



MODEL-MODEL PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNTUK PENDIDIKAN BERKUALITAS DI ERA DIGITAL

Pengantar:

Prof. Dr. M. Zaim, M. Hum

Editor:

Dr. Dian Cita Sari M.Pd | Dr. Widya Rizky Pratiwi, S.Pd., MM

Yosa Novia Dewi | Khidayatul Munawwaroh | M. Imelda Kusumastuty
Sutarmin | Faisal Rahman | Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari | Suciana Wijirahayu
Ruty Jacoba Kapoh | Afdaleni | Nofrika Sari | Heni Novita Sari | Kartika | Misriana
Surayyal Hizmi | Cintya Nurika Irma | Eka Melati

MODEL-MODEL PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNTUK PENDIDIKAN BERKUALITAS DI ERA DIGITAL

Oleh:

Yosa Novia Dewi
Khidayatul Munawwaroh
M. Imelda Kusumastuty
Sutarmin
Faisal Rahman
Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari
Suciana Wijirahayu
Ruty Jacoba Kapoh
Afdaleni
Nofrika Sari
Heni Novita Sari
Kartika
Misriana
Surayyal Hizmi
Cintya Nurika Irma
Eka Melati

YAYASAN FATIH AL KHAIRIYYAH

Model-Model Program Pengabdian kepada Masyarakat untuk Pendidikan Berkualitas di Era Digital

Hak Cipta © Asosiasi Dosen Pengabdian kepada Masyarakat Indonesia (ADPI)
All Right Reserved

Penulis

Yosa Novia Dewi

Khidayatul Munawwaroh

M. Imelda Kusumastuty

Sutarmin

Faisal Rahman

Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari

Suciana Wijirahayu

Ruty Jacoba Kapoh

Afdaleni

Nofrika Sari

Heni Novita Sari

Kartika

Misriana

Surayyal Hizmi

Cintya Nurika Irma

Eka Melati

Editor:

Dr. Dian Cita Sari M.Pd

Dr. Widya Rizky Pratiwi, S.Pd., MM

Penyunting:

Diana Khuntari, S.Kom., M.Eng

Ir. Fatmawati Sabur S.Si.T, MT, IPM

Penata Letak dan Isi

Lukman Medriavjn Silalahi, A.Md., ST., MT

Sri Hapsari Wijayanti, S.S., M.Hum

Perwajahan Sampul dan Ilustrasi

Nanda Safarati, M.Pd

Dr. Dra. Ni Desak Made Santi Diwyarthi, M.Si.

Cetakan I, Maret 2023

ISBN: 978-623-91475-6-3

Penerbit

Yayasan Fatih Al Khairiyyah

Jln. Syechburhanuddin, Pauh Kamar, Kec. Nan Sabaris, Kab. Padang
Pariaman, Sumatera Barat 25571

E-mail: admin@adpi-indonesia.id

KATA PENGANTAR

Ketua Umum ADPI



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah wash-shalatu wassalamu 'ala Rasulillahi wa 'alaalihi wa shahbihi wa man walahu. Amma ba'du.

Pendidikan berkualitas menjadi tujuan SDGs keempat sebagai salah satu komitmen global dan nasional dalam upaya untuk menyejahterakan masyarakat. Pendidikan berkualitas merupakan tujuan dan harapan yang masih terus diusahakan oleh Bangsa Indonesia hingga saat ini. Oleh sebab itu, diperlukan sinergi multi stakeholder, terutama perguruan tinggi, agar tujuan dan harapan ini dapat tertuntaskan di era digital sekarang.

Di era revolusi industri 4.0 sekarang ini transformasi digital menjadi hal yang tak terhindarkan. Pandemi covid-19 juga turut berperan dalam mendorong percepatan arus digitalisasi untuk pertumbuhan ekonomi. Untuk menghadapi dan mendorong transformasi digital tersebut pola pikir digital menjadi hal yang sangat penting untuk dipersiapkan. Transformasi digital merupakan perubahan yang berhubungan dengan penerapan teknologi digital dalam semua aspek kehidupan masyarakat. Transformasi digital adalah tahap ketiga dari tiga alur teknologi digital yaitu: (1) Setiap orang harus memiliki kompetensi digital, (2) Setiap orang mampu menggunakan digital, dan (3) Transformasi digital itu sendiri. Transformasi digital mencakup penggunaan dan kemampuan transformatif dalam hal menginformasikan kesadaran digital. Tahap transformasi adalah tahap penggunaan proses digital yang memungkinkan Inovasi dan kreativitas dalam suatu produk digital tertentu bukan hanya meningkatkan saja tetapi juga mendukung metode tradisional yang selama ini kita telah terapkan bersama. Dalam arti sempit transformasi digital dapat menghasilkan konsep *paperless* (tanpa kertas) dan mempengaruhi efektivitas usaha perorangan serta dapat berguna

pada seluruh segmen masyarakat baik dari pemerintahan, komunikasi massa, seni, ilmu pengetahuan, termasuk dunia pendidikan.

Transformasi digital dalam dunia pendidikan disebut dengan transformasi digital pendidikan. Transformasi digital pendidikan adalah proses perubahan pola pikir manusia dalam pembelajaran dari cara tradisional ke teknologi digital yang lebih canggih. Di era digitalisasi seperti sekarang ini siswa harus bersiap untuk memasuki dunia kerja global yang mengalami transformasi digital besar-besaran. Pergeseran ini mendorong banyak sekolah untuk mengubah pola pikir mereka tentang tidak hanya hal apa saja yang harus dipelajari tetapi juga bagaimana cara siswa seharusnya belajar. Transformasi digital di bidang pendidikan berarti siswa lebih banyak memiliki akses ke sumber belajar terbaik dengan hanya klik tombol *search* dimanapun berada maka bisa mengakses ke sumber belajar.

Dalam iklim digital sekarang ini, teknologi mempunyai posisi terdepan yang diikuti oleh percepatan pendidikan yang sama sekali tidak ketinggalan. Digitalisasi membawa guru kepada pendekatan yang lebih praktis untuk mengevaluasi hasil kerja siswa. Teknologi dapat memainkan peranan penting dalam menangkap detail pekerjaan siswa yang juga membantu guru dan orangtua memantau perkembangan.

Secara umum transformasi digital dalam pendidikan bermakna mendigitalkan proses dan produk layanan pendidikan untuk meningkatkan pengalaman pembelajaran bagi semua pihak yang terlibat. Transformasi digital dalam dunia pendidikan sekarang ini berfokus pada tiga hal, yaitu (1) Masalah aksesibilitas teknologi digital memungkinkan siswa mengakses sumber belajar lebih mudah dan lebih murah. Sekarang ini orang-orang di seluruh pelosok dunia dari segala usia dengan segala status sosial-ekonomi yang berbeda memiliki akses ke kelas belajar dan sumber daya pembelajaran melalui internet. Di saat yang sama, teknologi seperti *text-to-speech* telah menghilangkan hambatan bagi siswa penyandang cacat yang selama ini menghadapi hambatan dalam mengikuti proses kegiatan pembelajaran; (2) Pembelajaran interaktif. Berkat teknologi dan ketersediaan berbagai macam aplikasi format

pembelajaran menjadi lebih interaktif contohnya pembelajaran bahasa yang dilakukan secara interaktif melalui berbagai platform aplikasi dan mampu menjangkau lebih banyak peserta; (3) Pembelajaran adaptif dimana teknologi komputer dan artifisial intelijen memungkinkan metode pendidikan diselaraskan dengan keinginan.

Upaya menciptakan pendidikan berkualitas dapat ditempuh oleh perguruan tinggi, salah satunya melalui program pengabdian masyarakat. Program pengabdian masyarakat dalam bidang pendidikan yang dilakukan oleh dosen dapat dimanfaatkan sebagai sarana menciptakan pendidikan berkualitas bagi semua. Dosen dan mahasiswa dapat berkolaborasi memberikan pelatihan, pendampingan, maupun melaksanakan program-program bidang pendidikan bagi masyarakat secara luas.

Asosiasi Dosen Pengabdian kepada Masyarakat Indonesia (ADPI) adalah organisasi profesi yang anggotanya tersebar di 34 provinsi di Indonesia dengan beragam keahlian sesuai dengan bidang keilmuan yang digelutinya di perguruan tinggi. ADPI mempunyai jaringan yang luas dengan berbagai perguruan tinggi di Indonesia baik perguruan tinggi negeri maupun perguruan tinggi swasta, pemerintah daerah, serta berbagai dunia usaha dan industri untuk berkolaborasi melaksanakan kegiatan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat sebagai wujud kepedulian dosen perguruan tinggi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fenomena yang terjadi dalam kehidupan masyarakat di Indonesia. ADPI adalah asosiasi pemersatu dalam kegiatan pengabdian masyarakat dan peningkatan profesionalisme dosen. ADPI berdiri pada tanggal 27 Oktober 2017 dan bernaung di bawah Yayasan Fatih Al Khairiyah dengan badan hukum no. AHU-0004391.AH.01.04. 2019. Visi ADPI menjadi asosiasi terbesar di Asia Tenggara di bidang pelatihan dan peningkatan profesionalisme dosen berdasarkan keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Hingga saat ini, keanggotan ADPI sudah tersebar dari Aceh hingga Papua yang mencapai lebih dari 1000 dosen yang berasal dari ratusan Perguruan Tinggi di Indonesia, Malaysia, Thailand, Filipina, Australia, Kosovo,

Portugal, dan Mesir. ADPI memiliki kepengurusan Pusat di Padang, Sumatera Barat dan Kepengurusan Wilayah kepengurusan wilayah di setiap provinsi yang ada di Indonesia. Semua anggota ADPI adalah para dosen dari berbagai bidang ilmu yang relevan dengan kebutuhan masyarakat, negara dan bangsa Indonesia. Mereka adalah para ahli yang memahami permasalahan yang dihadapi bangsa dan negara dan berusaha mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Dosen dosen di berbagai perguruan tinggi adalah orang-orang yang selalu mengikut dan berperan aktif dalam pengembangan ilmu pengetahuan teknologi untuk pendidikan berkualitas.

Buku ini adalah buku model program pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh dosen yang tergabung dalam ADPI. Buku ini menyajikan berbagai model dan tema yang beragam untuk aktivitas program pengabdian masyarakat dalam bidang pendidikan di era digital yang dapat menjadi acuan bagi akademisi khususnya dosen.

Buku yang diberi judul “**Model-Model Program Pengabdian kepada Masyarakat untuk Pendidikan Berkualitas di Era Digital**” ini didedikasikan bagi dunia pendidikan dan bertujuan agar dosen perguruan tinggi menemukan ide dan aktif melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat. Semoga dengan hadirnya buku ini, akan lebih banyak masyarakat yang merasakan pendidikan berkualitas melalui kegiatan pengabdian pada masyarakat insan akademik di perguruan tinggi.

Padang, Januari 2023

Prof. Dr. M. Zaim, M. Hum
Guru Besar Universitas Negeri Padang

DAFTAR ISI

Kata Pengantar.....	i
Daftar Isi.....	v
Bagian 1. Pelatihan Tata Cara Pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual (HAKI).....	1
Bagian 2. Teknologi Digital dalam Penulisan Bahasa Inggris Akademik	17
Bagian 3. Perencanaan Berbasis Data pada Sekolah Penggerak untuk Pendidikan Berkualitas.....	33
Bagian 4. Pembelajaran Bahasa Inggris Otonom Melalui Sosial Media.....	51
Bagian 5. Transformasi Pembelajaran Melalui Kelas Digital Interaktif Menggunakan <i>ClassPoint</i>	63
Bagian 6. Pelatihan <i>E-Book Virtual</i> di Perguruan Tinggi Indonesia.....	77
Bagian 7. Pelatihan Bahasa Jepang untuk Mahasiswa Keperawatan.....	93
Bagian 8. Meningkatkan Minat Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa Melalui Kegiatan Klub Bahasa Inggris " <i>News Readers</i> "	111
Bagian 9. Peningkatan Literasi Sastra Mahasiswa Melalui Karya Buku.....	129
Bagian 10. Pelatihan Arduino dengan <i>Scratch for Arduino</i> untuk Siswa Sekolah Menengah Atas.....	149
Bagian 11. Implementasi Konsep <i>Sustainability</i> di Sekolah Vokasi (Kejuruan)	163
Bagian 12. Pelatihan Cakap Berbicara di Depan Publik pada Era Digital.....	183

Bagian 13. Optimalisasi Pemanfaatan Wordwall.Net dalam Pembelajaran Bahasa Inggris yang Kreatif Selama Pandemi COVID-19.....	203
Daftar Pustaka.....	219
Biografi Penulis.....	227

Bagian 1

Pelatihan Tata Cara Pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual (HAKI)

Oleh : Yosa Novia Dewi & Khidayatul Munawwaroh



Di Indonesia apresiasi terhadap hak kekayaan intelektual ini masih rendah, sehingga terkadang masih ada yang menganggap hak kekayaan intelektual ini tidak dibutuhkan. Padahal kenyataannya hak kekayaan intelektual ini berguna

untuk melindungi pengusaha dari kemungkinan penggunaan hak miliknya tanpa izin. Oleh karena itu penting bagi eksportir untuk mempersiapkan produknya terkait dengan HAKI sebelum melakukan ekspor agar produknya tersebut memiliki perlindungan hukum.

Barangkali, istilah hak kekayaan intelektual (HAKI) masih terdengar asing di telinga banyak orang, meskipun jika ditelusuri, apa yang menjadi objek perlindungannya ada di kehidupan kita sehari-hari. Hal ini dapat dimaklumi dengan beberapa alasan. Selain konsep HAKI memang berasal dari negara-negara barat yang sudah terlebih dahulu maju, konsep perlindungan HKI yang lebih menekankan pada perlindungan yang bersifat individual, jelas tidak searah dengan karakter sebagian besar negara timur, utamanya Indonesia, yang lebih

mengedepankan sisi komunal (kebersamaan atau kelompok). Di samping itu, minimnya upaya untuk memasyarakatkan konsep HKI pun menjadi salah satu pemicu masyarakat belum begitu *familiar* dengan konsep ini. Padahal, di era kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) seperti ini, HAKI begitu penting.

Perlunya Hak Kekayaan Intelektual untuk UKM

HAKI sangat diperlukan dan sangat penting bagi pelaku usaha maupun UMKM. Hal ini ditujukan agar para pelaku usaha dan UMKM tersebut dapat perlindungan hukum atas suatu karya dan sebagai pemilik karya dan pemilik usaha. Sehingga, pelaku usaha tersebut bisa dengan leluasa dalam memanfaatkan nilai ekonomis dari karya cipta dan produknya tanpa takut menyalahi hukum.

Pendaftaran HAKI bagi UMKM adalah suatu hal penting yang tidak boleh dilewatkan dan harus segera didaftarkan oleh UMKM ketika menjalankan bisnisnya. Proses pendaftaran ini dilakukan dengan tujuan, untuk mengetahui apakah merek yang dimiliki oleh suatu UMKM tersebut dapat didaftarkan atau belum. Selain itu melakukan pendaftaran merek pada UMKM juga bertujuan untuk menghindari gugatan dari pihak lain yang disebabkan karena adanya kemiripan merek dagang. Kemudian alasan lain mengapa UMKM perlu mendaftarkan merek adalah karena merek merupakan sebuah aset yang sangat penting untuk UMKM.

Pendaftaran HAKI atau merek tentu sangat menguntungkan bagi pelaku UMKM. Hal ini berguna untuk perlindungan terhadap sebuah merek, karya cipta dan produk atas pelaku usaha UMKM tersebut. Maka, pelaku UMKM tersebut bisa terhindar dari kemiripan atau plagiasi terhadap merek lain, dan agar terhindar dari gugatan hukum.

Tentang Hak Kekayaan Intelektual (HAKI)

Istilah HAKI atau Hak atas Kekayaan Intelektual merupakan terjemahan dari *Intellectual Property Right* (IPR), sebagaimana diatur dalam undang-undang No. 7 Tahun 1994 tentang pengesahan WTO (*Agreement Establishing The World Trade Organization*). Pengertian *Intellectual Property Right* sendiri adalah pemahaman mengenai hak atas kekayaan yang timbul dari kemampuan intelektual manusia, yang mempunyai hubungan dengan hak seseorang secara pribadi yaitu hak asasi manusia (*human right*).

HAKI atau Hak atas Kekayaan Intelektual adalah hak eksklusif yang diberikan suatu hukum atau peraturan kepada seseorang atau sekelompok orang atas karya ciptanya. Pada intinya HaKI adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual. Objek yang diatur dalam HaKI adalah karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia.

Dasar hukum hak atas kekayaan intelektual tertuang dalam berbagai undang-undang dan Keputusan Presiden, diantaranya yaitu:

1. UU No.7 Tahun 1994 tentang Pengesahan *Agreement Establishing the World Trade Organization*
2. UU No.10 Tahun 1995 tentang Kepabeanan
3. UU No.12 Tahun 1997 tentang Hak Cipta
4. UU No.14 Tahun 1997 tentang Merek
5. UU No.13 Tahun 1997 tentang Hak Paten
6. Keputusan Presiden RI No.15 Tahun 1997 tentang Pengesahan *Paris Convention for The Protection of Industrial Property* dan *Convention Establishing the World Intellectual Property Organization*
7. Keputusan Presiden RI No.17 Tahun 1997 tentang Pengesahan *Trademark Law Treaty*

8. Keputusan Presiden RI No.18 Tahun 1997 tentang Pengesahan *Berne Convention for The Protection of Literary and Artistic Works*

Administrasi Hak Kekayaan Intelektual Secara institusional, pada saat ini telah ada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual yang tugas dan fungsi utamanya adalah menyelenggarakan administrasi hak cipta paten, merek, desain industri, dan desain tata letak sirkuit terpadu. Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual (semula disebut Direktorat Jenderal Hak Cipta, Paten dan Merek) dibentuk pada tahun 1998. Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual yang baik sebagaimana yang diharapkan oleh masyarakat, baik yang berasal dari dunia industri dan perdagangan, maupun dari institusi yang bergerak di bidang penelitian dan pengembangan. Berikut adalah manfaat lain dari penerapan HAKI :

1. Sebagai perlindungan hukum kepada pencipta, juga terhadap hasil cipta karya serta nilai ekonomis yang terkandung di dalamnya. Juga sebagai sebuah perlindungan akan aset berharga yang dipunyai perorangan maupun kelompok dalam bentuk hasil karya.
2. Mengantisipasi adanya pelanggaran Hak atas Kekayaan Intelektual orang lain.
3. Meningkatkan kompetisi dan juga memperluas pangsa pasar, khususnya dalam hal komersialisasi kekayaan intelektual. Hal ini mungkin timbul, karena dengan adanya HAKI, akan memberikan motivasi kepada para pencipta, industri dan masyarakat luas untuk dapat berkarya dan berinovasi, serta mendapatkan apresiasi dari ciptaannya tersebut.
4. Sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan strategi penelitian, industri dan juga usaha di Kawasan Indonesia.

Dari sini terlihat jelas kalau tujuan HAKI adalah untuk melindungi karya setiap orang. Lalu manfaat HAKI bagi pemerintah adalah untuk melindungi hasil karya warga negaranya.

Tutorial Permohonan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI)

Hak kekayaan intelektual (HAKI) terbagi menjadi dua kategori, yaitu hak cipta dan hak kekayaan industri. Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Perbedaan pokok antara hak milik perindustrian dengan hak cipta terletak pada dasar-dasar lahirnya perlindungan terhadap masing-masing hak tersebut. Hak milik perindustrian misalnya, lahir karena kedaulatan negara, di mana secara faktual perlindungan hukum terhadap hak milik perindustrian berlaku sejak pengakuan hak tersebut diberikan oleh negara sehingga pendaftaran hak milik industri merupakan suatu keharusan yang menjadi dasar perlindungan dimaksud kemudian hari. Sedangkan hak cipta mengenal asas perlindungan otomatis (*automatic protection*).

Sejalan dengan perkembangan teknologi pendaftaran hak cipta pun bisa dilaksanakan secara *online* dengan menggunakan aplikasi e-Hak Cipta. Yakni sebuah aplikasi yang merupakan sebuah sistem berbasis *web* yang dibangun dan dikelola oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (Ditjen HKI), Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Berikut langkah-langkah dalam mengurus hak cipta :

1. Masuk ke situs e-hakcipta.dgip.go.id

2. Lakukan registrasi untuk mendapatkan *username* dan *password*
3. *Login* menggunakan *username* yang telah diberikan
4. Mengunggah dokumen persyaratan
5. Melakukan pembayaran setelah mendapatkan kode pembayaran pendaftaran
6. Menunggu proses pengecekan
7. *Approve* atau pendaftaran pencatatan ciptaan telah disetujui
8. Sertifikat dapat diunduh dan dicetak sendiri oleh pemohon

Sementara itu, hak kekayaan industri terdiri dari hak:

1. Paten

Paten adalah hak eksklusif yang diberikan kepada penemu invensi (inventor) atas hasil invensinya di bidang teknologi. Paten diatur dalam Undang-Undang No. 13 Tahun 2016. Ada beberapa kriteria invensi yang bisa dipatenkan yaitu :

- a. Invensi yang memiliki nilai kebaruan atau pengembangan dari teknologi sebelumnya. Invensi tersebut tidak sama dengan teknologi yang ada sebelumnya di dunia atau pengembangan dari teknologi yang sudah ada.
- b. Memiliki langkah inventif. Sedangkan *discovery* adalah menemukan sesuatu yang sudah ada di alam yang belum pernah ditemukan oleh siapapun. Misalnya : penemuan mineral alam, spesies binatang, dll. Suatu invensi berbeda dengan *discovery*. Invensi memiliki langkah inventif, dimana ada proses menciptakan sesuatu yang benar-benar baru yang berasal dari ide seseorang. Misalnya : vaksin covid19, teknologi kereta cepat, sedotan fleksibel, dan

sebagainya. Sedangkan *discovery* adalah menemukan sesuatu yang sudah ada di alam yang belum pernah ditemukan oleh siapapun seperti penemuan spesies binatang, dan sebagainya

- c. Invensi tersebut bisa diterapkan dalam industri. Harus dapat diproduksi dalam jumlah yang banyak, berulang-ulang dengan kualitas sama.

Hak paten diberikan pada inventor pertama kali yang mengajukan permohonan paten. Waktu pengajuan permohonan bersifat krusial dan bersifat *time-sensitive*. Dengan kata lain, apabila ada dua inventor yang memiliki karya intelektual yang sama persis, maka yang diakui adalah inventor yang lebih dulu mengajukan permohonan. Langkah-langkah mengurus hak cipta adalah sebagai berikut :

- a. Masuk ke situs e-hakcipta.dgip.go.id
- b. Lakukan registrasi untuk mendapatkan *username* dan *password*
- c. *Login* menggunakan *username* yang telah diberikan
- d. Mengunggah dokumen persyaratan
- e. Melakukan pembayaran setelah mendapatkan kode pembayaran pendaftaran
- f. Menunggu proses pengecekan
- g. *Approve* atau pendaftaran pencatatan ciptaan telah disetujui
- h. Sertifikat dapat diunduh dan dicetak sendiri oleh pemohon

2. Merek

Hak merek adalah tanda berupa nama, gambar, kata, huruf, angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur tersebut yang mempunyai daya pembeda dan diperlukan untuk perdagangan.

Sehingga merek dagang, nama tempat usaha, logo, dan lain sebagainya dalam dunia perdagangan bisa didaftarkan HAKI agar tidak ditiru dan diakui pedagang lain. Berikut prosedur pengajuannya:

- a. Registrasi Akun terlebih dahulu di laman <https://merek.dgip.go.id/>.
- b. Setelah registrasi berhasil, maka bisa memilih menu Pengajuan Pencatatan Digital.
- c. Mengisi formulir pengajuan HAKI merek.
- d. Menunggu proses permohonan.
- e. Memastikan semua data sudah diisi dengan benar.
- f. Melakukan pembayaran dengan memilih Pemesanan Kode Billing Substantif.
- g. Melakukan pembayaran dengan memilih Pemesanan Kode Billing Paten.

3. Desain industri

Desain industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan.

Sebuah karya desain dianggap sebagai kekayaan intelektual karena merupakan hasil buah pikiran dan kreativitas dari pendesainnya. Karena itulah, hal tersebut dilindungi hak ciptanya oleh pemerintah melalui Undang-Undang No 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri, yang salah satu didalamnya mengatur tentang hak desain industri.

Hak desain industri adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara Indonesia kepada pendesain atas hasil kerja kreasinya untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakan hak tersebut.

Beberapa manfaat dengan mendaftarkan desain industri, antara lain:

a. Mendapatkan legalitas hukum

Bagi pemegang hak akan mendapatkan legalitas hukum berupa hak eksklusif untuk menjalankan hak yang dimilikinya dan melarang orang lain tanpa persetujuannya membuat, menggunakan, menjual, mengimpor dan/atau mengedarkan barang yang diberikan hak desain industri.

b. Mencegah adanya pemalsuan

Bila desain industri belum didaftarkan, maka ada kemungkinan ada pihak yang menduplikasi atau meniru desain tersebut. Nah, dengan mendaftarkan desain industri, dapat mencegah pemalsuan karena posisi jual pemilik desain menjadi lebih kuat.

c. Meningkatkan nilai komersial

Desain industri menjadi aset bisnis yang bisa menambah nilai komersial perusahaan dan produk yang diproduksi. Semakin sukses desain industri, semakin tinggi nilai perusahaan tersebut.

d. Desain dapat dijual kembali

Untuk desain yang telah dilindungi bisa dilisensikan (dijual) kepada pihak lain. Karena itu dapat menambah *profit*.

e. Menciptakan persaingan sehat

Dengan mendaftarkan desain industri, maka dapat menciptakan persaingan yang sehat dan jujur. Dengan

begitu, akan bermunculan produk yang secara estetika lebih menarik.

Permohonan pendaftaran desain industri dapat dilakukan secara online ke Dirjen Kekayaan Intelektual. Pemohon/kuasanya kemudian dapat mengisi formulir yang tersedia dan melampirkan :

- a. Contoh fisik atau gambar atau foto dan uraian dari desain industri yang dimohonkan pendaftarannya.
- b. Surat kuasa khusus dalam hal permohonan diajukan melalui kuasa.
- c. Surat pernyataan bahwa desain industri yang dimohonkan pendaftarannya adalah milik pemohon atau milik pendesain.
- d. Bukti yang cukup bahwa pendesain memang berhak atas desain industri yang bersangkutan (jika permohonan diajukan bukan oleh pendesain).

Apabila permohonan diajukan secara bersama-sama oleh lebih dari satu pemohon (pendesain lebih dari satu orang), permohonan tersebut cukup ditandatangani oleh salah satu pemohon dengan melampirkan persetujuan tertulis dari pemohon lain.

Setelah permohonan diajukan, DJKI akan melakukan pemeriksaan administratif dengan jangka waktu 3 bulan. Jika dokumen yang diberikan telah lengkap, DJKI akan melakukan pengumuman. Sejak tanggal dimulainya pengumuman, setiap pihak dapat mengajukan keberatan tertulis yang mencakup hal-hal yang bersifat substantif kepada DJKI. Pengajuan keberatan tersebut harus dilakukan dan diterima oleh DJKI paling lama 3 bulan terhitung sejak tanggal dimulainya pengumuman.

Jika tidak ada keberatan, permohonan desain industri yang diajukan akan menemui tahapan selanjutnya, yaitu pemeriksaan

substantif. Pemeriksaan substantif akan berlangsung selama 6 bulan. Jika desain industri lolos dalam pemeriksaan substantif dan DJKI menyetujui permohonan, maka desain industri akan didaftarkan. Setelah didaftarkan, DJKI kemudian akan menerbitkan Sertifikat Desain Industri.

Pemilik hak desain industri juga dapat memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakan hak desain industri. Persetujuan yang dimaksud berbentuk izin/lisensi. Namun, pemberian hak yang dimaksud bukanlah pengalihan hak untuk menikmati manfaat ekonomi dari suatu desain industri.

Perjanjian lisensi ini dapat bersifat eksklusif atau non eksklusif. Perjanjian lisensi wajib dicatatkan dalam daftar umum desain industri pada Ditjen HKI dengan dikenai biaya sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan. Perjanjian lisensi ini kemudian diumumkan dalam berita resmi desain industri. Perjanjian lisensi yang tidak dicatatkan tidak berlaku terhadap pihak ketiga.

4. Desain tata letak sirkuit terpadu

Sirkuit terpadu adalah suatu produk dalam bentuk jadi atau setengah jadi, yang di dalamnya terdapat berbagai elemen dan sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, yang sebagian atau seluruhnya saling berkaitan serta dibentuk secara terpadu di dalam sebuah bahan semikonduktor untuk menghasilkan fungsi elektronik.

Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu adalah kreasi berupa rancangan peletakan tiga dimensi dari berbagai elemen, sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif, serta sebagian atau semua interkoneksi dalam suatu sirkuit terpadu dan peletakan tiga

dimensi tersebut dimaksudkan untuk persiapan pembuatan sirkuit terpadu.

Pemerintah telah mengatur peraturan mengenai Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, yaitu Undang-Undang Nomor 32 tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu. Yang berhak memperoleh hak Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu adalah:

- Pendesain atau menerima hak tersebut dari Pendesain.
- Dalam hal mendesain terdiri dari beberapa orang secara bersama, Hak DTLST diberikan kepada mereka secara bersama, kecuali bila ada perjanjian lain

Prosedur pengajuan Hak Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu

Pesan kode billing di <http://simpaki.dgip.go.id/>

- Pilih 'Paten, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang' pada jenis pelayanan
- Pilih 'Permohonan Pendaftaran Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu'
- Pilih 'Umum' atau 'Usaha Mikro dan Usaha Kecil'
- Masukkan Data Pemohon dan Data Permohonan (nama, alamat lengkap, email dan nomor ponsel, dll)
- Lakukan pembayaran PNPB melalui *ATM/internet banking/m-banking*
- Buka laman <https://loketvirtual.dgip.go.id/>
- Pilih 'Permohonan Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu"
 - Langkah 1 : masukkan Kode Billing yang sudah dibayarkan
 - Langkah 2 : klik 'Unggah Dokumen', kemudian lampirkan dokumen persyaratan
 - Langkah 3 : klik 'Unggah Bukti Bayar', kemudian lampirkan foto/scan bukti pembayaran Kode Billing
 - Klik 'Kirim'

Syarat:

1. Hasil *scan* Formulir Permohonan Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu yang sudah diisi secara lengkap
2. Gambar atau foto serta uraian dari Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu
3. Surat Kuasa Konsultan KI Bermaterai (jika menggunakan Konsultan)
4. Surat Pernyataan Kepemilikan DTLST

5. Rahasia dagang

Rahasia Dagang adalah informasi yang tidak diketahui oleh umum di bidang teknologi dan/atau bisnis, mempunyai nilai ekonomi karena berguna dalam kegiatan usaha, dan dijaga kerahasiaannya oleh pemilik Rahasia Dagang.

Dalam Pasal 2 Undang-Undang Rahasia Dagang dijelaskan lebih lanjut bahwa lingkup perlindungan Rahasia Dagang adalah metode produksi, metode pengolahan, metode penjualan atau informasi lain di bidang teknologi dan/atau bisnis yang memiliki nilai ekonomi dan tidak diketahui masyarakat umum. HKI ini merupakan salah satu cara yang tepat untuk melindungi ide, selain Paten. Beberapa alasan/keuntungan penerapan Rahasia Dagang dibandingkan Paten adalah karya intelektual tidak memenuhi persyaratan paten, masa perlindungan yang tidak terbatas, proses perlindungan tidak serumit dan semahal paten, lingkup dan perlindungan geografis lebih luas.

Tidak semua informasi masuk ke dalam kategori Rahasia Dagang. Sesuai dengan Pasal 3 UU Rahasia Dagang, informasi termasuk *trade secret* apabila memenuhi 3 unsur, antara lain:

- a. **Bersifat rahasia** – informasi tersebut hanya pihak tertentu yang mengetahui atau secara umum masyarakat tidak mengetahui.

- b. **Mempunyai nilai ekonomi** – sifat kerahasiaan informasi tersebut dapat digunakan untuk melakukan aktivitas atau usaha yang bersifat komersial atau dapat meningkatkan *profit* atau keuntungan secara ekonomi.
- c. **Dijaga kerahasiaannya melalui langkah sebagaimana mestinya** – pemilik atau para pihak yang menguasainya telah melakukan langkah-langkah yang layak dan patut. Contohnya adanya prosedur baku yang tertera dalam ketentuan internal perusahaan yang menetapkan *trade secret* itu dijaga dan siapa yang bertanggung jawab atas kerahasiaan tersebut.

Untuk memperoleh perlindungan Rahasia Dagang (*trade secret*) tidak perlu mengajukan pendaftaran. Hal ini karena undang-undang secara langsung melindungi *trade secret* tersebut jika informasi tersebut bersifat rahasia, bernilai ekonomis, dan dijaga kerahasiaannya, kecuali lisensi *trade secret* yang diberikan. Lisensi *trade secret* ini dicatatkan ke Ditjen HKI Kemenkumham.

6. Kekayaan Intelektual Komunal

Permohonan pencatatan Kekayaan Intelektual Komunal adalah pemberian layanan kepada masyarakat yang akan mendaftarkan suatu permohonan Kekayaan Intelektual berupa Pengetahuan Tradisional (PT), Ekspresi Budaya Tradisional (EBT), Sumber Daya Genetik (SDG), dan Potensi Indikasi Geografis sebagai identitas suatu kelompok atau masyarakat agar terdaftar pada Pangkalan Data Kekayaan Intelektual (PDKI).

- a. Ekspresi Budaya Tradisional adalah segala bentuk ekspresi karya cipta, baik berupa benda maupun tak benda, atau kombinasi keduanya yang menunjukkan

- keberadaan suatu budaya tradisional yang dipegang secara komunal dan lintas generasi.
- b. Potensi Indikasi Geografis adalah suatu tanda yang menunjukkan daerah asal suatu barang dan / atau produk yang karena faktor lingkungan geografis termasuk faktor alam, faktor manusia, atau kombinasi dari kedua faktor tersebut, memberikan reputasi, kualitas dan karakteristik tertentu pada barang dan / atau produk yang dihasilkan yang memiliki potensi untuk dapat dilindungi dengan Indikasi Geografis.
 - c. Pengetahuan Tradisional adalah karya intelektual di bidang pengetahuan dan teknologi yang mengandung unsur karakteristik warisan tradisional yang dihasilkan, dikembangkan, dan dipelihara oleh komunitas atau masyarakat tertentu.
 - d. Sumber Daya Genetik adalah tanaman / tumbuhan, hewan / binatang, jasad renik atau bagian-bagiannya yang mempunyai nilai nyata atau potensial.

Prosedur permohonan kekayaan intelektual komunal bisa dilakukan secara online melalui <https://www.dgip.go.id/> dan offline dengan prosedur sebagai berikut :

- a. Pemohon datang ke Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM DKI Jakarta dengan membawa dokumen pendaftaran;
- b. Pemohon ke petugas loket untuk menyerahkan berkas pendaftaran;
- c. Petugas memeriksa kelengkapan berkas permohonan pendaftaran;
- d. Petugas memberikan voucher pembayaran PNBP;
- e. Petugas menginput permohonan melalui *e-filing*;

- f. Petugas mencetak bukti tanda terima pendaftaran;
- g. Ditindaklanjuti oleh Ditjen KI sampai dengan keluarnya sertifikat

Persyaratan yang diperlukan untuk melakukan prosedur di atas adalah :

- a. Mengisi Formulir Inventarisasi EBT (Ekspresi Budaya Tradisional) atau Formulir Inventarisasi PT (Pengetahuan Tradisional);
 - ✓ Nama PT (Pengetahuan Tradisional) atau Nama EBT (Ekspresi Budaya Tradisional)
 - ✓ Asal PT atau EBT
 - ✓ Jenis PT atau EBT
 - ✓ Kondisi PT atau EBT saat ini
 - ✓ Nama orang yang melaporkan PT atau EBT
 - ✓ Tempat tanggal pelaporan
 - ✓ Nama kustodian
 - ✓ Deskripsi singkat mengenai PT atau EBT
 - ✓ Referensi dokumentasi PT atau EBT
- b. Menyiapkan dokumen pendukung;
 - ✓ Surat pernyataan mengenai PT atau EBT dari instansi atau lembaga terkait

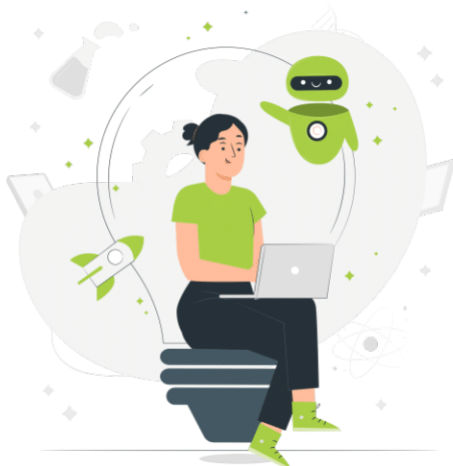
Penutup

Demikianlah tata cara dalam mendaftarkan Hak Kekayaan Intelektual. Semoga masyarakat umum dan pelaku UMKM serta bisnis pada khususnya, bisa menjadikan ini peluang untuk semakin mengembangkan bisnisnya.

Bagian 2

Teknologi Digital dalam Penulisan Bahasa Inggris Akademik

Oleh: M. Imelda Kusumastuty



Di era globalisasi ini, masyarakat Indonesia dituntut untuk bisa bersaing dengan masyarakat negara lain di semua aspek kehidupan. Mereka juga dituntut untuk bisa berkomunikasi dalam forum internasional. Komunikasi ini dilakukan dalam bahasa Inggris sehingga kita harus mampu berbahasa ini.

Saat ini, masyarakat juga sedang memasuki era 5.0 dimana teknologi canggih akan menggantikan sebagian pekerjaan manusia. Untuk memahami cara kerja teknologi ini, kita harus menguasai bahasa Inggris karena informasi dan instruksi penggunaannya banyak menggunakan bahasa tersebut. Beberapa ahli telah menekankan betapa pentingnya bahasa Inggris untuk dikuasai.

1. Goethe

Goethe, seorang sastrawan Jerman, pernah berkata bahwa orang yang tidak mengetahui apapun mengenai bahasa asing, sama saja tidak mengenal bahasanya sendiri. Perkataannya ini

berarti bahwa pengetahuan tentang bahasa asing akan menyadarkan masyarakat tentang perbedaan yang ada antara bahasa mereka sendiri dengan bahasa asing. Dengan demikian, mereka dapat mengenali bahasa mereka sendiri. Bahasa Inggris adalah bahasa asing bagi masyarakat Indonesia dan juga merupakan bahasa resmi banyak negara.

2. Richards & Rodger

Pada tahun 1986, Richards & Rodger berpendapat bahwa masyarakat dari berbagai negara berkomunikasi dalam bahasa Inggris pada pertemuan tingkat internasional. Pernyataan ini bisa dikatakan sebagai rangkuman pentingnya bahasa Inggris untuk dikuasai.

3. David Crystal

Tokoh multitalenta yang berprofesi sebagai dosen, penulis, dan penyiar ini menyatakan bahwa bahasa Inggris merupakan bahasa global. Dengan kata lain, bahasa ini digunakan oleh masyarakat antar negara untuk berkomunikasi sehingga penting untuk dipelajari.

4. Brumfit

Brumfit, seorang profesor pendidikan bahasa dan linguistik, berpendapat bahwa bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang digunakan secara luas. Bahasa ini mempermudah pertukaran informasi antar bangsa sehingga penting sekali bagi Anda untuk menguasainya.

Pentingnya Bahasa Inggris di Era 5.0

Di era yang begitu canggih ini, tidak menutup kemungkinan bahwa teknologi akan semakin berkembang dan akan melahirkan era 5.0, dimana pada era industri ini setiap orang dituntut untuk kreatif

dan memiliki keahlian yang mumpuni dalam penggunaan teknologi. Kendati demikian, penguasaan teknologi bukanlah satu-satunya *skill* yang penting di era 5.0, tetapi penguasaan bahasa asing terutama bahasa Inggris juga termasuk *skill* yang penting dan bahkan suatu keharusan sebagai salah satu tuntutan perkembangan zaman.

Sebagai bahasa internasional, kemampuan bahasa Inggris merupakan bekal utama dalam persaingan ketat di era industri mendatang. Dengan menguasai bahasa Inggris, seseorang akan mudah untuk bertukar informasi dan terhubung dengan dunia luas. Selain itu, bahasa Inggris memiliki beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Kepentingan Akademik

Mempelajari bahasa Inggris itu sangat penting bagi kita yang ingin berkembang di era globalisasi, terutama untuk para pelajar. Pentingnya menguasai bahasa Inggris sudah terbukti dan dapat ditemukan dengan diwajibkannya kita mempelajari bahasa Inggris sejak Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas dan bahkan sampai perguruan tinggi.

2. Mempermudah untuk berkomunikasi dengan orang lain

Karena sifatnya yang universal, tentu saja bahasa Inggris termasuk bahasa yang paling banyak digunakan oleh masyarakat di dunia. Maka jika kita menguasai bahasa Inggris, kita dapat berkomunikasi dengan orang-orang dari berbagai negara dengan mudah.

3. Menguasai Teknologi

Manfaat lainnya dari belajar bahasa Inggris di era globalisasi seperti sekarang ini adalah membantu kita untuk menguasai teknologi-teknologi yang ada. Dengan menguasai bahasa Inggris, kita tentu akan sangat mengetahui bagaimana cara mengoperasikan suatu teknologi seperti komputer, *smartphone*, internet, *software*, dan lainnya.

4. Perkembangan Karir

Dan pada era globalisasi seperti sekarang, bahasa Inggris merupakan hal yang cukup vital dan merupakan syarat wajib untuk dapat bekerja bagi perusahaan tertentu contohnya seperti *Public Relations Officer*, *Staff Officer* di kedutaan, ataupun pramugari dan pramugara. Semua contoh pekerjaan tersebut membutuhkan *skill* berbahasa Inggris. Walaupun tidak semua pekerjaan memerlukan bahasa Inggris, akan tetapi menguasai bahasa Inggris merupakan poin plus tersendiri yang pastinya akan sangat berguna bagi kemajuan karir kita.

Teknologi Digital dalam Penulisan Bahasa Inggris Akademik

Penulisan teks seperti artikel, buku, dan teks akademik lainnya sekarang ini juga menggunakan bahasa Inggris agar pemikiran dan gagasan kita bisa semakin luas diketahui oleh publik. Ini juga merupakan upaya mendokumentasikan ide agar tidak menguap begitu saja.

Dalam penulisan, ada beberapa *tool*/peralatan yang bisa membantu agar hasil tulisan dalam bahasa Inggris bisa layak dibaca dan disebarluaskan. Peralatan itu berupa *software*/piranti lunak yaitu :

1. Mesin penerjemah
2. Pemeriksa tata bahasa
3. Alat parafrase
4. Manajer referensi
5. Pemeriksa plagiarisme

Mesin Penerjemah

Software ini digunakan untuk menerjemahkan tulisan dari satu bahasa ke bahasa lain yang dikehendaki. Kita tidak harus

menggunakan kamus berbentuk buku lagi. Menggunakan *software* pun akan lebih memudahkan kita di era digital seperti saat ini. Apalagi jika sedang mengerjakan tulisan seperti artikel, laporan, skripsi, tesis, dan tulisan ilmiah lainnya. Berikut beberapa aplikasi yang berguna untuk menerjemahkan tulisan.

1. *Bing Translator*

Bing adalah salah satu *platform* mesin pencarian yang ternyata juga memiliki situs penerjemahan seperti Google, yakni *Bing Translator*. Situs *Bing Translator* terlihat sangat mirip dengan *Google Translate* yang memberikan fitur-fitur serupa. Dengan situs *Bing Translator*, kita bisa memasukkan teks, audio, atau gambar yang terdapat teks berbahasa Inggris di dalamnya. Selain itu, kita bisa memberi saran perbaikan dari hasil penerjemahan tersebut dengan kata yang lebih akurat. Nantinya, saran tersebut akan digunakan oleh *Microsoft Bing* untuk meningkatkan kualitas terjemahan.

2. *iTranslate*

iTranslate merupakan situs penerjemah Inggris Indonesia yang berasal dari Australia. Situs ini tentunya bisa digunakan sebagai alternatif untuk menerjemahkan bahasa Inggris ke Indonesia atau sebaliknya. Aplikasi *iTranslate* bisa dikatakan memiliki akurasi yang cukup bagus. Situs penerjemah Inggris-Indonesia satu ini juga bisa mendeteksi suara dengan lebih akurat. Kita yang masih belajar dan masih sering terjebak dengan *broken English* pun masih bisa merasa nyaman ketika melakukan translate menggunakan situs *iTranslate*.

3. *Yandex Translate*

Sampai dengan saat ini, *Yandex Translate* mampu menerjemahkan 94 bahasa dari seluruh dunia. Selain itu, kita

bisa langsung memasukkan hingga 10 ribu kata untuk diterjemahkan sekaligus melalui *Yandex Translate*.

The logo for Yandex, featuring the word "Yandex" in a bold, sans-serif font. The letter "Y" is red, while the remaining letters "andex" are black.

Gambar 1 : Logo *Yandex* (Sumber gambar : *Google*)

Yandex Translate juga dilengkapi dengan fitur *voice input* dan *auto spelling* untuk memperbaiki kata yang salah saat ingin diterjemahkan. Situs penerjemah asal Rusia ini memang dipercaya sebagai salah satu situs penerjemahan *online* yang memberikan hasil akurat.

4. *Translate.com*

Pilihan situs penerjemah bahasa Inggris ke bahasa Indonesia selain *Google Translate* yang bisa kita gunakan adalah *Translate.com*. Bukan hanya untuk penerjemahan saja, melalui situs satu ini, kita bisa memilih gaya bahasa terjemahan: formal atau non-formal.

Selain bahasa Inggris dan Indonesia, situs penerjemah ini memiliki pilihan bahasa sebanyak 90 bahasa lainnya. Tentu dengan hasil yang tidak kalah akurat.

Pemeriksa Tata Bahasa

Siapa pun pasti menginginkan konten yang dipublikasikan, baik di blog maupun media lainnya, terhindar dari kesalahan. Jika ditemukan sedikit saja kesalahan tata bahasa, maka akan merusak reputasi seseorang sebagai penulis. Konten dengan banyak kesalahan tata bahasa dan penulisan akan dianggap tidak profesional.

Untuk memastikan konten bebas dari kesalahan tata bahasa dan juga struktur kalimat, diperlukan pengecekan kembali. Hanya saja,

proses yang dilakukan secara manual ini tidak 100% akurat. Pasti ada saja yang luput. Inilah alasan mengapa kita membutuhkan aplikasi cek *grammar*. Dengan bantuan aplikasi ini, kita bisa menyunting tulisan secara lebih cepat dan efisien. Berikut beberapa kesalahan yang dapat dicek oleh aplikasi ini.

1. **Kesalahan penulisan (*typo*).** Sering kali dalam penulisan, kita melakukan kesalahan pengetikan dengan tidak disadari. Contohnya seperti menulis *truck* menjadi *tryck*. Kesalahan pengetikan/penulisan bisa membuat ketidaknyamanan dalam membaca dan bisa menimbulkan kekeliruan pemahaman bagi para pembaca.
2. **Kalimat pasif.** Penggunaan kalimat aktif lebih disukai karena dianggap bisa memperjelas ide dan pesan yang ingin disampaikan. Namun, bukan berarti kalimat pasif tidak efektif, misalnya ketika dipakai dalam penulisan jurnal atau artikel akademik. Dengan adanya *tool* cek *grammar online*, kita bisa mengetahui berapa banyak kalimat pasif yang digunakan sehingga dapat disesuaikan dengan konten.
3. **Tanda baca.** Penggunaan tanda baca memberikan makna yang tersirat untuk suatu tulisan. Misalnya, kalimat tanya tidak mungkin diakhiri dengan tanda baca titik. Artinya akan berbeda. Kalau sekiranya kita membutuhkan bantuan untuk tahu mana kalimat yang harus disisipi tanda koma, tanda petik, atau tanda baca lainnya, *tool* cek *grammar* memiliki fitur yang akan mempermudah aktivitas ini.
4. **Penggunaan kata yang terlalu sering.** *Tool* cek *grammar* bahasa Inggris biasanya akan memeriksa kata yang terlalu sering digunakan di tulisan. Nantinya *tool* ini akan merekomendasikan daftar kata alternatif supaya tulisan lebih bervariasi.

Selain itu, manfaat menggunakan pemeriksa tata bahasa antara lain:

1. Meningkatkan keterbacaan.
2. Menyampaikan aliran pesan yang lebih mudah dipahami.
3. Menghemat waktu.
4. Meningkatkan keterampilan menulis.
5. Meningkatkan pengetahuan tentang tata bahasa mana yang lebih baik untuk digunakan.
6. Meningkatkan kualitas tulisan.
7. Mencegah plagiarisme.

Ada beberapa aplikasi yang biasa digunakan dalam dunia kepenulisan akademik untuk membantu memeriksa tata bahasa dari tulisan yang dibuat, terutama dalam tulisan berbahasa Inggris, yaitu :

1. **Grammarly**

Banyak alasan mengapa Grammarly diklaim sebagai *tool* cek *grammar online* terbaik. Pertama, *tool* ini dipakai oleh hampir 20 juta pengguna internet. Jumlah yang sangat mencengangkan ini tak lepas dari kompatibelnya *Grammarly* ketika dipasangkan di *browser* populer dan *Microsoft Office*. Bahkan *software* ini juga menyediakan *Grammarly Keyboard* untuk di-*install* di *smartphone*.



grammarly

Gambar 2 : Aplikasi *Grammarly* (Sumber gambar : *Google*)

Kedua, *Grammarly* tersedia juga dalam versi tidak berbayar dan mudah di-*install*. Setelah ekstensinya dipasang ke

browser, indikatornya akan muncul di sudut kanan bawah editor teks. Kita akan tahu berapa banyak kesalahan tata bahasa yang dibuat. Setiap kata yang penulisannya salah akan ditandai dengan garis merah. Untuk memperbaikinya, cukup arahkan kursor ke kata tersebut.

Fitur yang paling banyak disukai dari *Grammarly* adalah kemampuannya mengenali istilah teknis, termasuk singkatan dan akronim. Bagi *Grammarly*, istilah-istilah ini tidak akan dianggap sebagai kesalahan tata bahasa. Kalau *Grammarly* ingin juga digunakan untuk mengecek hal lain selain tata bahasa dan tanda baca, maka bisa memanfaatkan *Grammarly text editor*. *Tool* ini nantinya akan memberikan saran mengenai unsur formalitas, apakah tulisan sudah bersifat singkat dan padat, serta memberikan saran pilihan kata yang lebih sesuai.

2. *Ginger*

Ginger memiliki tiga versi, yakni versi tidak berbayar, versi *desktop*, dan versi premium untuk *keyboard*. Versi gratisnya dapat diakses melalui situs resmi *Ginger*. Hanya saja, versi web untuk cek *grammar* ini hanya bisa mengoreksi per satu kalimat. Dengan kata lain, kita harus memasukkan kalimat satu per satu.

Jika merasa versi gratisnya sangat terbatas, pilihan lainnya adalah berlangganan paket *desktop*. Nantinya kita akan diberikan aplikasi khusus PC yang akan mengoreksi dan menyusun kembali (*rephrase*) hasil tulisan.

Aplikasi ini juga memiliki kamus dan tesaurus bawaan sehingga semua tulisan kita dipastikan terbebas dari kesalahan. Dari semua fitur yang ada, ada satu fitur *Ginger* yang menarik perhatian, yaitu *Personal Trainer*. Fitur ini akan memberi saran berdasarkan kesalahan yang kerap kali kita

lakukan. *Ginger* juga memiliki beragam pilihan bahasa. Hal ini akan sangat memudahkan pengguna pemula untuk memahami cara kerja *Ginger*.

3. **Writefull**

Writefull sebagai alat pemeriksa tata bahasa gratis membantu meningkatkan kualitas pekerjaan Anda dan memberikan umpan balik pada tulisan dengan membandingkan pekerjaan Anda dengan sejumlah bahasa di *Google Books*, *Google Scholars*, *Google News*, dan lain-lain. Dalam alat ini juga terdapat fitur untuk pengucapan teks dan daftar sinonim.

Alat Parafrase

Parafrase adalah upaya untuk menyatakan kembali ide-ide yang diungkapkan oleh orang lain dalam kalimat dan pilihan kata baru. Parafrase merupakan kegiatan menulis sesuatu dengan kata-kata sendiri yang diambil dari konsep asli, bagian buku, atau sumber penelitian lain.

Parafrase dilakukan dengan memilih kata dan/atau membuat kalimat baru dalam sebuah teks baru tanpa menghilangkan makna asli. Kegiatan ini hampir sama dengan mendengarkan cerita orang lain dan menceritakannya kembali dengan kata-kata sendiri tanpa mengubah maknanya. *Parafrase* merupakan kegiatan membuat teks sumber lebih mudah dipahami dengan menjaga makna aslinya supaya tetap utuh.

Dalam tulisan akademik, diperlukan juga alat *parafrase* untuk menghindari *plagiarisme*. Selain itu, alat *parafrase* juga berguna untuk membantu membuat kalimat-kalimat yang lebih efektif pada tulisan akademik bahasa Inggris. Berikut beberapa aplikasi yang bisa digunakan :

1. **QuillBot**

QuillBot adalah alat yang dapat menafsir ulang suatu teks. Setelah memasukkan teks dan menekan tombol *parafrase*, *QuillBot* akan mereka ulang kembali teks dengan tetap sambil tetap mempertahankan makna aslinya.

Salah satu kekuatan utama alat ini adalah menggunakan pembelajaran mesin untuk memahami, menyusun ulang, merekonstruksi, dan meningkatkan kualitas parafrase yang dihasilkannya.



Gambar 3 : Logo *QuillBot* (Sumber gambar : Google)

Jika tidak ingin berganti alat setiap kali ingin menulis ulang suatu teks, maka *QuillBot* adalah aplikasi *parafrase online* terbaik untuk itu karena dapat di-*install* ke piranti yang sudah biasa kita gunakan seperti *Microsoft Office*, *Google Docs*, dan *Google Chrome*.

Versi gratisnya dapat mem-*parafrase* hingga 700 kata, tetapi kita dapat membeli akun premium dan melakukan *parafrase* hingga 10.000 kata. Paket premium juga dapat menafsir ulang teks dengan lebih cepat, memiliki lebih banyak mode penulisan, dan menampilkan satu kalimat dalam beberapa mode sehingga kita dapat membandingkan kalimat-kalimat tersebut dan memilih yang terbaik.

2. **Spinbot**

Spinbot adalah aplikasi *parafrase online* gratis yang dapat mereka ulang teks yang kita tempel atau tulis langsung di fitur editornya. Alat ini memiliki antarmuka yang bersih, sederhana, dan ramah pengguna, meskipun dilengkapi dengan iklan.

Namun, setelah melewati iklan, proses parafrasenya cukup mudah.

Saat kita menggunakan fitur parafrase, sistem *Spinbot* akan secara otomatis menulis ulang teks. Namun, kita dapat menggunakan *tab*. Abaikan untuk mengatur kata kunci yang kita ingin abaikan dalam *Spinbot*.

Versi gratis dari penerjemah ini menerjemahkan hingga 10.000 kata, tetapi dilengkapi dengan iklan dan editor kode acak. Versi premium tidak menawarkan fitur kinerja ekstra, tetapi tampilannya bersih, serta terbebas dari iklan dan *captcha*.

3. Paraphrase Online

Alat ini memiliki generator kata kunci bawaan yang membantu menyusun ulang teks apapun secara otomatis, akurat dan tidak berbayar. Seperti alat *parafrase* gratis lainnya, *Paraphrase Online* hadir dengan iklan dan tidak ada fitur kinerja tambahan.

Manajer Referensi

Reference Management Software (RMS) merupakan piranti lunak (*software*) yang membantu peneliti (atau siapapun) dalam mengelola dokumen referensinya (buku, artikel, *book chapter*, dll). Mengelola dalam hal ini berarti membantu mencari, menemukan, menyimpan metadata (judul, pengarang, tahun terbit, penerbit), dan menelusuri kembali dokumen jika dibutuhkan. Termasuk dalam fitur tersebut adalah juga mengelola dokumen digital dari suatu referensi. RMS juga membantu dalam berkomunikasi dengan penulis/peneliti lainnya. Selain itu, fungsi teknis lain yang banyak bermanfaat adalah membantu dalam menyusun kutipan dan daftar pustaka dalam

berbagai gaya. Beberapa piranti yang bisa digunakan untuk fungsi manajer referensi adalah.

1. *Mendeley*

Apabila referensi yang kita gunakan banyak, tentu akan sulit untuk menyusunnya secara manual. Oleh karena itu, kita bisa menggunakan aplikasi *Mendeley* dalam mengelola referensi dan membuat sitasi secara otomatis.

Mendeley adalah *software* atau program aplikasi yang dikembangkan oleh *Elsevier* dalam mempermudah melakukan integrasi sitasi dan referensi pada suatu dokumen. Aplikasi ini sepenuhnya gratis dan dapat kita integrasikan secara langsung dengan *browser* dan juga *Microsoft Word*.



Gambar 4 : Mendeley (Sumber gambar : Google)

2. *Zotero*

Zotero adalah aplikasi gratis untuk pengelolaan referensi yang diproduksi oleh George Mason University. *Zotero* bisa terintegrasi dengan *web browser* serta aplikasi *Microsoft Office* untuk membuat sitasi, catatan kaki, ataupun bibliografi. Secara sederhana ada beberapa kegunaan utama dari *Zotero*, yaitu:

- a. Mengambil dan mengelola berbagai sumber dari berbagai media (jurnal, situs web, buku, makalah, dokumen, video, blog) dalam satu tempat.
- b. Membantu mengelola daftar bibliografi.
- c. Membantu membuat sitasi atau rujukan dengan berbagai pilihan gaya penulisan seperti APA, MLA, AMA, dll.

Secara sederhana untuk menggunakan *Zotero* ada tiga langkah yang perlu dilakukan. Pertama, yaitu meng-*install* aplikasi *Zotero* sesuai dengan sistem komputer yang kita miliki (Microsoft atau Mac). Kedua, meng-*install extension Zotero* di *browser* yang kita miliki. Ketiga, menghubungkan *Zotero* dengan *Microsoft Office*.

Cek *Plagiarisme*

Melakukan cek *plagiarisme* menjadi langkah penting dalam proses penyusunan karya ilmiah jenis apapun, karena dengan menghindari *plagiarisme* kita akan memperoleh sejumlah manfaat seperti berikut ini.

- a. Menghindari tindak kejahatan, karena *plagiarisme* termasuk ke dalam tindak kejahatan terhadap hak cipta yang bisa dikenai sanksi hukum.
- b. Menjaga kualitas karya ilmiah yang disusun, karena bentuk plagiarisi sekecil apapun akan mengurangi mutu dari sebuah karya ilmiah.
- c. Sebagai bentuk penghargaan terhadap usaha orang lain dalam menyusun karya ilmiah, sehingga tidak asal menjiplak isinya dan digunakan sesuka hati.
- d. Ikut membangun reputasi perguruan tinggi maupun instansi manapun yang menjadi tempat Anda bernaung, karena perguruan tinggi dan instansi ini bertujuan mencetak generasi yang tidak hanya bisa menduplikasi namun menyusun karya sendiri secara mandiri.

Supaya terhindar dari *plagiarisme*, baik yang disengaja maupun yang tidak, maka perlu dilakukan cek *plagiarisme*. Kita dapat menggunakan sejumlah situs yang menyediakan layanan pengecekan tersebut, sehingga sejak awal bisa memastikan karya tulis yang

disusun bersih dari duplikasi. Ada beberapa piranti yang bisa digunakan sebagai alat cek *plagiarisme* yaitu:

1. **Turnitin**

Turnitin adalah salah satu aplikasi cek plagiasi yang paling populer, khususnya dalam dunia akademik. Aplikasi ini memeriksa hasil tulisan dengan memastikan bahwa tidak ada kesamaan dengan dokumen lain yang ada di internet, situs web, buku, artikel, dan lain-lain. Namun, *Turnitin* tidak bisa digunakan secara cuma-cuma.

Biasanya harga yang ditawarkan *Turnitin* tergantung pada institusi yang bekerja sama dengannya. Jadi, jika ingin mengecek plagiasi dengan *Turnitin*, kita bisa menyarankan pihak perguruan tinggi untuk menggunakan alat tersebut. *Turnitin* cocok digunakan sebagai alat untuk mendidik mahasiswa mengenai cara mengutip yang tepat. *Turnitin* akan membandingkan teks yang kita tulis dengan arsip dokumen internet, data internet, makalah yang pernah dipublikasikan sebelumnya, majalah, jurnal, dan publikasi lainnya. *Turnitin* kemudian akan mengeluarkan semacam 'Laporan Keaslian' yang dapat dilihat oleh penulis/pengguna, yang mengidentifikasi jika ada teks dalam tulisan kita yang sama dengan sumber lain.

Turnitin juga dapat menyimpan catatan semua tulisan yang diunggah di database pusat. Hal ini dilakukan agar jika kita menulis suatu tulisan lagi nantinya, kita dapat melakukan pengecekan apakah tulisan tersebut memiliki kemiripan dengan tulisan kita sebelumnya atau tidak.

2. **Small SEO Tools**

Small SEO Tools merupakan salah satu situs pengecekan plagiarisme yang paling populer. Kita bisa melakukan *copy*

paste teks di kotak yang telah disediakan dengan limit 1000 kata per pencarian. Kita bisa mengunggah data dari dokumen, *Dropbox* maupun *Google Drive* dengan format *.tex*, *.txt*, *.doc*, *.odt*, *.pdf*, dan *.rtf*. Selain itu, pengecekan juga dapat dilakukan dengan memasukkan tautan *URL*.

Situs ini juga memiliki fitur penulisan ulang secara otomatis yang disebut *paraphrasing tool*. Setelah selesai melakukan proses pengecekan, kita juga bisa mengunduh hasilnya. Fitur lain yang ditawarkan adalah *grammar check*, *reverse image search*, *logo maker*, *SEO checker*, *keyword position*, dan masih banyak lagi.

Keunikan lain dari situs ini yaitu memiliki *wordpress plugin*, dimana kita tidak perlu melakukan *copy paste*, namun hanya perlu meng-*install plugin*. Dengan demikian, setiap kali kita membuat tulisan, kita tinggal mengklik "*check plagiarism*" dan *plugin* tersebut akan mengecek tulisan secara keseluruhan.

Penutup

Dengan adanya alat-alat dan aplikasi berbasis digital yang memudahkan pekerjaan dalam penulisan teks akademik berbahasa Inggris, diharapkan para akademisi, praktisi, pengamat, dan mahasiswa mampu untuk lebih produktif lagi dalam mendokumentasikan gagasannya lewat karya ilmiah agar bisa dikonsumsi oleh lebih banyak kalangan.

Bagian 3

Perencanaan Berbasis Data pada Sekolah Penggerak untuk Pendidikan Berkualitas

Oleh : Sutarmin



Negara yang besar dan kuat salah satunya berasal dari sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Pendidikan yang baik merupakan salah satu cara untuk menciptakan generasi cerdas, berpikiran luas, serta kritis.

Hal ini disadari benar oleh negara-negara besar tak terkecuali oleh Indonesia. Sejak jaman dahulu kala, pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pemerataan pembangunan. Karena itu pemerintah mewajibkan usia belajar dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas kepada seluruh masyarakat Indonesia.

Sistem pendidikan di Indonesia terus mengalami perubahan, tak hanya dikarenakan mengikuti kemajuan dunia namun perubahan ini dilakukan untuk menciptakan generasi yang lebih baik. Di tengah pandemi yang tak kunjung usai, sistem pendidikan terus mengalami penyesuaian yaitu mulai dari tidak ada pembelajaran tatap muka hingga penghapusan ujian nasional.

Kebijakan Merdeka Belajar

Kurikulum Merdeka Belajar secara resmi diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada Februari 2022. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Makarim, meluncurkan kurikulum baru yaitu Kurikulum Merdeka Belajar, sebagai tindak lanjut untuk perbaikan Kurikulum 2013. Kurikulum ini menjadi bagian dalam program Merdeka Belajar episode 15. Kurikulum Merdeka Belajar adalah sebuah pengembangan dan penerapan dari kurikulum darurat yang diluncurkan dalam merespon pandemi Covid-19.

Salah satu alasan Kemendikbud Ristek meluncurkan kurikulum ini adalah penelitian PISA tahun 2019. Saat itu, penelitian PISA menunjukkan hasil bahwa siswa-siswa dari Indonesia menduduki posisi keenam dari bawah dalam bidang matematika dan literasi.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan, Merdeka Belajar adalah suatu pendekatan yang dilakukan supaya siswa dan mahasiswa bisa memilih pelajaran yang diminati. Kebijakan Merdeka Belajar memberi kemerdekaan setiap unit pendidikan berinovasi. Konsep ini harus menyesuaikan kondisi dimana proses belajar mengajar berjalan, baik sisi budaya, kearifan lokal, sosio-ekonomi maupun infrastruktur.

Kemendikbud Ristek menyiapkan strategi yang tidak akan keluar dari esensi pendidikan, yakni kualitas guru. Guru tidak akan mungkin bisa digantikan teknologi. Teknologi adalah alat bantu guru meningkatkan potensi mereka dan mencari guru-guru penggerak terbaik serta memastikan mereka bisa menjadi pemimpin-pemimpin pembelajaran dalam sekolah-sekolah di seluruh Indonesia.

Konsep pelatihan guru akan berubah dari model seminar atau lokakarya menjadi pelatihan yang lebih praktis. Kurikulum yang mudah dipahami dan lebih fleksibel juga menjadi salah satu hal yang

diperlukan untuk mendukung implementasi Merdeka Belajar. Kurikulum yang dapat mendorong para guru agar dapat memilih materi atau metode pembelajaran dengan kualitas tinggi, tetapi sesuai tingkat kompetensi, minat, dan bakat masing-masing siswa.

Esensi Merdeka Belajar adalah menggali potensi terbesar para guru-guru sekolah dan murid kita untuk berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara mandiri. Mandiri bukan hanya mengikuti proses birokrasi pendidikan, tetapi benar-benar inovasi pendidikan.

Visi Pendidikan Indonesia

Mengutip dari website resmi Kemendikbud Ristek, visi pendidikan Indonesia adalah mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong, dan berkebinekaan global. Dari visi ini, maka profil Pelajar Pancasila ada 6 dimensi sebagai berikut :

- 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia.** Pelajar Indonesia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia adalah pelajar yang berakhlak dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa. Ia memahami ajaran agama dan kepercayaannya serta menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupannya sehari-hari. Ada lima elemen kunci beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia yaitu : (a). akhlak beragama; (b) akhlak pribadi; (c) akhlak kepada manusia; (d) akhlak kepada alam; (e) akhlak bernegara.
- 2. Berkebhinekaan global.** Pelajar Indonesia mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya,

dan tetap berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain, sehingga menumbuhkan rasa saling menghargai dan kemungkinan terbentuknya dengan budaya luhur yang positif dan tidak bertentangan dengan budaya luhur bangsa. Elemen dan kunci kebhinekaan global meliputi mengenal dan menghargai budaya, kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama, dan refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan.

3. **Mandiri.** Pelajar Indonesia merupakan pelajar mandiri, yaitu pelajar yang bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya. Elemen kunci dari mandiri terdiri dari kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi serta regulasi diri.
4. **Gotong royong.** Pelajar Indonesia memiliki kemampuan bergotong-royong, yaitu kemampuan untuk melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan suka rela agar kegiatan yang dikerjakan dapat berjalan lancar, mudah dan ringan. Elemen-elemen dari bergotong royong adalah kolaborasi, kepedulian, dan berbagi.
5. **Bernalar kritis.** Pelajar yang bernalar kritis mampu secara objektif memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi dan menyimpulkannya. Elemen-elemen dari bernalar kritis adalah memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, merefleksikan pemikiran dan proses berpikir, dan mengambil keputusan.
6. **Kreatif.** Pelajar yang kreatif mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang orisinal, bermakna,

bermanfaat, dan berdampak. Elemen kunci dari kreatif terdiri dari menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal.

Perubahan Paradigma Pendidikan di Indonesia

Berkembangnya zaman (era disrupsi), perkembangan teknologi dan pandemi covid-19 menyebabkan perubahan yang cukup signifikan pada implementasi sistem pendidikan. Dengan sistem pendidikan lama, belajar dirasakan sebagai kewajiban atau tugas saja sehingga siswa menganggap belajar adalah suatu hal yang menekan dan tidak menyenangkan. Apalagi dengan metode pembelajaran yang cenderung satu arah. Di dalam paradigma baru, proses belajar didorong menjadi sebuah pengalaman yang menyenangkan dan bersifat *student-centered* dengan segala keunikan dan potensi yang dimiliki.

Jika prinsip belajarnya benar-benar berpusat pada siswa sebagai subjek belajar, maka peran guru tidak lagi menjadi pusat informasi dan pengetahuan, melainkan sebagai fasilitator yang menginspirasi dalam kegiatan belajar. Guru perlu menyiapkan metode belajar yang kreatif dan mendekatkan siswa dengan sumber belajar. Dari sini terlihat bahwa kualitas guru memiliki peranan yang sangat penting dalam kesuksesan implementasi sistem pendidikan.

Kemendikbud Ristek sudah meluncurkan 21 episode Merdeka Belajar. Dalam program Sekolah Penggerak, dosen dan peneliti bisa memiliki peran sebagai fasilitator dan pelatih ahli untuk sekolah menengah. Ini sekaligus sebagai pengabdian dalam bidang pendidikan.

Pendekatan yang digunakan juga mengalami perubahan. Jika dulu pendekatan yang digunakan oleh guru ke siswa bersifat

homogen (tidak berbasis pada kondisi siswa), maka sekarang guru didorong untuk bisa melakukan pendekatan yang berbasis pada kebutuhan masing-masing individu siswa.

Pandemi juga mengubah kebiasaan belajar dari yang awalnya bersifat klasik (tatap muka di kelas) menjadi kegiatan belajar dengan memanfaatkan teknologi. Beragam aplikasi belajar yang bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran. Karena memang konten pembelajaran yang audio-visual akan lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan dengan bacaan biasa.

Selain itu, kolaborasi berbagai pihak dalam mewujudkan pendidikan yang lebih baik juga mulai dirasakan. Munculnya Merdeka Belajar Kampus Merdeka dan Program Sekolah Penggerak adalah bentuk kolaborasi dan sinergi antara sekolah, kampus, praktisi, dan mitra untuk semakin mendekatkan antara kebutuhan industri dan proses pembelajaran.

Program Sekolah Penggerak

Program Sekolah Penggerak adalah upaya untuk mewujudkan visi Pendidikan Indonesia dalam mewujudkan Indonesia maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila.

Program Sekolah Penggerak berfokus pada pengembangan hasil belajar siswa secara holistik yang mencakup kompetensi (literasi dan numerasi) dan karakter, diawali dengan SDM yang unggul (kepala sekolah dan guru). Program Sekolah Penggerak merupakan penyempurnaan program transformasi sekolah sebelumnya. Program Sekolah Penggerak akan mengakselerasi sekolah negeri/swasta di seluruh kondisi sekolah untuk bergerak 1-2 tahap lebih maju. Program

dilakukan bertahap dan terintegrasi dengan ekosistem hingga seluruh sekolah di Indonesia menjadi Program Sekolah Penggerak.

Dalam implementasi program sekolah penggerak, ada 2 unsur lain yang juga menjadi satu kesatuan dengan sekolah penggerak yaitu guru penggerak dan organisasi penggerak. Ini membuktikan bahwa konsep Merdeka Belajar benar-benar menekankan pada pembentukan kualitas guru dan partisipasi berbagai elemen untuk mewujudkan pendidikan yang lebih baik lagi.

Guru Penggerak adalah pemimpin pembelajaran yang menerapkan merdeka belajar dan menggerakkan seluruh ekosistem pendidikan untuk mewujudkan pendidikan yang berpusat pada murid. Guru Penggerak menggerakkan organisasi belajar bagi guru di sekolah dan di wilayahnya serta mengembangkan program kepemimpinan murid untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. Untuk menjadi Guru Penggerak, Guru harus mengikuti proses seleksi dan pendidikan Guru Penggerak selama 9 bulan. Selama proses pendidikan, calon Guru Penggerak akan didukung oleh instruktur, fasilitator, dan pendamping yang profesional.

Organisasi di Indonesia biasanya terdiri dari orang tua, tokoh masyarakat dan adat, organisasi, cendekiawan, relawan, dan pemangku kepentingan lainnya. Untuk mewujudkan pendidikan terbaik bagi seluruh murid Indonesia, semua pemangku kepentingan bersama Kemendikbud perlu berkomitmen untuk bergotong royong menciptakan inovasi-inovasi pembelajaran. Inovasi-inovasi ini harus relevan dan berdampak baik untuk mencapai tujuan utama kita semua, yaitu peningkatan kualitas belajar murid Indonesia.

Problematika yang Dihadapi

Telah banyak program dan kegiatan untuk peningkatan kualitas pendidikan, namun program atau kegiatan belum berdampak

signifikan pada peningkatan mutu pendidikan. Terbukti dari hasil belajar siswa Indonesia berada di bawah rata-rata. Hasil survei PISA 2018 menempatkan Indonesia di urutan ke 74 alias peringkat keenam dari bawah. Kemampuan membaca siswa Indonesia di skor 371 berada di posisi 74, kemampuan Matematika mendapat 379 berada di posisi 73, dan kemampuan sains dengan skor 396 berada di posisi 71. Diperparah dengan adanya pandemi Covid-19 yang mengakibatkan *loss learning*.

Hal ini diperkuat dengan data Skor Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) yang dituangkan oleh Kemendikbud di tahun 2019 yang menunjukkan bahwa persebaran skor AKSI daerah di luar Jakarta dan DIY mendapatkan nilai minus antara -4% sampai 14 %. Hal ini menunjukkan bahwa faktor geografis memiliki pengaruh penting dalam akses infrastruktur pendidikan yang berkualitas.

Kondisi yang sudah disampaikan di atas adalah kondisi yang masih jauh dari harapan. Sistem pendidikan yang baru diharapkan bisa membawa output yang lebih baik lagi yaitu peningkatan hasil belajar baik kompetensi kognitif maupun non kognitif. Maka, perlu analisis lebih mendalam dalam sebuah kerangka yang jelas untuk mencari apa yang menjadi penyebab sebuah sistem masih belum berjalan dengan optimal.

Dalam sebuah siklus manajemen program, ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu analisis kondisi saat ini, identifikasi masalah, membuat perencanaan, teknis program kegiatan pengadaan dan *monitoring* serta evaluasi. Lima tahapan ini saling berkaitan satu dengan yang lainnya dan memiliki pengaruh dalam keberhasilan sebuah program.

Program pendidikan yang dicanangkan belum berdampak signifikan pada peningkatan mutu disebabkan perencanaan belum berbasis data sesuai masalah yang dihadapi. Berawal dari analisis

kondisi dengan data atau laporan yang tidak valid. Ini menyebabkan identifikasi masalah tidak sampai ke akarnya. Hanya melihat masalah di tingkat permukaan dan efek masalah saja. Padahal untuk bisa menemukan akar masalah, dibutuhkan data yang komprehensif dan valid serta *brainstorming* dengan melibatkan berbagai perspektif.

Jika dua proses awal itu salah/tidak tepat, maka perencanaan yang dibuat tidak berorientasi pada masalah yang dituju. Dengan kata lain, bisa dikatakan salah dalam merencanakan. Perencanaan yang tidak tepat sasaran akan membuat kebingungan dan ketidakpastian pelaksanaan di lapangan. Saat monitoring dan evaluasi, dampak kegiatan tidak bisa diukur. Siklus ini lalu diulang dari awal dan menjadi lingkaran kegagalan.

Kalau ditelaah lebih mendalam, maka bisa ditemukan ada beberapa faktor yang menjadi permasalahan perencanaan di satuan pendidikan. Faktor itu adalah sumber daya manusia, data, anggaran dan kebijakan. Berikut uraian dari masing-masing faktor tersebut :

1. Sumber daya manusia (SDM)

SDM adalah pelaku dalam pembuatan perencanaan sekaligus aktor yang mengimplementasikan perencanaan tersebut. Keduanya saling berhubungan dan jika salah satu tidak kuat/melakukan kekeliruan, maka akan berefek pada perencanaan dan implementasi sekaligus.

Dalam proses merencanakan, beberapa kendala SDM yang membuat perencanaan menjadi tidak tepat adalah :

- a. Kurang memahami indikator dalam laporan mutu
- b. Kurang kompeten menganalisis akar masalah
- c. Solusi perbaikan bersifat parsial
- d. *Monitoring* dan evaluasi belum dilakukan
- e. Kegiatan perencanaan belum dilakukan optimal
- f. Pergantian pimpinan memerlukan proses adaptasi

- g. *Mindset* tentang perencanaan (hanya untuk memenuhi kebutuhan administratif sehingga cenderung tidak melakukan *review*)
- h. Kedalaman pemahaman tentang perencanaan (cara membuat perencanaan yang benar dan kedalaman analisis).

2. Data

Data adalah pijakan seseorang dalam memutuskan sesuatu. Termasuk dalam perencanaan program pendidikan nasional. Data sangat diperlukan, berkaitan dengan kondisi implementasi pendidikan di masing-masing daerah secara detail dan konkrit karena dengan kondisi geografis seperti Indonesia, pelaksanaan pendidikan tidak bisa digeneralisasi. Beberapa persoalan terkait data di satuan pendidikan dan secara nasional :

- a. Data tidak valid (bisa karena belum dimutakhirkan atau ada manipulasi data untuk kepentingan akreditasi dan bantuan)
- b. Akses sumber informasi yang utuh terbatas
- c. Sistem integrasi data yang belum berjalan secara optimal.

3. Anggaran

Proses penganggaran yang belum melibatkan pemangku kepentingan secara menyeluruh menyebabkan alokasi pendanaan operasional pendidikan di satuan pendidikan antara satu daerah dengan daerah lain mengalami ketimpangan. Anggaran pendidikan walaupun sudah naik menjadi 20% namun secara penggunaan masih banyak untuk daerah-daerah besar di Jawa.

Sumber penganggaran pendidikan juga masih didominasi oleh bantuan dari pemerintah. Jika pemerintah dan semua

pemangku kepentingan bisa duduk bersama, maka upaya pendanaan yang lebih komprehensif dan menyesuaikan kebutuhan yang seharusnya akan bisa dilakukan.

4. Kebijakan

Ada dua faktor yang menjadi permasalahan utama di aspek kebijakan pendidikan yaitu pertama, kebijakan daerah belum selaras dengan kebijakan pusat dan satuan pendidikan lebih mengutamakan kebijakan daerah karena merasa lebih terakomodir dan lebih fleksibel diterapkan. Kedua, laporan dan dokumen yang harus disiapkan untuk syarat kepatuhan memakan tenaga dan waktu. Banyak borang, formulir dan pendataan lainnya yang tidak efektif, efisien dan saling tumpang tindih.

Perencanaan Berbasis Data Sebagai Solusi Masalah Perencanaan Satuan Pendidikan Saat Ini

Perencanaan berbasis data adalah perencanaan yang didasarkan pada data yang valid dan berasal dari sumber - sumber yang terverifikasi. Selain itu, faktor lain seperti kualitas SDM sekolah, keterbatasan data yang lengkap dan akurat serta kesulitan melaksanakan kebijakan pusat di sekolah juga perlu diberi solusi yaitu melatih dan mendampingi SDM sekolah dalam melaksanakan perencanaan berbasis rapor pendidikan, menjadikan profil pendidikan sebagai *single source of truth* dan menjelaskan kepada sekolah terkait dengan tujuan berbagai kebijakan di pusat.

Perencanaan di satuan pendidikan merupakan suatu siklus yang menghubungkan antara analisis akar masalah dengan pelaksanaan program penyelesaiannya. Siklus perencanaan dimulai dengan menganalisis data dalam laporan untuk menetapkan masalah, menganalisis akar masalah, menyusun program kerja, melaksanakan

program kerja yang sudah dianggarkan dan monitor pelaksanaan serta evaluasi hasil pelaksanaan program kerja tersebut.



Sumber : Siklus Perencanaan di Satuan Pendidikan dalam presentasi “Perencanaan Berbasis Data pada Sekolah Penggerak” oleh Dr. H. Sutarmin, S.Si., M.M.

1. Analisis data

Yang perlu dilakukan oleh SDM sekolah dalam proses analisis data adalah analisis profil satuan pendidikan untuk memahami potret mutu. *Platform* rapor Pendidikan (<https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/>) menampilkan indikator tiap dimensi yang digambarkan dalam bentuk grafik atau tabel dengan informasi definisi dan pengertian/makna. Indikator dapat diunduh dalam format *excel* sehingga pengguna dapat secara fleksibel melakukan analisis.

Setelah itu, lakukan analisis profil pendidikan Profil pendidikan merupakan hasil evaluasi layanan pendidikan sebagai penyempurnaan rapor mutu sebelumnya. Profil pendidikan berguna untuk :

- Single source of truth* sebagai dasar analisis, perencanaan dan tindak lanjut peningkatan kualitas pendidikan
- Terintegrasi dengan berbagai sumber data yang obyektif dan andal dimana laporan dan disajikan secara otomatis.

- c. Instrumen pengukuran untuk evaluasi sistem pendidikan secara keseluruhan baik untuk evaluasi internal maupun eksternal
- d. Alat ukur yang berorientasi pada mutu dan pemerataan hasil belajar (output)
- e. Meringankan beban administrasi satuan pendidikan dengan mengurangi aplikasi beragam dalam proses evaluasi internal dan eksternal.

Evaluasi profil pendidikan dilakukan berdasarkan kerangka penilaian yang dikembangkan dari model input, proses dan output tentang kinerja atau efektivitas sekolah. Ada 8 standar yang ada dalam Standar Nasional Pendidikan, yaitu :

- a. Standar Kompetensi Lulusan
- b. Standar Isi
- c. Standar Proses
- d. Standar Penilaian
- e. Standar Pengelolaan
- f. Standar GTK (Guru dan Tenaga Kependidikan)
- g. Standar Pembiayaan
- h. Standar Sarpras.

Jika diskemakan dalam model input, proses, output, maka profil dikelompokkan dalam 5 dimensi yang berisi berbagai kelompok indikator. Model ini menyatakan bahwa :

- a. Output berupa mutu dan relevansi hasil belajar murid dan pemerataan pendidikan yang bermutu
- b. Output dipengaruhi oleh proses berupa mutu dan relevansi pembelajaran yang didukung oleh pengelolaan sekolah yang partisipatif, transparan, dan akuntabel
- c. Proses tersebut dapat berjalan baik karena dilakukan oleh GTK yang kompeten dan berkinerja baik sebagai input.

Detail penjelasan dari 5 dimensi itu adalah sebagai berikut :

a. Dimensi A

Dimensi ini adalah mutu dan relevansi hasil belajar murid. Dimensi ini mencakup dua hal. Pertama adalah capaian hasil belajar terdiri dari capaian perkembangan yang terdiri dari capaian pembelajaran, sosial emosional dan fisik. Kedua adalah mutu hasil belajar murid meliputi kemampuan literasi, kemampuan numerasi dan karakter.

b. Dimensi B

Dimensi B adalah pemerataan pendidikan yang bermutu. Meliputi kesenjangan mutu hasil belajar dan akses peserta didik.

c. Dimensi C

Dimensi C berhubungan dengan guru dan tenaga kependidikan (GTK). Ada beberapa hal yang dinilai dalam dimensi ini yaitu kompetensi GTK dan pengembangannya, jumlah dan kinerja GTK sebagai penggerak, kinerja administratif GTK, pemerataan distribusi guru, dan pemenuhan kebutuhan guru.

d. Dimensi D

Dimensi D berhubungan dengan kualitas dan relevansi proses pembelajaran. Berkaitan dengan hal-hal berikut : kualitas pembelajaran, refleksi dan perbaikan pembelajaran, kepemimpinan instruksional, pemanfaatan TIK untuk pembelajaran, iklim keamanan sekolah, iklim kebhinekaan dan inklusivisme sekolah serta *link and match* dengan dunia kerja.

e. Dimensi E

Dimensi E berhubungan dengan pengelolaan sekolah yang partisipatif, transparan dan akuntabel. Beberapa hal yang dinilai disini adalah partisipasi warga sekolah, pemanfaatan sumber daya sekolah untuk peningkatan mutu, pemanfaatan

TIK untuk pengelolaan anggaran dan proporsi APBD untuk pendidikan.

2. Menganalisis akar masalah

Untuk mendapatkan akar masalah yang tepat, maka satuan pendidikan perlu melakukan refleksi diri berbasis profil pendidikan. Tiga langkah yang bisa dilakukan adalah :

- a. Pelajari dan verifikasi profil satuan pendidikan
Mengevaluasi profil satuan pendidikan dengan kondisi riil yaitu dengan melakukan pengamatan, melihat data dan diskusi dengan pemangku kepentingan di sekolah seperti komite, orang tua siswa, dan pengguna lulusan.
- b. Analisis kondisi sekolah
Membuat analisis bersama dengan guru dan kepala sekolah tentang kondisi sekolah yang sudah sesuai atau belum dengan standar. Hasil dari analisis ini adalah pemetaan di aspek mana saja yang sudah terpenuhi, berjalan dan bagus, aspek mana yang belum terpenuhi, aspek apa yang belum berjalan. Dari sini sekolah bisa menetapkan prioritas perbaikan mutu sesuai kapasitasnya.
- c. Simpulkan permasalahan dan akar masalah
Membuat analisis bersama dengan pemangku kepentingan di sekolah tentang permasalahan yang dihadapi dan akar permasalahan.
Untuk menjalankan tahapan analisis ini, bisa menggunakan metode pohon masalah (*problem tree analysis*) dengan melihat dan mengidentifikasi semua realitas masalah dalam 3 bagian : bagian akar (penyebab masalah), batang (kondisi masalah), dan daun (dampak masalah). Contoh dari pohon masalah adalah sebagai berikut :



Sumber : Presentasi "Perencanaan Berbasis Data pada Sekolah Penggerak" oleh Dr. H. Sutarmin, S.Si., M.M.

3. Menyusun program kerja

Setelah menemukan akar masalah serta rekomendasinya, selanjutnya rekomendasi itu diramu menjadi program kerja peningkatan mutu dalam dokumen perencanaan. Perlunya sebuah perencanaan didokumentasikan adalah agar ada bukti, bisa di review dan bisa menjadi bahan pijakan untuk melakukan *monitoring* dan evaluasi. Beberapa langkah yang bisa dilakukan dalam menyusun program kerja peningkatan mutu pendidikan adalah :

- a. Rekomendasikan solusi
Analisis dan susun rekomendasi solusi dalam bentuk program.
- b. Bangun komitmen bersama
Dapatkan komitmen semua pemangku kepentingan untuk mendukung program peningkatan mutu.
- c. Tuangkan komitmen dalam dokumen perencanaan sekolah.

4. Melaksanakan program kerja

Dalam melaksanakan program sesuai dengan yang sudah direncanakan, perlu diperhatikan beberapa hal berikut :

- a. Jadwalkan pelaksanaan program

- Sekolah menentukan lini masa pelaksanaan program peningkatan mutu
 - Pastikan ada pembagian tugas yang jelas dalam setiap aktivitas
 - Dalam setiap aktivitas program, perlu diberi kejelasan siapa yang bertanggung jawab di masing-masing program tersebut. Bila perlu, bisa dibuat pokja (kelompok kerja) dengan rincian tugas dan lini masa yang jelas. Tunjuk pula koordinator timnya agar bisa memastikan berjalannya rincian tugas dan aktivitas.
- b. Buat sistem koordinasi yang jelas
- Setelah ada kelompok kerja dan struktur yang jelas untuk melaksanakan perencanaan, maka perlu dibuatkan sistem koordinasi yang jelas. Tentang bagaimana alur penyelesaian masalah, koordinasi dan rapat, alur komunikasi, pengambilan keputusan dan sebagainya.
 - Upayakan koordinasi antar lini dilangsungkan secara rutin untuk terus memperbarui informasi dan kondisi serta proses kerja yang dijalankan oleh masing-masing kelompok kerja.
- c. Gunakan berbagai pendekatan peningkatan mutu pendidikan
- Sekolah menggunakan berbagai pendekatan dalam melaksanakan program peningkatan mutu di sekolah seperti pelatihan, konsultasi, asistensi, penelitian, mentoring, kunjungan ke instansi lain dan sebagainya.
 - Hasil dari berbagai aktivitas peningkatan mutu pendidikan juga didokumentasikan dan dicoba untuk diterapkan sesuai konteks dan kebutuhan sekolah.
- d. Libatkan seluruh pemangku kepentingan

- Sekolah melibatkan berbagai pemangku kepentingan dalam melaksanakan upaya peningkatan mutu di sekolah. Pemangku kepentingan ini melibatkan internal dan eksternal sekolah seperti guru, kepala sekolah, komite dan pengawas sekolah, dinas pendidikan, orang tua siswa, mitra sekolah (untuk kepentingan pembelajaran) dan sebagainya.

5. *Monitoring dan evaluasi pelaksanaan program kerja*

Monitoring diperlukan selama proses pelaksanaan program agar bisa identifikasi hambatan lebih cepat dan penyelesaian masalah lebih cepat pula. *Monitoring* juga bisa berguna untuk memantau sejauh mana proses yang sudah dilakukan, apakah masih sesuai perencanaan atau dibutuhkan perubahan. Evaluasi dilakukan di akhir program kerja. Dalam mengevaluasi, lakukan evaluasi dari segi realisasi output apakah sesuai dengan rencana, segi dampak dan keberlanjutan dari program serta masukan perbaikan untuk kedepannya.

Output keseluruhan dari serangkaian kegiatan perencanaan berbasis data di sekolah ini adalah adanya perubahan perilaku menjadi terbiasa melakukan pencatatan (berbasis data), diolah dan dianalisis dengan pendekatan ilmiah dan melibatkan berbagai pihak dan membangun komitmen bersama.

Penutup

Memulai kebiasaan merencanakan berbasis data memang tidak mudah. Perlu banyak pembenahan pada metode penggalan data, pengolahan dan pendokumentasian data. Namun, jika ini benar-benar terealisasi, maka mutu pendidikan yang diharapkan secara bertahap akan semakin dekat untuk dicapai.

Bagian 4

Pembelajaran Bahasa Inggris Otonom Melalui Sosial Media

Oleh : Faisal Rahman



Kehidupan di era digital seperti sekarang ini tidak bisa dipisahkan dari penggunaan sosial media. Berbagai sosial media telah menjadi bagian dan gaya hidup

masyarakat dunia sebagai alat atau media komunikasi dan interaksi sosial di dunia maya dengan orang-orang dari seluruh belahan dunia.

Masyarakat Indonesia merupakan salah satu pengguna sosial media terbesar di dunia dengan intensitas penggunaan yang sangat tinggi. Menurut data dari datareportal.com, pengguna sosial media di Indonesia adalah sebesar 160 juta orang pada tahun 2020 dengan intensitas penggunaan 3 jam 26 menit per hari, hal ini menunjukkan betapa sering orang Indonesia bersosialisasi di dunia maya melalui sosial media.

Tingginya intensitas penggunaan sosial media di Indonesia merupakan sebuah peluang yang bagus untuk pemanfaatan sosial media itu sendiri agar menjadi lebih bermanfaat dengan penggunaan

yang lebih bijak dan tepat. Salah satu pemanfaatan sosial media yang cukup mudah direalisasikan adalah sebagai media atau sarana pembelajaran, termasuk pembelajaran Bahasa Inggris yang sudah menjadi sebuah kebutuhan di era globalisasi sebagai sarana komunikasi utama dengan masyarakat global.

Bahasa Inggris merupakan Bahasa utama yang digunakan masyarakat dunia karena Bahasa Inggris merupakan bahasa yang paling banyak digunakan di seluruh dunia, oleh karena itu masyarakat Indonesia pun perlu untuk mempelajari Bahasa Inggris agar dapat berkomunikasi dengan baik di tingkat global.

Berdasarkan data *English Proficiency Index (EPI)* yang dirilis oleh *Education First (EF)* pada tahun 2021, Indonesia menduduki peringkat 80 dari 112 negara di dunia dalam hal kecakapan berbahasa Inggris dengan skor 466. Hal ini menunjukkan kecakapan berbahasa Inggris orang Indonesia masih tergolong rendah dan perlu ditingkatkan. Salah satu cara meningkatkan kemampuan dan kecakapan berbahasa Inggris adalah melalui model pembelajaran otonom atau *Autonomous Learning Model (ALM)* dengan dukungan sosial media.

Autonomous Learning Model

Model Pembelajaran Otonom atau *Autonomous Learning Model (ALM)* dikembangkan oleh Betts dan Kercher untuk memberi siswa lebih banyak kekuatan. Model ini sebenarnya dikembangkan dengan masukan dari siswa. Model ini bertujuan untuk mengambil kekuatan belajar dari guru sebagai “penyalur pengetahuan” dan memberikan kekuatan itu kepada siswa.

ALM mencoba mengajari siswa bagaimana menemukan informasi sendiri. Berbagai keterampilan yang dibutuhkan untuk menavigasi dunia pembelajaran yang semakin kompleks disediakan

oleh ALM. Siswa akan mengembangkan harga diri yang positif, tanggung jawab, keterampilan interpersonal, pengambilan keputusan dan keterampilan memecahkan masalah, keterampilan berpikir kritis dan kreatif, dan semangat untuk bidang pembelajaran yang menarik minat mereka melalui ALM.

ALM memberikan siswa berbagai keterampilan yang dibutuhkan untuk menavigasi dunia pembelajaran yang semakin kompleks. Melalui ALM, siswa akan mengembangkan tanggung jawab, harga diri yang positif, keterampilan pengambilan keputusan dan pemecahan masalah, keterampilan interpersonal, keterampilan berpikir kritis dan kreatif, dan hasrat untuk bidang pembelajaran yang menarik minat mereka.

Komponen pertama dari ALM adalah orientasi, yang mendorong siswa untuk merefleksikan apa itu kecerdasan, bagaimana sekolah mereka membantu mereka menggunakan kecerdasan mereka melalui berbagai program dan metode pengajaran, dan bagaimana mereka dapat memainkan peran penting dalam membimbing masa depan mereka.

Setelah orientasi, siswa memasuki tahap Pengembangan Individu model. Selama tahap ini, siswa mendapatkan alat yang mereka butuhkan untuk menjadi pembelajar mandiri. Guru memfasilitasi perolehan keterampilan yang dibutuhkan untuk memperoleh pengetahuan melalui penelitian dan teknologi, pemahaman tentang universitas dan tujuan karir, dan strategi organisasi dan produktivitas yang diperlukan untuk mencapai tujuan mereka.

Pengayaan dapat mengambil berbagai bentuk. Apakah siswa akan mengeksplorasi ide-ide baru, menyelidiki fenomena, mengambil bagian dalam kegiatan budaya, melakukan pekerjaan pelayanan, atau

melakukan perjalanan petualangan, siswa akan mengejar pengetahuan berdasarkan pengalaman dunia nyata.

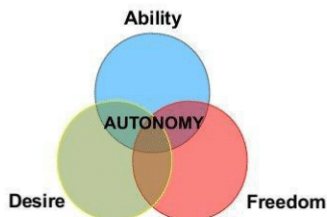
Seminar di ALM tidak diajarkan oleh para profesional atau guru. Sebaliknya, siswa membuat dan mengawasi seminar yang menunjukkan pengetahuan dan ide-ide yang mereka peroleh selama proses ALM. Biasanya, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk membuat seminar ini.

Tahap terakhir dari pembelajaran mandiri adalah *in-depth study*. Ini dapat berupa proyek individu atau kelompok, bimbingan, presentasi, atau penilaian. Ini dianggap sebagai tingkat tertinggi dari belajar mandiri. Ini adalah tahap di mana siswa mensintesis informasi, keterampilan, dan strategi yang telah mereka pelajari untuk menunjukkan apa yang telah mereka pelajari - sebagian besar sendiri.

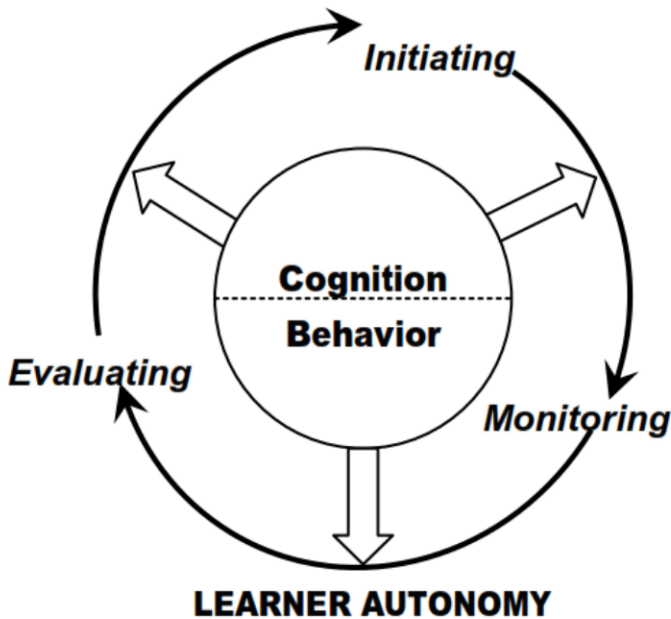
Guru dapat memilih untuk menyelesaikan siklus ALM penuh dengan kelas mereka atau kelompok siswa tertentu. Guru juga dapat memilih untuk memfokuskan pelajaran pada satu aspek ALM. Hal ini dapat disesuaikan untuk berbagai kegunaan, namun paling bermanfaat bagi siswa berbakat yang biasanya memiliki kemampuan untuk bekerja secara mandiri dan memiliki kematangan emosional untuk merefleksikan diri mereka sebagai individu dan pelajar yang berbakat.

Learner autonomy

'...a capacity to control your own learning...'



Menurut Dang (2012), proses implementasi ALM adalah sebagai berikut:



Dalam model tersebut, tahapan pertama pada ALM adalah inisiasi, pada tahap ini pembelajar membuat perencanaan, menentukan tujuan dan metode pembelajaran yang akan ditempuh untuk mencapai tujuan belajarnya. Tahapan kedua adalah *monitoring*, pada tahap ini, guru memiliki peran untuk memastikan agar pembelajar menjalankan pembelajaran sesuai dengan inisiasi awal dan tidak melenceng sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan sesuai harapan.

Tahapan ketiga adalah evaluasi, pada tahap ini pembelajar dan dapat dibantu oleh guru untuk mengukur dan mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran dan capaian keberhasilan pembelajaran itu sendiri untuk kemudian diantisipasi atau ditindaklanjuti agar pembelajaran lebih efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dickinson menyatakan bahwa belajar mandiri adalah situasi di mana tanggung jawab semua keputusan yang berkaitan dengan pembelajaran dan pelaksanaannya sepenuhnya menjadi milik peserta didik itu sendiri. Dalam pembelajaran mandiri, peserta didik menentukan tujuan, materi, tugas, latihan, dan metode pembelajaran.

Peran Pengajar dalam *Autonomous Learning Model*

Peran guru atau pengajar dalam pembelajaran Bahasa Inggris secara otonom adalah sebagai berikut:

1. Fasilitator

Dalam hal ini guru atau pengajar membantu pembelajar dengan menyediakan fasilitas pembelajaran seperti sumber belajar dan media belajar. Pembelajar biasanya masih memiliki keterbatasan akses atau wawasan terhadap sumber belajar yang cocok dengan pembelajaran yang dilakukan sehingga peran guru dalam menemukan sumber belajar yang relevan sangatlah penting. Selain itu, guru juga perlu membantu pembelajar untuk menemukan media yang sesuai untuk menunjang pembelajarannya agar dapat mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

2. Pembimbing

Sebagai pembimbing, guru memiliki peran yang sangat penting agar pembelajar tidak kehilangan arah dalam proses pembelajarannya dan fokus pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3. Motivator

Guru juga berperan untuk memberikan motivasi kepada pembelajar agar tidak kehilangan motivasi dan keinginan

belajarnya. Pembelajar seringkali mengalami kejenuhan atau kelelahan dalam proses belajar, sehingga peran guru sangat diperlukan untuk menjaga motivasi belajar.

4. Evaluator

Setiap pembelajaran yang dilaksanakan tentunya perlu dievaluasi agar dapat diukur tingkat keberhasilan pembelajaran itu sendiri, serta untuk meningkatkan dan memperbaiki kekurangan dan kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran, peran guru dalam hal ini sangat diperlukan untuk membantu pembelajar dalam mengevaluasi pembelajarannya.

Peran Media dalam *Autonomous English Learning*

Sosial media dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris secara otonom dengan berbagai cara, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sumber belajar

Sosial media merupakan sebuah sumber belajar yang sangat mudah diakses dengan banyak sekali pilihan sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh pembelajar, khususnya Bahasa Inggris. Di era digital seperti sekarang ini, banyak sekali penyedia materi pembelajaran Bahasa Inggris yang menggunakan sosial media sebagai sarana untuk menyebarkan sumber belajarnya agar dapat diakses oleh lebih banyak orang di seluruh belahan dunia, apalagi materi pembelajaran Bahasa Inggris. Sekarang ini terdapat ribuan bahkan jutaan sumber belajar Bahasa Inggris yang tersedia di sosial media seperti Youtube, Instagram, facebook, dan lain sebagainya. Hal ini harus dapat dimanfaatkan dengan sebaik

mungkin oleh pembelajar Bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggrisnya.

2. Media pembelajaran

Selain sebagai sumber belajar, sosial media juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan sosial media sebagai sarana untuk mempraktikkan Bahasa Inggris baik berupa lisan maupun lisan.

3. Sarana evaluasi pembelajaran

Sosial media juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan cara mengukur kemampuan Bahasa Inggris yang merupakan hasil belajar melalui sosial media.

Implementasi *Autonomous English Learning*

Implementasi pembelajaran Bahasa Inggris secara otonom atau *Autonomous English Learning* melalui sosial media dapat dilaksanakan dengan berbagai cara sesuai dengan platform sosial media yang digunakan.

1. Youtube

Sosial media Youtube dapat digunakan untuk belajar Bahasa Inggris dengan berbagai cara sebagai berikut:

- a. Menonton Lagu berbahasa Inggris dengan atau tanpa *subtitle*. Menonton lagu berbahasa Inggris di Youtube dapat meningkatkan kemampuan *listening* dan menambah *vocabulary*. Penggunaan *subtitle* dapat dilakukan jika pembelajar masih memiliki kemampuan Bahasa Inggris level dasar agar dapat meningkatkan kosa kata Bahasa

Inggris. Bagi pembelajar Bahasa Inggris level atas atau menengah, dapat dilakukan tanpa menggunakan *subtitle* untuk meningkatkan ketajaman pendengaran terhadap kosa kata dan kalimat berbahasa Inggris.

- b. Menonton video pembelajaran Bahasa Inggris. Youtube menyediakan banyak sekali video pembelajaran Bahasa Inggris yang dapat diakses dan dimanfaatkan oleh para pembelajar. Video yang ditonton dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran itu sendiri.
- c. Menonton berbagai video berbahasa Inggris. Selain video pembelajaran Bahasa Inggris, Youtube juga banyak menyediakan video-video konten lain yang berbahasa Inggris, video jenis ini juga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris dengan cara membuat kita lebih familiar dengan Bahasa Inggris yang digunakan dalam video tersebut.
- d. Membuat vlog berbahasa Inggris. Youtube juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mempraktikkan kemampuan Bahasa Inggris dengan cara membuat vlog atau konten video berbahasa Inggris, hal ini juga dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengevaluasi kemampuan Bahasa Inggris dengan mengukur secara mandiri atau meminta bantuan orang lain untuk mengevaluasi.

2. Instagram

Instagram juga dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, media pembelajaran, dan media evaluasi pembelajaran, dengan berbagai cara, diantaranya:

- a. Belajar dari akun pembelajaran Bahasa Inggris. Di Instagram sudah tersedia banyak sekali akun-akun yang fokus pada pembelajaran Bahasa Inggris, akun-akun

tersebut biasanya membuat postingan berupa pelajaran Bahasa Inggris dengan topik yang beragam. Pembelajar Bahasa Inggris dapat mengikuti akun-akun tersebut untuk dapat belajar Bahasa Inggris secara mandiri atau otonom melalui postingan-postingan yang dibuat oleh akun-akun tersebut.

- b. Membuat tulisan berbahasa Inggris di Instagram. Setiap akun dapat membuat postingan sebanyak-banyaknya di Instagram, hal ini dapat dimanfaatkan oleh pembelajar untuk mempraktikkan kemampuan menulis Bahasa Inggris dengan cara membuat postingan dengan *caption* berbahasa Inggris, cara ini juga dapat dijadikan sarana untuk mengevaluasi kemampuan menulis Bahasa Inggris.
- c. Membuat video berbahasa Inggris. Instagram juga dapat dimanfaatkan untuk mempraktikkan kemampuan berbicara dalam Bahasa Inggris dengan cara membuat video-video dimana pembelajar berbicara Bahasa Inggris kemudian diposting di Instagram, hal ini juga sekaligus dapat dimanfaatkan sebagai sarana evaluasi.

3. Facebook

Sosial media Facebook juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar Bahasa Inggris seperti Instagram dan Youtube, cara penggunaannya diantaranya sebagai berikut:

- a. Bergabung dalam grup pembelajaran Bahasa Inggris. Seperti yang diketahui, di facebook terdapat berbagai macam grup dengan topik dan tujuan yang beragam, salah satunya grup pembelajaran Bahasa Inggris. Pembelajar Bahasa Inggris dapat bergabung dalam grup tersebut sebagai sarana belajar untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris.

- b. Menulis postingan berbahasa Inggris. Seperti halnya dengan Instagram, pengguna facebook dalam membuat tulisan yang sangat panjang dalam setiap postingan, hal ini dapat dimanfaatkan untuk melatih kemampuan menulis Bahasa Inggris.

Penutup

Autonomous learning merupakan sebuah alternatif pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pembelajar Bahasa Inggris untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggrisnya secara mandiri karena dapat dilaksanakan sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pembelajar itu sendiri. Implementasi *autonomous learning* dapat dilakukan dengan berbagai cara dan media, salah satunya dengan menggunakan sosial media yang merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia di zaman modern ini.

Penggunaan sosial media dalam pembelajaran Bahasa Inggris otonom dapat dilakukan dengan berbagai cara tergantung dari sosial media yang digunakan dan tujuan pembelajaran yang dicapai oleh pembelajar itu sendiri. Beberapa sosial media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran Bahasa Inggris otonom adalah Youtube, Instagram, dan Facebook.

Youtube dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan listening dan kosa kata Bahasa Inggris dengan menonton lagu dan video berbahasa Inggris di Youtube. Instagram dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara Bahasa Inggris dengan menulis dan membuat video berbahasa Inggris lalu diposting di Instagram, selain itu juga dapat digunakan untuk memahami berbagai teori terkait Bahasa Inggris dengan belajar dari akun-akun Instagram yang menyediakan pembelajaran Bahasa Inggris. Sedangkan Facebook juga dapat digunakan untuk

meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara Bahasa Inggris dengan cara yang sama dengan Instagram.

Dengan penggunaan yang bijak dan tepat, sosial media dapat menjadi sebuah saran pembelajaran yang sangat baik dan bermanfaat, sehingga perlu dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya mengingat tingginya intensitas penggunaan sosial media, khususnya di Indonesia.

Bagian 5

Transformasi Pembelajaran Melalui Kelas Digital Interaktif Menggunakan *ClassPoint*

Oleh : Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari



Peristiwa wabah pandemi Covid-19 yang menyerang seluruh negara di berbagai belahan dunia membawa dampak dan perubahan dalam

sistem kehidupan. Dunia pendidikan termasuk salah satu bidang kehidupan yang terdampak atas terjadinya pandemi ini. Perubahan dalam dunia pendidikan membawa hikmah tersendiri dengan terwujudnya pembelajaran daring atau lebih dahulu sering dikenal dengan *e-learning*.

Kelas Digital

Implementasi pembelajaran daring yang dulunya masih cenderung terasa sulit, mahal, dan bahkan menjadi hal yang tabu dalam dunia pendidikan di Indonesia khususnya, sekarang hal tersebut menjadi kebiasaan atau budaya yang baru serta banyak diterapkan dalam berbagai jenjang pendidikan. Meskipun kemudian, pembelajaran daring memiliki beberapa kelemahannya, namun tetap

menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran untuk siap memasuki era digitalisasi.

Penerapan pembelajaran daring memotivasi seluruh pihak penyelenggara pendidikan untuk juga terbiasa dengan hal-hal yang berkaitan dengan teknologi. Disrupsi era digital dalam dunia pendidikan semakin menekankan bahwa wawasan dan penguasaan terhadap bidang teknologi juga wajib dimiliki oleh para pendidik. Kelas digital dapat menjadi salah satu jawaban atas tantangan masa depan dunia pendidikan.

Kelas digital merupakan peristiwa belajar dan proses pembelajaran yang dapat terjadi baik secara tatap muka maupun secara virtual, didukung dengan beberapa perangkat keras elektronik dan perangkat lunak yang aplikatif serta terhubung juga dengan fasilitas koneksi jaringan internet yang memadai. Hal yang paling mencolok pada pembelajaran kelas digital adalah keterlibatan media yang variatif, inovatif dan interaktif. Keterkaitan hubungan antara pendidik dan peserta didik dapat terukur melalui interaksi yang terjadi. Dengan demikian, penyelenggaraan kelas digital pasti berkenaan juga terhadap platform digital interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Sejauh ini, sebagian besar pendidik menggunakan media presentasi dalam memaparkan point-point materinya. *Software Microsoft PowerPoint* (jenis file *ppt/pptx*) menjadi hal yang sangat berperan dalam proses pembelajaran kelas digital sehingga proses belajar-mengajar tidak lagi hanya terpaku pada pemaparan dalam ruang fisik di atas papan tulis.

Namun, loncatan kelas digital tidak hanya selesai pada beralihnya wahana paparan materi melainkan adanya teknologi platform digital yang dapat mendukung secara langsung dalam proses pembelajaran. Terutama lagi, mengenai proses interaksi yang terjadi

antara pendidik-peserta didik- dan lingkungannya dapat terwujud meski dalam konsep kelas digital.

Kelas yang interaktif mengartikan bahwa terdapat aksi-reaksi, stimulus-respon, serta proses tanya-proses jawab antara pendidik dan peserta didik, antar sesama peserta didik, bahkan antar peserta didik dan lingkungan sekitarnya. Berdasarkan hasil penelitian Wahab R pada tahun 2016, bahwa proses interaksi dapat memungkinkan kemampuan siswa berkembang secara mental dan intelektualnya. Dengan demikian, penyelenggaraan kelas digital yang interaktif merupakan peluang positif sebagai elaborasi dunia pendidikan dalam era digitalisasi.



Gambar 1.

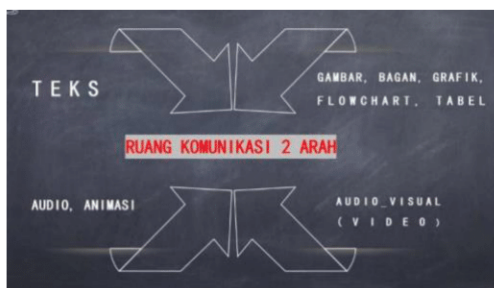
Pola kelas interaktif, simbol *globe* bermakna ruang dan teknologi digital (Lestari, 2022)

Strategi yang dapat dilakukan oleh pendidik untuk mewujudkan kelas digital yang interaktif, maka dapat dilakukan melalui beberapa hal prinsip dalam perangkat pembelajaran. Salah satunya melalui inovasi dan kolaborasi metode pembelajaran yang dilibatkan, sehingga kelas digital memang benar-benar terwujud secara terencana. Selain itu, dapat dilakukan pula perancangan media pembelajaran yang interaktif, memanfaatkan aplikasi edukasi digital yang menawarkan berbagai teknologi di dalamnya.

Media pembelajaran yang interaktif pada prinsipnya juga memiliki daya tarik dalam tampilannya. *Layout* media pembelajaran

yang menarik dapat dikombinasikan visualnya berupa teks, gambar 2D, gambar 3D, tabel/diagram, animasi, bahkan terkadang ada pula kebutuhan yang dilengkapi dengan audio hingga video. Beberapa hal yang telah dikemukakan tersebut belum cukup untuk mewujudkan media pembelajaran yang interaktif. Tetap diperlukan teknik ataupun teknologi yang memungkinkan terwujudnya ruang komunikasi secara dua arah.

Berikut ini dapat dipahami secara singkat mengenai karakteristik media pembelajaran interaktif yang dibutuhkan untuk mewujudkan interaksi dalam kelas digital.



Gambar 2.

Karakteristik media pembelajaran interaktif (Lestari, 2022)

Keterlibatan aplikasi-aplikasi pendukung yang dapat menambah inovasi media pembelajaran sangat diperlukan agar nuansa pembelajaran yang sarat dengan pemanfaatan teknologi juga dapat tetap mewujudkan keterikatan interaksi antar pelakunya. Seperti halnya yang telah disampaikan sebelumnya bahwa adanya alih wahana paparan materi oleh pendidik menggunakan *slide* pada Ms. Power Point menjadi produk budaya baru yang mengadaptasi perkembangan teknologi.

Transformasi pembelajaran dari paparan materi secara konvensional melalui papan tulis, sekarang beralih menjadi tampilan presentasi digital. Melalui tampilan presentasi yang menarik dan

interaktif, maka hal tersebut merupakan hal yang paling tidak mustahil untuk diwujudkan. Salah satunya melalui inovasi *ClassPoint* yang didesain dan dikembangkan oleh Inknoe. Kelas digital interaktif menggunakan *ClassPoint* merupakan sebuah solusi yang tepat untuk menjawab tantangan dalam perkembangan dunia pendidikan.

***ClassPoint* dan Keunggulannya**

ClassPoint merupakan sebuah inovasi aplikatif yang dapat terhubung langsung dengan Power Point sehingga membuat presentasi menjadi lebih *powerfull* dan interaktif. Bahkan melalui kecanggihannya, *Class Point* mampu mewujudkan sebuah slide presentasi bertransformasi menjadi kuis interaktif secara mudah. Pengaturan sistem pada *ClassPoint* yang tidak memerlukan proses panjang serta tidak terlalu rumit menjadi keunggulan tersendiri.

ClassPoint yang langsung terhubung dengan Ms. Power Point menjadi kemudahan bagi pendidik untuk merancang media pembelajaran dan mengoperasikannya. *Slide* presentasi dapat menjadi lebih “bernyawa” ketika didesain dengan menggabungkan beberapa fitur yang ada pada *ClassPoint*. *Slide* presentasi yang berisi paparan materi dapat langsung dilengkapi dengan kuis interaktif untuk mengetahui respon peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan. Pendidik tidak perlu mempelajari secara sulit mengenai cara merancang dan mengoperasikannya, hanya dibutuhkan kebiasaan untuk melibatkan *ClassPoint* pada *slide* presentasi di Power Point.

Selain itu, peserta didik dapat langsung berinteraksi dengan bergabung melalui *browser* pada alamat *classpoint.app* dan memasukkan kode kelas yang sedang berlangsung (biasanya dibagikan oleh pendidik yang muncul saat melakukan *slideshow presentation*, sesuai pengaturan pada *ClassPointnya*). Peserta didik

tidak perlu repot mengunduh atau melakukan instalasi apapun untuk bisa bergabung dalam kelas digital interaktif yang diadakan oleh pendidiknya. Peserta didik juga dapat langsung mengetahui hasil jawaban yang telah dikirimkannya jika pendidik mengaktifkan mode kompetisi dalam pengaturannya. Respon dari peserta didik juga dapat disimpan untuk kemudian menjadi bahan analisis dan evaluasi proses pembelajaran.

Pada saat proses interaksi yang terjadi secara langsung dalam ruang digital dapat selalu dipantau oleh pengelola kelas (pendidik/admin yang membantu). Pendidik juga dapat langsung mengapresiasi tanggapan dari setiap peserta didik sehingga proses interaksi dapat terasa semakin “hidup”.

Proses interaksi yang terjadi secara dua arah semakin memperkuat keterikatan (*engagement*) antara pelaksana proses pembelajaran. Tidak hanya itu, pendidik juga bahkan dapat langsung mengunduh tanggapan dari siswa yang dirasa perlu untuk didokumentasikan secara khusus.

Slide presentasi juga dapat dipertegas melalui teknik anotasi saat melakukan *slideshow* presentasi. Anotasi dapat dilakukan dengan beberapa gaya sesuai dengan selera dan kebutuhan pendidik saat melakukan presentasi secara *slideshow*. *ClassPoint* juga menyediakan fitur papan tulis digital yang dapat langsung disimpan dan dioperasikan sebagai bagian dari slide presentasi. Penggunaan *ClassPoint* secara online memungkinkan juga untuk langsung dibagikan dalam forum pertemuan virtual (kelas *daring sinkronous*). Meskipun pembelajaran secara daring, proses interaksi tetap dapat terbangun.

Begitu banyak kemudahan dan keistimewaan *ClassPoint* yang wajib untuk diketahui oleh para pendidik (pada berbagai jenjang dan konteks) secara lebih mendalam lagi. Diharapkan kehadiran *ClassPoint*

sebagai sebuah inovasi teknologi dapat tersebar secara luas dan dimanfaatkan sebanyak mungkin untuk membantu proses pembelajaran. Dengan demikian, *ClassPoint* dapat berkontribusi dalam mewujudkan transformasi dunia pendidikan di Indonesia pada era digitalisasi ini.

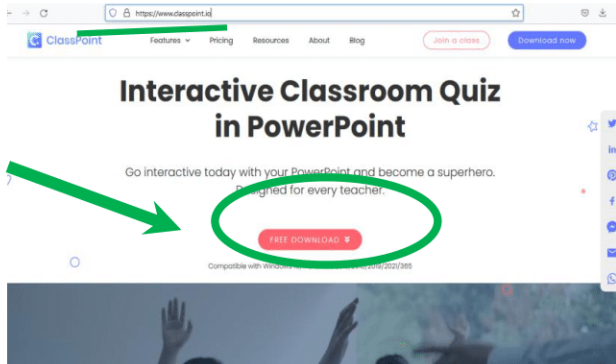
Cara Mudah Mendapatkan *ClassPoint*

Class Point merupakan sebuah aplikasi yang dapat diunduh secara gratis melalui link <https://www.classpoint.io/>. Sebagaimana aplikasi digital lainnya, proses unduh cukup memerlukan jaringan internet yang kuat dan stabil. Setelah aplikasi berhasil diunduh, maka ada beberapa hal yang perlu diperhatikan kembali. Program *ClassPoint* hanya dapat dioperasikan pada beberapa spesifikasi, adapun cara mudah untuk cek kompatibilitas *device* agar dapat dikroscek dengan kebutuhan instalasi *ClassPoint*, cukup klik link <https://testdownload.inknoe.com/test/download/ClasspointReporterUtility.exe>.

Adapun spesifikasi yang dibutuhkan seperti, sistem operasi PC atau laptop sudah berupa Windows 10 (32 dan 64 bit) hingga Windows 11 (64 bit) atau bahkan yang terbaru. Kecanggihan *Class Point* hanya dapat sesuai pada sistem operasi minimal *Windows 10*. Jika perangkat yang dimiliki belum sesuai, maka dapat dilakukan proses *upgrade system* terlebih dahulu sebelum proses instalasi *ClassPoint*. Selain itu, aplikasi ini hanya akan terhubung dengan *Microsoft Power Point* minimal versi 2013 hingga yang terbaru bahkan *Microsoft Teams* versi 365.

Selanjutnya, aplikasi yang telah berhasil diunduh dan perangkat yang sudah memadai sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan, maka proses instalasi dapat segera dilakukan. Proses *install* hanya menyetujui setiap rekomendasi perintah pada saat *running* program

aplikasi. Kemudian, hendaknya dilengkapi dengan data yang valid dan komprehensif untuk memudahkan konfirmasi data akun pemilik *ClassPoint*, termasuk alamat email yang aktif. Setelah berhasil *Sign Up*, maka *Class Point* dapat langsung terhubung dengan program Microsoft Power Point yang sesuai spesifikasi. Dapat diperhatikan ada tambahan Menu *Inknoe ClassPoint* pada Menu di *Ms. Power Point*.

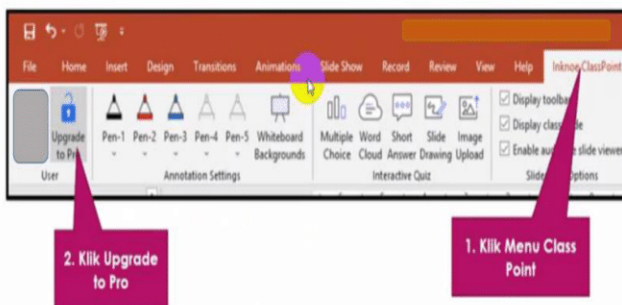


Gambar 3.
Langkah untuk mengunduh *ClassPoint*

Jika ada kendala dalam proses unduh dan instalasi *ClassPoint* dapat dipastikan kembali *net version* pada perangkat masih berfungsi dengan baik atau perlu diperbaharui melalui link cek kompatibel *device*. Atau dapat segera langsung merujuk pada link “Mengatasi Kendala Instalasi *ClassPoint*”. Secara rinci dan detail, panduan mengenai instalasi *ClassPoint* dapat juga diperhatikan pada *link e-book* berikut ini. <https://bit.ly/Panduan-Classpoint>.

Pada awal aktivasi, biasanya langsung terdaftar sebagai akun *basic*. Terdapat beberapa keterbatasan aksesibilitas pada akun *basic*. Jumlah *slide* yang bisa digunakan untuk presentasi maksimal hanya 5 slide presentasi dengan penggunaan terbatas pada 5 fitur utama *ClassPoint*. Selain itu jumlah responden juga terbatas, kapasitasnya tidak bisa melebihi 25 orang peserta didik dalam proses interaksi

melalui *ClassPoint*. Jika memiliki akun *pro*, maka kelebihanannya jumlah slide presentasi tidak terbatas dengan penggunaan keseluruhan fitur *ClassPoint*. Proses interaksi bisa melibatkan hingga 200 orang peserta didik. Selain itu, hasil interaksi dapat langsung diekspor menjadi file *Microsoft Excel* yang berbentuk *.csv*



Gambar 4.

Menu Inknoe *ClassPoint* dan Upgrade Akun Pro (Lestari, 2022)

Untuk *upgrade* akun dari *basic* menuju *pro*, dibutuhkan kode khusus yang harus diinput. Kode pro bisa didapatkan secara gratis melalui pelatihan-pelatihan resmi yang digelar oleh pihak *ClassPoint* Indonesia dan biasanya hanya berlaku selama 1 bulan saja setelah aktivasi. Jika berminat untuk berlangganan *ClassPoint* selama 1 tahun, dapat langsung melakukan pembelian melalui media sosial *ClassPoint* Indonesia. Terdapat banyak penawaran menarik melalui harga promo yang diadakan.

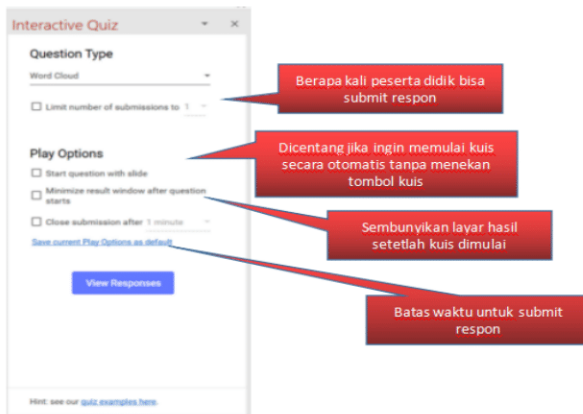
Dengan demikian, disarankan bagi para pendidik yang tertarik dengan aplikasi ini agar dapat bergabung juga pada komunitas *Classpoint* Indonesia yang tersebar pada beberapa platform media sosial. Untuk informasi lebih lengkapnya, silakan ikuti akun *Instagram* @Classpoint.id, akun *Facebook* @Komunitas *ClassPoint* Indonesia, atau berkomunikasi melalui alamat surat elektronik Support@inknoe.com.

Sekilas Fitur-fitur pada *ClassPoint*

ClassPoint memiliki beberapa fitur yang sangat menarik apabila diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Dalam kesempatan kali ini, tidak dibahas keseluruhannya namun hanya pada beberapa fitur interaktif utama. Beberapa fitur utama tersebut menjadi hal yang terhandal untuk mewujudkan pembelajaran yang interaktif dalam kelas digital, seperti: *Word Cloud*, *Multiple Choice*, *Short Answer*, *Slide Drawing*, *Image Upload*.

1. *Word Cloud*

Fitur ini dapat digunakan untuk menghimpun kata-kata yang dikirimkan dari para peserta didik. Setelah menghimpun kata yang berasal dari para peserta didik, kemudian kata-kata tersebut bisa dikelola dan dianalisis untuk mendapatkan kata yang paling terpopuler di antara jawaban para peserta didik (fitur *Highlight Top Answer*). Dalam sistem pengaturannya, terdapat beberapa pilihan yang dapat dicentang maupun tidak, menyesuaikan kebutuhan pada kuis interaktif tersebut.



Gambar 5.

Tampilan sistem pengaturan (*settings*) pada fitur interaktif *ClassPoint* (Lestari, 2022)

2. **Multiple Choice**

Tipe interaksi dengan pilihan ganda merupakan yang paling favorit diterapkan oleh para pendidik. Dalam *ClassPoint*, fitur ini dilengkapi dengan variasi jawaban sesuai keinginan pendidik. Jawaban pengecoh dan jawaban yang benar dapat ditentukan terlebih dahulu pada sistem pengaturan di fitur *Multiple Choice*. Selain itu, mode kompetisi juga dapat untuk mendapatkan peserta didik yang memilih jawaban benar paling cepat.

3. **Short Answer**

Fitur ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menyampaikan tanggapannya secara lebih bebas melalui jawaban singkat. Biasanya fitur ini cukup cocok untuk tipe pertanyaan esai dengan tipe jawaban berupa ulasan atau deskriptif. Hasil jawaban yang terpilih juga dapat ditandai bahkan diunduh untuk kemudian ditampilkan menjadi bagian dari *slide* presentasi.

4. **Slide Drawing**

Fitur ini cukup menarik, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memberikan responnya melalui coretan langsung pada *slide* interaktif tersebut. Dapat tergambarkan betapa menyenangkan fitur ini jika diterapkan dalam proses pembelajaran dengan tipe evaluasi berupa coretan otentik digital langsung dari peserta didik. Fitur ini memberikan kemudahan bagi pendidik untuk tetap mendapatkan respon yang original meski dalam ruang digital.

5. **Image Upload**

Salah satu fitur utama pada *ClassPoint* yang tak kalah menariknya juga, dimana peserta didik dapat mengunggah gambar secara langsung sebagai wujud interaksinya dalam

proses pembelajaran. Metode ini juga cukup menyenangkan, sebab memungkinkan peserta didik satu sama lain untuk saling berkompetisi mengirimkan gambar terbaiknya sesuai dengan instruksi.

Masih banyak lagi fitur-fitur lainnya pada aplikasi *ClassPoint*. Tidak terlalu rumit pengaturannya, namun dapat menunjang proses interaksi yang cukup kompleks. Penjelasan secara lengkap mengenai fitur-fitur pada *ClassPoint* berikut cara pengaturan hingga operasionalnya dapat dicermati lebih lanjut melalui *e-book* Panduan *ClassPoint*.

Merancang Media Pembelajaran Kelas Digital yang Interaktif

Setelah melakukan pendalaman terhadap kegunaan dan keistimewaan dari beberapa fitur pada *ClassPoint*, maka pendidik dapat segera merancang presentasi interaktifnya sebagai media pembelajaran dalam kelas digital. Proses perancangan dapat dilakukan dengan membuat klasifikasi kebutuhan interaksi yang disesuaikan dengan materi yang sudah dipaparkan. Berikut ini akan disampaikan trik merancang tampilan presentasi interaktif menggunakan *ClassPoint*.

Tabel 1. Contoh Perancangan Media Interaktif Menggunakan *ClassPoint*

No	Slide Presentasi	Fitur <i>ClassPoint</i>	Keterangan
1.	Slide 1	-	Cover Judul Materi
2.	Slide 2	-	Deskripsi materi
3.	Slide 3	<i>Short Answer</i>	"Silahkan tuliskan nama anda masing-masing", mode timer dibatasi hanya 2 menit maksimal
4.	Slide 4	<i>Pick a</i>	Pendidik memilih salah satu kotak

No	Slide Presentasi	Fitur <i>ClassPoint</i>	Keterangan
		<i>Name</i>	berwarna untuk mendapatkan nama peserta didiknya
5.	Slide 5	-	Lanjutan penjelasan pointer materi
6.	Slide 6	<i>Word Cloud</i>	"Tuliskan perasaan anda setelah memperhatikan materi hari ini!", Pendidik akan menanggapi dengan klik ikon <i>Love</i> di masing-masing tanggapan mahasiswa

Setelah melalui klasifikasi perancangan dalam tabel tersebut, maka cara kerja pada Ms. Power Point yang sudah terhubung dengan *ClassPoint* dapat lebih terarah. Cara kerja tersebut dapat secara efektif membantu pendidik dalam merancang media pembelajaran yang interaktif. Kombinasi antara paparan materi dan kuis interaktif dapat terstruktur dengan baik sesuai dengan logika pembelajarannya. Karakteristik kelas digital yang interaktif dapat terwujud secara mudah.

Perancangan media interaktif dapat menunjang penguatan materi serta dapat juga berupa selingan untuk lebih menarik perhatian peserta didik dalam suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan melalui *ice breaking*. *ClassPoint* dapat memfasilitasi hal tersebut juga sehingga dinamakan kelas dapat lebih menarik lagi. Beberapa contoh presentasi interaktif berupa *icebreaking* dapat juga digunakan untuk memulai proses pembelajaran. Berikut link yang dapat diakses untuk mencoba presentasi interaktif sebagai *icebreaking* dalam proses pembelajaran <https://bit.ly/bahanTOTCP>.

Penutup

Tantangan dunia pendidikan berkaitan dengan proses pembelajaran yang selalu beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Era digitalisasi telah menuntut pelaksana pendidikan untuk terus meningkatkan kompetensi dalam bidang teknologi pembelajaran. *ClassPoint* hadir untuk memfasilitasi kebutuhan media pembelajaran yang interaktif. Nuansa digital juga sangat terasa dalam operasionalnya sebab menggunakan perangkat keras dan lunak yang berupa produk kemajuan bidang teknologi dan telekomunikasi, ditunjang dengan koneksi jaringan internet.

Kehadiran *ClassPoint* dapat menjawab tantangan kebutuhan interaksi dalam proses pembelajaran di era digital. Pemanfaatan fitur-fitur pada *ClassPoint* dalam presentasi interaktif tidak hanya dapat digunakan sebagai kuis materi pembelajaran melainkan banyak hal sesuai dengan kreativitas pendidik merancang media pembelajarannya menggunakan *ClassPoint*. Melalui kecanggihan dan inovasinya, bahkan *ClassPoint* dapat membantu terselenggaranya evaluasi pembelajaran dalam taraf kelas hingga dalam ranah yang lebih luas dan kompleks lagi. *ClassPoint* merupakan aplikasi yang mudah didapatkan dan mudah dioperasikan serta memberikan banyak kemudahan dalam pembelajaran yang menyenangkan pada penyelenggaraan kelas digital interaktif.

Bagian 6

Pelatihan E-Book Virtual di Perguruan Tinggi Indonesia

Oleh : Suciana Wijirahayu



Perkembangan teknologi di era digital menyebabkan setiap orang tidak dapat terlepas dari teknologi. Seiring dengan perkembangan teknologi, dapat mempengaruhi kehidupan masyarakat tak terkecuali Pendidikan. Di era modern dan serba teknologi saat ini, para pengajar dituntut bersifat dinamis terhadap perkembangan teknologi yang berkembang pesat.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang canggih akan mempermudah dosen dalam menyampaikan materi dan ilmunya dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang canggih. Tidak hanya itu penggunaan media teknologi ini sangat bermanfaat juga bagi para mahasiswa untuk menangkap dan memahami pelajaran secara mudah seperti penggunaan media *e-book* atau bisa disebut buku elektronik.

E-Book atau Elektronik Book merupakan salah satu media belajar atau informasi yang saat ini telah menjadi primadona di bidang media terutama sumber digital. Saat ini *e-Book* memiliki peranan penting sebagai sumber belajar, *e-book* sumber belajar saat ini telah

banyak yang menyediakan mulai dari blog, atau website pendidikan milik pemerintah sehingga memanjakan penuntut ilmu mudah dalam mengambil sumber secara digital.

E-book menjadi media belajar yang populer selama beberapa tahun ini karena pemerintah secara penuh mendukung penggunaan e-book dalam pembelajaran. E-book berperan penting dalam proses pembelajaran karena memiliki keunggulan. Keunggulan dari *e-book* bisa dilihat dari fungsi dan manfaatnya. Beberapa fungsi *e-book* sebagai media belajar yaitu dapat meningkatkan produktivitas belajar (Wijirahayu & Roza, 2022). Proses pembelajaran tidak lepas kaitannya dengan sumber belajar yang berupa buku-buku bacaan seperti e-book. Penggunaan e-book sebagai referensi juga yang tidak terbatas, jadi tidak terpaku pada satu sumber belajar.

Fungsi dan Manfaat *E-book*

E-book atau bisa disebut buku elektronik ini selain praktis juga sangat membantu bagi mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran, e-book juga memiliki beberapa fungsi diantaranya:

1. Sebagai media pembelajaran e-book memiliki fungsi dapat meningkatkan produktivitas belajar. Proses pembelajaran tidak lepas kaitannya dengan sumber belajar yang berupa buku-buku bacaan seperti e-book juga sebagai referensi.
2. Berbeda dengan buku cetak, buku digital dapat memuat konten multimedia di dalamnya sehingga dapat menyajikan bahan ajar yang lebih menarik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
3. Dibandingkan dengan buku cetak, e-book dapat disebarluaskan secara lebih mudah, baik melalui media

seperti website, kelas maya, email dan media digital yang lain.

4. Dalam perangkat lunak buku digital, dosen dapat memberikan catatan tertentu pada materi, mencari kata atau kalimat tertentu dalam materi, menampilkan file multimedia (audio dan video) yang dapat diputar untuk memperkaya konten buku. Hal tersebut sangat membantu siswa memahami materi ajar dengan lebih baik dan lebih cepat.
5. Memberikan kesempatan bagi pembuat konten untuk lebih mudah berbagi informasi, dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
6. Melindungi informasi yang disampaikan.

Ada tujuh bentuk *e-Book* yang ada di pasaran saat ini, yaitu :

1. Teks Polos (Plain Text), adalah format paling sederhana yang dapat dilihat hampir dalam setiap perangkat lunak menggunakan komputer personal.
2. Format PDF, memiliki kelebihan dalam hal format yang siap untuk dicetak. Bentuknya mirip dengan bentuk buku sebenarnya. Selain itu terdapat pula fitur pencarian, daftar isi, memuat gambar, pranala luar dan juga multimedia.
3. JPEG, seperti halnya format gambar lainnya format JPEG memiliki ukuran yang besar dibandingkan informasi teks yang dikandungnya, oleh karena itu format ini umumnya populer bukan untuk buku elektronik yang memiliki banyak teks akan tetapi untuk jenis buku komik yang proporsinya lebih didominasi oleh gambar.

4. LIT, merupakan format dari Microsoft Reader yang memungkinkan teks dalam buku elektronik disesuaikan dengan lebar layar mobile device yang digunakan untuk membacanya. Format ini memiliki kelebihan bentuk huruf yang nyaman untuk dibaca.
5. HTML, dalam format HTML ini gambar dan teks dapat diakomodasi. Layout tulisan dan gambar dapat diatur, akan tetapi hasil dalam layar kadang tidak sesuai apabila dicetak.
6. DOC, format Docx merupakan format dari Microsoft Word yang sangat banyak ditemui sekarang dan tersebar di Internet, format ini sangat banyak digunakan karena banyaknya pengguna MS Word dan file keluaran yang cukup kecil, selain itu huruf yang lebih variatif membuatnya sangat digemari.
7. Format open elektronik book package, format ini dikenal pula sebagai OPF FlipBook. OPF adalah suatu format buku elektronik yang berbasis pada XML yang dibuat oleh sistem buku elektronik. Buku elektronik dalam format ini dikenal saat FlipBooks sebagai perangkat lunak penyaji menampilkan buku dalam format 3D yang bisa dibuka-buka (flipping). Terdapat suatu proyek yang sedang berjalan yang berupaya agar format OPF ini dapat dibaca menggunakan penjelajah Internet standar (semisal: Mozilla, Firefox, atau Microsoft Internet Explorer), tanpa perlu adanya perlengkapan (peranti lunak, plugin) tambahan. Saat ini untuk melihat buku elektronik dalam format OPF sehingga diperoleh rasa benar- benar membuka buku

(flipping experience) diperlukan peranti lunak penyaji pada sisi.

Selain tujuh bentuk yang sudah disebutkan di atas, seiring berkembangnya teknologi dan platform yang tersedia, bentuk/format e-book juga ikut berkembang. Berikut bentuk e-book lainnya :

1. EPUB

Salah satu format electronic ebook yang dibuat oleh asosiasi penerbit IDPF (International Digital Publishing Forum). Standar format EPUB bersifat terbuka (Open). File electronic book format EPUB memiliki ekstensi file .EPUB. format ini memiliki tiga standarisasi yang berasosiasi menjadi satu format EPUB. Ketiga standar tersebut meliputi :

- a. Open Publication Structure (OPS) 2.0 yang mengatur format kode markup language untuk penulisan isi buku.
- b. Open Packaging Format (OPF) 2.0 mengatur format standard layout buku dalam bentuk kode XML.
- c. OEBPS Container Format (OCF) 1.0 mengatur format pemaketan atau penyatuan dokumen dalam bentuk Zip.

Format EPUB menjadi populer karena banyak diadopsi oleh para penerbit dan juga banyak mendapat dukungan dari pihak pembuat aplikasi pembaca maupun perangkat untuk pembaca. EPUB dapat dibaca dengan menggunakan aplikasi pembaca seperti kobo, eReader, Blackberry, iBook pada sistem operasi IOS yang digunakan oleh iPhone dan IPAD. Perangkat lain yang mendukung untuk membaca format EPUB adalah Sony, Kindle, Nook, beBook, Bookeen, dan cybook

2. iBook

Format file iBook memiliki ekstensi .ibook. format ini didefinisikan oleh perusahaan Apple Inc. format electronic book pada iBook memiliki struktur dasar yang sama dengan EPUB. Walaupun sama namun iBook tidak sepenuhnya kompatibel dengan EPUB. iBook bisa dibaca oleh aplikasi iBook pada sistem operasi buatan Apple yaitu IOS. Perbedaan pada format tag CSS yang digunakan oleh iBook yang menyebabkan beberapa aplikasi reader maupun perangkat pembaca EPUB tidak mampu untuk membuka file .ibook. Untuk membuat sebuah electronic book dengan format iBook, Apple menyediakan aplikasi bernama iBook Author. Buku elektronik yang dibuat dengan menggunakan iBook author dapat pula disimpan dalam format EPUB. Namun walaupun demikian Apple mensyaratkan untuk semua buku elektronik yang dibuat menggunakan iBook Author harus dipublikasikan melalui iBook store milik Apple

3. KF8

Salah satu produk perangkat khusus pembaca buku elektronik yang terkenal saat ini adalah Kindle yang dibuat oleh Amazon. Perusahaan ini juga mengeluarkan sebuah standard format penulisan buku elektronik dengan ekstensi KF8. Format ini hanya bisa dibuka dengan menggunakan perangkat kindle. Versi sebelumnya adalah AZW, file ini bisa dibaca oleh perangkat kindle versi lama. Format ini mengacu pada format mobipocket. Format yang dikeluarkan oleh kindle juga bisa dibaca dengan menggunakan aplikasi kindle yang telah tersedia di beberapa perangkat

smartphone dan tablet yang menggunakan sistem operasi IOS dan Android.

4. **Mobipocket**

Format mobipocket memiliki ekstensi file .prc dan .mobi. format ini berbasis pada open standard XHTML (extended hyper text markup language). Dengan menggunakan standard ini sebuah buku elektronik dapat dibentuk dengan menambahkan javascript dan frame pada buku elektronik. Penambahan java script memungkinkan layout buku menjadi lebih fleksibel dan isi buku juga bisa menjadi lebih interaktif. Buku elektronik dengan format mobipocket dapat dibaca dengan menggunakan aplikasi kindle, ibook, dan aplikasi pembaca mobireader yang tersedia di smartphone maupun komputer desktop. Sistem operasi komputer yang mendukung untuk pembacaan mobipocket meliputi Windows, Mac, dan Linux.

Kelebihan dan Kekurangan *E-Book*

E-Book juga memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri yang dapat memberi keuntungan dan kerugian bagi penggunanya. Kelebihan *E-Book* sebagai berikut :

1. Dapat langsung dipesan, diunduh dan digunakan seketika, hal ini berbeda dengan buku cetak yang perlu dibeli di toko buku atau dipesan.
2. Generasi kedua buku elektronik memiliki kemampuan gerakan atau warna.
3. Teks dapat ditelusur secara otomatis serta dirujuk silang dengan menggunakan hyperlinks.

4. Sebuah alat baca mampu memuat beberapa judul, mudah dijinjing bahkan kemampuan simpan dapat ditingkatkan apabila menggunakan media simpan eksternal.
5. Memiliki cahaya sehingga dapat dibaca pada tempat gelap
6. Memiliki kemampuan menuju ke bagian terakhir yang telah dibaca.
7. E-book mempunyai produksi yang tidak terbatas sehingga tidak ada istilah "out of prins".
8. Produksi e-book tidak memerlukan kertas tinta dan lain sebagainya.

Sedangkan kelemahan E-Book sebagai berikut :

1. Membaca memerlukan alat elektronik serta perangkat lunak.
2. Memerlukan daya listrik
3. Alat bacaannya akan mudah mengalami kerusakan, misalnya bila jatuh.
4. Buku elektronik cenderung rusak karena kesalahan pada perangkat lunak atau perangkat keras.
5. Alat buku elektronik lebih rentan pada pencurian dari pada buku cetak.
6. Mudah dibajak kemudian disebar di internet tanpa izin pengarang.
7. Bila gawai buku elektronik dicuri, hilang atau rusak maka kemungkinan besar semua isi akan hilang.
8. Kurang nyaman digunakan.

Aplikasi Pembuat E-Book

Ada banyak aplikasi yang bisa dipilih dalam membuat buku digital atau e-book. Setiap aplikasi memiliki cara membuat buku digital yang terbilang sama. Berikut Langkah umum dalam membuat e-book.

1. Siapkan Dokumen Buku dalam Format Word Document
2. Import File ke Aplikasi Pembuat Buku Digital
3. Isi Metadata Buku Digital
4. Masukkan Cover Buku
5. Simpan dan Konversikan File Buku Digital

Selain itu, beberapa aplikasi yang biasa digunakan untuk membuat *e-book* adalah :

1. Pressbooks

Pressbook sangat mirip dengan WordPress, tetapi dijalankan dengan situs yang berbeda. Jika kalian terbiasa dengan WordPress, maka kalian tidak akan mengalami kesulitan untuk menentukan cara kerjanya. Kalian dapat menambah dan mengedit bab, mengubah atau menambah bagian dan seterusnya. Pressbooks gratis untuk digunakan, tetapi jika kalian ingin menghapus watermark yang akan ditampilkan pada e-book, kalian perlu meng-upgrade ke versi berbayar.

2. Papyrus

Papyrus adalah aplikasi online bagus untuk membuat e-book dari awal atau mengubah posting blog menjadi e-book. kalian dapat memilih gaya tata letak atau kalian juga dapat menggunakan gaya kalian sendiri. Setelah kalian selesai membuat e-book, kalian dapat mempublikasikannya dan kalian akan mendapatkan tautan ke e-book yang dapat dilihat langsung dari peramban atau kalian juga dapat mengunduhnya dalam file .zip yang berisi e-book buku format PDF, MOBI dan EPUB.

3. Open Office

Meskipun Microsoft Word biasa digunakan, Open Office gratis untuk digunakan dan mengonversi .doc menjadi .pdf tanpa harus membayar satu rupiah pun. Dikarenakan mirip dengan Word, mungkin kalian dapat mengetik konten kalian dan selesai dengan waktu cepat. kemudian setelah kalian selesai menulis dan memeriksa konten Anda cukup klik file>Ekspor ke PDF dan selesai.

4. Kindle Gen

Kindle Gen Merupakan aplikasi baris perintah untuk mengkonversi HTML atau sumber e-book lainnya ke dalam format e-book Kindle (untuk dijual di Amazon). Jika kalian terbiasa dengan jendela perintah maka alat ini tidak terlalu sulit untuk kalian gunakan. selain itu ada file ReadMe yang dilengkapi dengan instruksi lengkap untuk mengkonversi file ke KPF (Format Paket Kindle). Untuk menggunakan alat yang lebih mudah digunakan, unduh Kindle Previewer selain Kindle Gen, dan Kalian dapat mengonversi format e-book lainnya ke Kindle dalam antarmuka yang lebih mudah.

5. Book Creator

Book Creator adalah aplikasi gratis dan sederhana yang banyak digunakan tenaga pendidik untuk membuat berbagai media pembelajaran termasuk buku digital yang atraktif karena dilengkapi berbagai jenis fitur yang tak hanya mendukung teks dan gambar saja tapi juga bisa menampilkan video dan audio. Selain bisa digunakan untuk membuat buku, aplikasi Book Creator ini juga bisa dimanfaatkan pendidik untuk membuat modul secara

online dengan mudah dan berbagai jenis kebutuhan sarana pembelajaran lainnya.

Program Pengabdian kepada Masyarakat: Pelatihan Pembuatan E-Book Virtual Menggunakan Book Creator

Antusiasme para pendidik khususnya dosen untuk membuat buku virtual perlu disambut dengan dukungan penuh dari seluruh stakeholder. Di masa pandemi Covid-19 khususnya, pelatihan penulisan e-book bagi para pendidik khususnya di Perguruan Tinggi lebih memungkinkan dilaksanakan secara virtual. Dosen dari berbagai bidang ilmu bergabung di pelatihan saling memotivasi sebagai mentor sebagai Editor dan mentee sebagai penulis. Semua dilaksanakan secara volunteer.

Pengabdian dilanjutkan dengan memotivasi para pendidik di Community Learning Center di Sabah Malaysia membuat e-book untuk pengayaan bahan ajar. Kolaborasi dosen dan guru telah menghasilkan e-book yang diproses untuk ISBN (Wijayahayu & Roza, 2022)

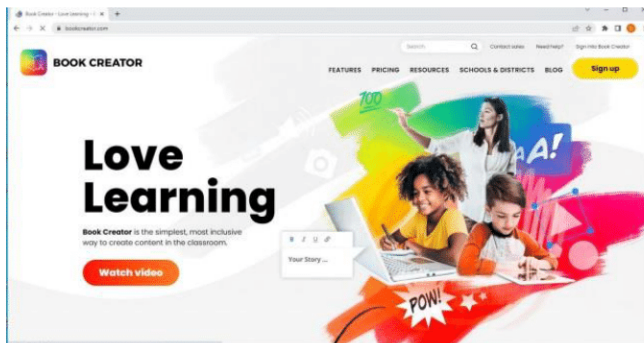
Aplikasi Book Creator dipilih karena Bookcreator merupakan aplikasi berbasis web, sehingga tidak perlu di download. Ini menjadikannya praktis dan mudah digunakan oleh user (dalam hal ini khususnya pendidik)

Terdapat dua kelompok fitur utama dalam Book Creator yang bisa Anda manfaatkan untuk membuat buku, yang diklasifikasikan dalam menu tab Media dan menu tab Shape. Dalam menu Media di Book Creator ini, user bisa menambahkan dan menyisipkan gambar baik menggunakan kamera atau mengambil media foto, teks, video maupun audio di file dokumen yang sudah Anda siapkan cukup dengan memilih sub menu Import.

User juga bisa menggambar tampilan buku dengan mengaktifkan menu Pen, menyalin teks dengan memilih menu Text dan merekam suara atau audio dengan mengaktifkan menu Record. Kemudian di menu Shape, terdapat sejumlah fitur gambar yang sudah tersedia di direktori Book Creator yang dapat digunakan oleh user dengan menyisipkan gambar yang sudah dipilih ke dalam halaman buku yang dibuat.

Petunjuk penggunaan Book Creator untuk membuat e-book adalah sebagai berikut :

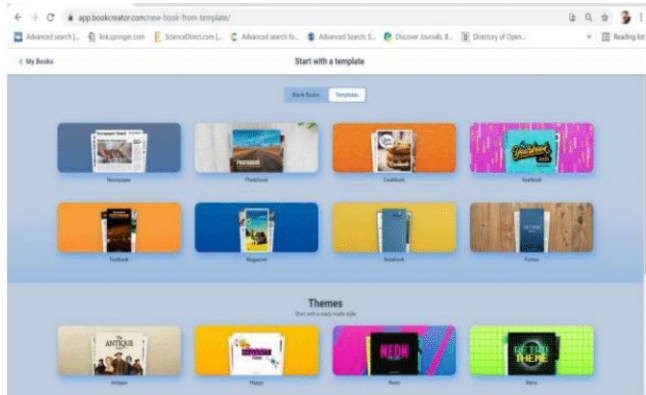
1. Masuk ke www.bookcreator.com
2. Create free account
3. Masuk ke bagian guru
4. Bisa masuk dengan menggunakan email google dan password google
5. Masuk ke layer utama



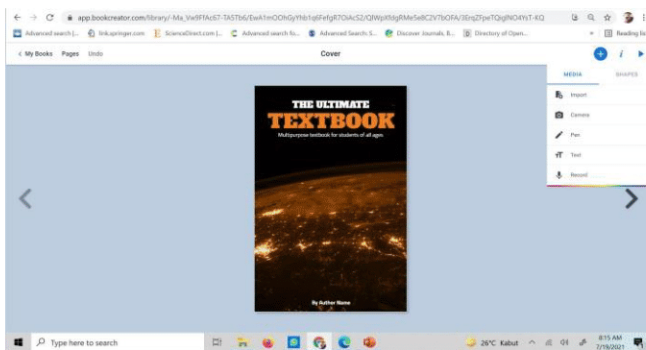
Gambar 1. Tampilan depan aplikasi

6. Create new library (buat perpustakaan baru, 1 library bisa untuk 40 buku)
7. Buat nama library, kemudian klik create library
8. Masuk ke perpustakaan (library), bapak ibu bisa membuat 40 buku secara gratis dengan fitur yang ada.
9. Klik new book untuk membuat buku

- a. blank (buku kosong)
 - versi kosong sekali
 - versi kosong namun ada kolom seperti komik
- b. template Sudah ada format gambar dan tata letak gambar



Gambar 2. Pilihan Template yang Bisa Dipilih



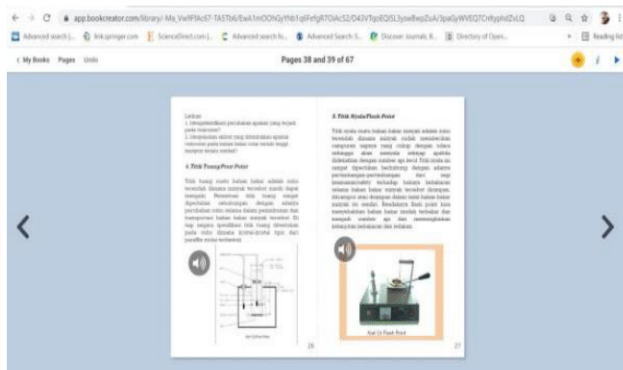
Gambar 3. Insert halaman pertama berupa cover buku

10. Pilih ukuran buku model cetak, untuk potrait 2 : 3 (sudah sama dengan A4 atau A5), jenis buku pada umumnya
11. Tampilan pertama adalah cover
12. Tampilan ke-2 dan seterusnya adalah isi
13. Pada tampilan cover dan isi akan terlihat bagian kanan atas



Gambar 3. Mengatur Isi E-Book

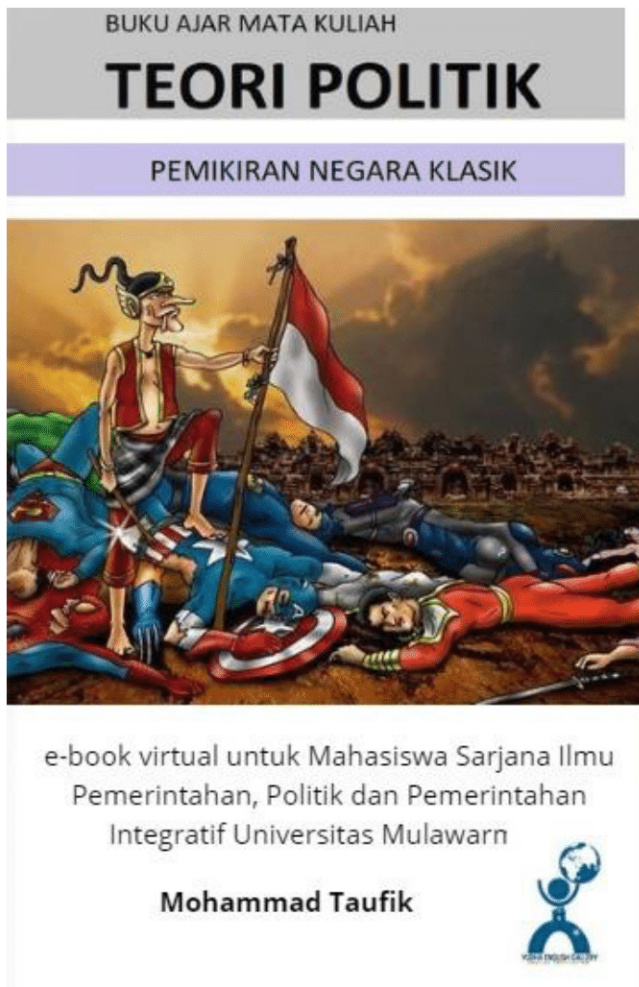
14. Setelah buku selesai dan rampung, buku dapat dibaca dan diedit kembali dengan menambahkan atau mengurangi halaman. Klik tanda untuk membaca, sedangkan untuk mengedit, klik bagian kiri atas "edit", jika ingin mengurangi atau menyusun page (halaman), klik bagian "page" pada kiri atas.
15. Buku yang telah jadi dapat dibagikan dalam bentuk "read" dan epub. Link buku yang ingin dibagikan dapat dicopy kemudian di share di group WhatsApp atau lainnya.



Gambar 4. Mengkombinasikan isi E-Book dengan media seperti rekaman, gambar, dsb

Karya e-book dari berbagai bidang studi dipublikasikan oleh Penerbit dan diproses ISBN. Salah satu contoh e-book karya dosen peserta pelatihan adalah sebagai berikut :

1. Buku Ajar Mata Kuliah Teori Politik (Pemikiran Negara Klasik)
<https://read.bookcreator.com/VRZCHPYw5zMLb3MuyF8SLR13CNS2/uBG0zl2mQWqw9mRf58hysQ>



2. Pengolahan dan Uji Signifikansi Solar

<https://read.bookcreator.com/EwA1mOOhGyYhb1q6FefgR7OiAcS2/D43VTqoEQI SL3yswBwpZuA>

PENGOLAHAN DAN UJI SIGNIFIKANSI SOLAR



Penulis :
Novi Rahmawanti, S.Si, M.Si
Novrian Dony, S.Si, M.Si



Penutup

Mewariskan ilmu pengetahuan di era digital harus terus dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang. Dengan mengabadikan karya ilmu pengetahuan lewat digital akan memperkaya sumber belajar dan mempermudah akses bagi semua kalangan.

Bagian 7

Pelatihan Bahasa Jepang Untuk Mahasiswa Keperawatan

Oleh : Ruty Jacoba Kapoh



Menyebutkan Jepang, yang akan muncul dalam kepala kita adalah gambaran sebuah negara yang ramai, maju, dan energik. Kota seperti Tokyo “Kota yang tidak pernah tidur”, 24 juta turis dalam satu tahun, dengan teknologi yang semaju-majunya.

Negara ini dikenal dengan bunga sakuranya yang cantik, dengan majunya elektronik, teknologi, serial film atau series *Anime*, dan otomotif yang sudah meluas ke seluruh dunia yang sudah tidak diragukan lagi. Selain itu juga tidak lupa budayanya yang sangatlah unik.

Berbagai terobosan hebat khususnya di bidang teknologi merupakan keunggulan yang ditunjukkan Jepang pada dunia. Namun dibalik semua itu, ada fakta yang tidak bisa dipungkiri dari negara yang terkenal dengan serial anime ini, yakni terjadinya fenomena *shoushika*. Fenomena Shoushika merupakan sebuah fenomena menurunnya jumlah kelahiran yang terjadi di Jepang. Artinya, Jepang tengah mengalami krisis angka kelahiran anak, sehingga terjadi

perlambatan pertumbuhan populasi penduduk di Jepang. Alhasil, Jepang didominasi oleh populasi lansia yang tidak bisa lagi produktif.

Negara Jepang menempati peringkat kesebelas dalam daftar peringkat populasi penduduk terbanyak di dunia. Pada tahun 2018 lalu, Jepang tercatat memiliki populasi sekitar 126.420.000 penduduk. Pada tahun 2017, terdapat 900.000 bayi yang lahir di Jepang. Tapi pada tahun itu juga, 1.3 juta penduduk meninggal dunia. Dengan kata lain, populasi kematian di Jepang lebih tinggi dibandingkan angka kelahiran. Jumlah kelahiran di Jepang diperkirakan akan terus mengalami penurunan. Jumlah pernikahan di Jepang turun lebih dari 20.000 menjadi 586.438 antara tahun 2017 dan 2018. Ditambah lagi, tingkat kasus bunuh diri di Jepang yang cukup tinggi. Jepang menempati peringkat 30 dalam daftar negara dengan tingkat bunuh diri terbanyak di dunia.

Jumlah warga lanjut usia (lansia) berusia 65 tahun ke atas di Jepang mencapai rekor tertinggi di dunia. Menurut perkiraan data Kementerian Dalam Negeri dan Komunikasi Jepang, jumlah lansia di negara itu 36,4 juta orang pada September 2021.

Angka 29,1 persen dari persentase total populasi atau merupakan rekor tertinggi di dunia. Data yang dirilis pada 15 September 2021 memperkirakan populasi lansia berusia 65 tahun ke atas di negeri matahari terbit 36,4 juta jiwa. Jumlah ini meningkat 220.000 dari tahun 2020 dan menjadi rekor tertinggi.

Di sisi lain, total populasi telah menurun 510.000 dari tahun lalu, dan rasio orang lanjut usia terhadap total populasi juga meningkat sebesar 0,3 poin dari tahun lalu ke rekor tertinggi 29,1 persen. Ini adalah yang tertinggi di dunia menurut data PBB, lebih dari 5 poin lebih tinggi dari Italia 23,6 persen, yang menempati urutan kedua.

Jepang juga mencatatkan rekor jumlah lansia di atas 100 tahun atau lebih melampaui 80.000 orang terbanyak di dunia. Untuk pertama kalinya tahun ini, angka itu merupakan peningkatan tahunan ke-50 beruntun. Rinciannya jumlah lansia berusia 100 tahun atau lebih di Jepang sebanyak 80.450 orang atau 9.176 lebih banyak dari tahun lalu atau setara dengan satu orang dari setiap 1.565 orang.

Jika penurunan populasi ini terus berlangsung, maka akan membawa dampak negatif untuk Jepang. Berikut ini adalah dampak yang mungkin terjadi :

1. Penduduk Jepang diperkirakan berkisar 28 juta jiwa pada 2065

Jepang diperkirakan akan kehilangan jumlah penduduknya dalam beberapa tahun yang akan datang. Salah satu penyebabnya adalah dampak dari adanya angka kematian. Alhasil, populasi Jepang akan semakin menurun. Namun sayangnya, penurunan populasi di Jepang ini tidak didukung dengan jumlah kelahiran anak yang signifikan sebagai bagian dari regenerasi. Oleh karena itu, dalam beberapa puluh tahun ke depan populasi di Jepang akan didominasi oleh penduduk usia senja.

Melansir *Asia Times*, diperkirakan lebih dari sepertiga penduduk Jepang akan berusia di atas 65 tahun pada 2040. Adapun saat ini total jumlah penduduk Jepang sekitar 126 juta orang. Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) memperkirakan pada 2065 nanti, hanya tersisa sekitar 28 juta penduduk saja di Jepang.

2. Pedesaan di Jepang akan sepi penduduk

Akibat penyusutan penduduk di pedesaan Jepang karena arus migrasi dari desa ke kota, hal ini pun mengancam

eksistensi penduduk yang ada di desa. Dalam kurun waktu 12 tahun dari 2018 hingga 2030, diperkirakan populasi warga di pedesaan Jepang akan turun 17%, demikian ungkap laman *Bloomberg*. Depopulasi ini akan mengancam pedesaan Jepang dan kota-kota kecil lainnya menjadi tempat yang sepi dari waktu ke waktu.

3. Pemerintah akan mengeluarkan biaya lebih besar untuk biaya pensiunan dan perawatan bagi lansia

Seiring dengan meningkatnya jumlah penduduk Jepang yang memasuki usia lansia, maka mau tak mau pemerintah Jepang harus menyiapkan pendanaan lebih besar untuk biaya pensiun dan juga perawatan bagi warganya yang memasuki usia senja. Sementara di sisi lain jumlah penduduk muda yang aktif bekerja semakin menyusut.

Mengacu hasil riset yang dimuat *Suntory Foundation Research Project*, konsekuensi peristiwa penurunan populasi di Jepang dengan meningkatnya angka penduduk yang menua dapat mempengaruhi kebijakan sosial ekonomi, sehingga pemerintah menghadapi kesulitan keuangan untuk membiayai skema pensiunan publik tersebut. Ini karena iuran untuk pensiun dan juga perawatan berasal dari iuran pekerja yang masih berusia produktif, sementara jumlah mereka akan terus menyusut seiring dengan krisis angka kelahiran yang terjadi.

4. Terjadi penyusutan populasi penduduk di hampir semua kota yang ada di Jepang

Jumlah populasi lansia yang terus meningkat adalah tantangan yang dialami Jepang hari ini. Bahkan Jepang

diperkirakan akan menjadi salah satu negara dengan masyarakat yang mengalami penuaan paling cepat di dunia.

Lembaga Penelitian Kependudukan dan Jaminan Sosial Nasional yang ada di Jepang memperkirakan bahwa populasi Jepang akan menyusut sekitar 106 juta dalam tempo 30 tahun pada rentang 2015 hingga 2045. Penyusutan populasi ini diperkirakan akan terjadi di hampir semua kota yang ada di Jepang, kecuali beberapa wilayah seperti Tokyo, Aichi, dan Prefektur Fukuoka, demikian ungkap laman *NHK World-Japan*.

5. Fasilitas-fasilitas publik mengalami penutupan

Penyusutan jumlah penduduk di Jepang juga memberi dampak pada penutupan sejumlah fasilitas publik yang sudah tersedia, salah satunya sekolah. Mengacu *Bloomberg*, pada era 2002 hingga 2017, setidaknya lebih dari 7.000 sekolah negeri yang ada di seluruh Jepang mengalami penutupan. Mayoritas sekolah tersebut berada di daerah pedesaan. Penutupan ini terjadi lantaran tingkat kelahiran anak yang rendah sehingga tidak bisa mengimbangi tingkat penggantian populasi akibat kematian atau penuaan. Ini artinya terjadi perlambatan regenerasi anak-anak usia sekolah sehingga sekolah pun mengalami penutupan.

Kebutuhan tenaga perawat kesehatan di Jepang (*nurse* atau *kangoshi* dan *careworker* atau *kaigofukushishi*) yang meningkat dari tahun ke tahun karena masalah *aging population*.

Sebuah survei yang dilakukan oleh Kementerian Kesehatan, Tenaga Kerja dan Kesejahteraan Jepang beserta sebuah yayasan untuk stabilitas tenaga kerja perawatan jangka panjang, baru-baru ini terungkap bahwa 70 persen panti jompo di Jepang kekurangan tenaga

perawat. Kekurangan perawat tahun ini adalah yang terburuk sejak tahun 2007. Menurut survei itu, 69,7 persen dari lembaga panti jompo menjawab survei mengungkapkan staf perawat "sangat kekurangan", "kekurangan", dan "agak kekurangan".

Pekerja Migran di Jepang

Jepang merupakan salah satu negara yang telah lama merekrut pekerja migran dari Indonesia. Penempatan Pekerja Migran Indonesia (PMI) berada pada berbagai sektor bisnis seperti manufaktur, pertanian, peternakan, perikanan, perawat serta makanan dan minuman. Dapat dikatakan, Jepang menjadi salah satu negara tujuan yang populer bagi para PMI dan tenaga magang Indonesia yang ingin mencari tempat bekerja dan pengalaman sesuai dengan keahlian. Bahkan selama pandemi COVID-19, minat Indonesia untuk mengirimkan tenaga kerja dan magang ke Jepang tidak meredup.

Namun, pengiriman PMI ke Jepang bukan tanpa masalah. Tim Kajian Wilayah Jepang Sekolah Kajian Strategik dan Globalisasi Universitas Indonesia (KWJ SKSG UI) mengidentifikasi berbagai persoalan PMI di Jepang. Beberapa bentuk pelanggaran umum yang dialami PMI antara lain tidak dibayarnya gaji walaupun sudah jatuh tempo; sebagian gaji pemegang dipaksa untuk ditabung oleh perusahaan tempat kerjanya; upah yang hanya dibayar 350 Yen per jam setelah bekerja lebih dari 8 jam sehari; tidak pernah didaftarkan perusahaan untuk tes kesehatan walau sudah lama bekerja untuk perusahaan tersebut; tidak mendapat kompensasi akibat kecelakaan saat bekerja.

Selain itu, terdapat kasus PMI hanya dibayar 600 Yen per jam padahal upah minimum yang disepakati mencapai 1.000 Yen per jam. PMI juga tidak bisa leluasa keluar asrama dan terdapat risiko tuntutan denda 50.000 Yen jika merusak barang milik perusahaan.

Kerjasama Penempatan Pekerja Migran Indonesia di Jepang

Di Indonesia, penempatan kerja migran ditangani oleh Badan Perlindungan Pekerja Migran Indonesia (BP2MI). Tugasnya sebagai pelaksana kebijakan dalam pelayanan dan perlindungan Pekerja Migran Indonesia secara terpadu. Di era baru BP2MI, arah kebijakan BP2MI memiliki tema besar perlindungan PMI yaitu Memerangi Sindikasi Pengiriman PMI Non Prosedural. Dengan sasaran strategisnya yaitu : meningkatnya perlindungan dan kesejahteraan PMI dan keluarganya, serta meningkatnya tata kelola pemerintahan yang baik. Dengan tujuan: Terwujudnya perlindungan PMI melalui penempatan PMI terampil dan profesional guna meningkatkan kesejahteraan PMI dan keluarganya sebagai aset bangsa, serta terselenggaranya peningkatan tata kelola organisasi yang efisien, efektif, dan akuntabel.

Dalam penempatan Pekerja Migran Indonesia (PMI), kerjasama kedua pemerintah telah terjalin dalam 2 program, yaitu program *Indonesia – Japan Economic Partnership Agreement (IJEPA)* dan *Specified Skilled Worker (SSW)* atau *Tokutei Ginou*. Kerja sama dalam program IJEPA telah berjalan hampir 13 tahun. Ia mencatat sebanyak 3.080 PMI telah bekerja sebagai *Nurse* dan *Careworker* di Jepang, dan 716 orang di antaranya telah berhasil menjadi *Registered Nurse* dan *Certified Careworker* di Jepang.

Dalam program SSW, Pemerintah Indonesia mencatat bahwa berdasarkan data dari Kementerian Kehakiman Jepang per 31 Desember 2020, jumlah PMI yang bekerja sebagai SSW sebanyak 1.514 orang, di mana jumlah tersebut hanya separuh dari jumlah pekerja migran SSW Vietnam di Jepang. Jumlah tersebut disebutkan masih jauh dari target Pemerintah Indonesia yang berkeinginan untuk memenuhi 20 persen dari kuota SSW sebanyak 345.000 tenaga kerja dari semua negara. SSW sendiri membuka 14 sektor kerja seperti

keperawatan, manufaktur, konstruksi bangunan, Pertanian, Perikanan, Peternakan, Perhotelan, Restoran dan penerbangan.

Persyaratan Menjadi Pekerja Migran Indonesia Sebagai *Specified Skilled Worker (SSW)*

Sesuai dengan Undang-Undang No. 18 Tahun 2017, bahwa yang melatar belakangi seseorang menjadi PMI adalah bekerja merupakan hak asasi manusia, negara menjamin hak warga untuk memperoleh pekerjaan yang layak di dalam maupun di luar negeri. PMI harus dilindungi dari perdagangan manusia, perbudakan dan kerja paksa, kekerasan dan perlakuan lain yang melanggar HAM.

Penempatan PMI merupakan upaya mewujudkan hak tenaga kerja mendapatkan pekerjaan dan negara wajib membenahi sistem perlindungan. Selain itu yang perlu diperhatikan untuk bekerja ke luar negeri harus mengetahui siap 4 hal, yaitu siap fisik dan mental, siap bahasa dan keterampilan, siap dokumen dan siap pengetahuan negara tujuan.

Pekerjaan *caregiver* atau perawat lansia di Jepang merupakan salah satu pekerjaan yang digemari beberapa tahun ini. Ada beberapa alasan mengapa banyak orang Indonesia yang ingin menjadi *caregiver* di Jepang, salah satu nya adalah pekerjaan *caregiver* di Jepang dianggap sebagai pekerjaan bergengsi. Cara menjadi *caregiver* di Jepang dari Indonesia ada berbagai macam, tergantung dari jenis visa yang akan digunakan.

1. *Visa Tokutei Katsudou*, melalui program pemerintah (G to G)

Pemerintah Indonesia dan Jepang bekerja sama untuk membuat program bekerja sebagai *nurse* atau *caregiver* di

Jepang dengan nama IJ-EPA. Program ini dikhususkan hanya bagi lulusan minimal D3 dengan jurusan keperawatan.

2. *Visa Kenshu*, melalui program magang Jepang

Pemerintah Indonesia dan Jepang bekerja sama untuk membuat program bekerja sebagai *caregiver* bagi orang Indonesia yang memiliki latar belakang kesehatan yang bukan keperawatan. Selain itu, SMK Kesehatan pun dapat mendaftarkan diri ke program ini. Usia pun hanya terbatas hingga 25 tahun saja. Perlu diingat kembali, tujuan utama dari program magang Jepang adalah untuk menyalurkan ilmu yang dipelajari di Jepang untuk memajukan Indonesia. Dengan kata lain, diharapkan untuk kembali ke Indonesia setelah program selesai.

Salah satu syarat Calon Pekerja Migran Indonesia (CPMI) adalah harus memiliki kompetensi. Memiliki kompetensi adalah kesiapan diri untuk memasuki dunia kerja, terlebih pasar kerja di luar negeri yang memiliki resiko lebih tinggi. Sehubungan dengan itu, pemerintah melalui Dinas Ketenagakerjaan berupaya untuk menyiapkan SDM yang kompeten melalui pengembangan standar kompetensi kerja, penguatan lembaga sertifikasi, penguatan akses dan mutu pelatihan vokasi, penguatan dan pemanfaatan teknologi terkini dengan *upskilling and reskilling*, mendorong bertumbuh kembangnya *entrepreneur* dan bantuan pelatihan dan sertifikasi bagi CPMI.

Berikut adalah penjelasan detail terkait persyaratan CPMI yang ingin ditempatkan sebagai SSW/PBS di Jepang :

1. Persyaratan umum Calon Pekerja Migran Indonesia sebagai SSW/PBS:
 - a. berusia minimal 18 (delapan belas) tahun;
 - b. memiliki kompetensi;
 - c. sehat jasmani dan rohani;

- d. terdaftar dan memiliki nomor kepesertaan Jaminan Sosial; dan
 - e. memiliki dokumen lengkap yang dipersyaratkan.
 2. Persyaratan khusus CPMI yang sedang mengikuti program pemagangan di Jepang atau Program G-to-G IJEPA
 - a. S sedang mengikuti Program Pemagangan di Jepang, minimal tingkat (ii)
 - b. Mendaftarkan pada lapangan usaha yang sama dan Pemberi Kerja yang sama dengan tempat Pemagangan (agar tetap ada jaminan kerja/hidup selama menunggu proses alih status)
 - c. program *G-to-G IJEPA* dikhususkan untuk Kandidat *Careworker* yang memiliki hasil penilaian ujian nasional di Jepang melebihi 50% *passing grade* dan tidak mempunyai nilai 0 (nol) pada setiap materi ujian.
 3. Persyaratan khusus CPMI yang telah selesai mengikuti Program Pemagangan di Jepang atau Program G-to-G IJEPA yang berada di Indonesia
 - a. Mempunyai sertifikat telah menyelesaikan Pemagangan bagi peserta pemagangan atau pengalaman kerja di Jepang bagi pekerja migran Indonesia Program *G-to-G IJEPA*
 - b. Pada saat melamar pekerjaan berdomisili di Indonesia
 - c. Memenuhi persyaratan yang ditetapkan pemberi kerja
 4. Persyaratan khusus CPMI yang berdomisili di Jepang
 - a. Warga Negara Indonesia yang berdomisili di Jepang
 - b. Memenuhi persyaratan yang ditetapkan pemberi kerja
 5. Persyaratan khusus CPMI yang berada di Indonesia
 - a. Lulus tes Bahasa Jepang minimal *JLPT level N4* atau *JFT Basic* setara A2

- b. Lulus tes keterampilan
- c. Pada saat melamar berdomisili di Indonesia.
- d. Memenuhi persyaratan yang ditetapkan pemberi kerja

Di sini terlihat bahwa persyaratan penting untuk bisa menjadi pekerja migran di Jepang adalah menguasai bahasa Jepang dengan minimal level 4. CPMI Kandidat *Nurse* (Kangoshi) dan Kandidat *Care Worker* (Kaigofukushishi) EPA diwajibkan untuk belajar Bahasa Jepang secara mandiri. Beberapa media yang dapat digunakan untuk belajar:

1. **Minato**

Di Minato, kandidat dapat mengikuti berbagai macam kursus online bahasa Jepang, kapanpun, dimanapun, dan gratis. Peserta yang belum pernah sama sekali belajar Bahasa Jepang diwajibkan untuk menyelesaikan modul Marugoto A1-1 (*Katsudoo & Rikai*). Bila kandidat telah belajar Bahasa Jepang sebelumnya, maka dapat melanjutkannya dengan modul A1-2 hingga A2-2. Modul tersedia dalam beberapa bahasa seperti Bahasa Indonesia, English dan bahasa lainnya.

2. ***Hiragana Memory Hint (Indonesian) dan Katakana Memory Hint (Indonesian)***. Kedua aplikasi tersebut dapat diunduh gratis di *Playstore* maupun *Appstore*.

Program Pelatihan Bahasa Jepang untuk Mahasiswa Keperawatan

Di atas dikemukakan dua jenis program untuk Pekerja Migran Indonesia yakni program *Tokutei Katsudou*, melalui program Pemerintah (G to G) dan Program *Kenshu*, melalui program magang Jepang. Selain itu juga terdapat Program *Internship* yang diperuntukkan bagi mahasiswa tahun ketiga atau di atasnya untuk berpraktik di Jepang selama satu tahun.

Di AKPER Bethesda Tomohon dan UNPI Manado Jurusan Keperawatan saat ini sedang bekerjasama dengan beberapa perusahaan panti jompo di Jepang melalui program *internship* Pihak Jepang suka dengan CPMI karena ramah, murah senyum, disiplin dan berdedikasi.

Sementara itu, hampir semua mahasiswa di AKPER Bethesda Tomohon UNPI baik laki-laki maupun perempuan berkeinginan untuk mengikuti program praktik sebagai intervensi. Namun sejak tahun 2017 baru 47 orang mahasiswa yang mendapat kesempatan tersebut.

Jika ditarik penyebabnya adalah karena mahasiswa Indonesia yang kurang bisa memenuhi kualifikasi dari Jepang. Seperti yang dibahas sebelumnya bahwa Jepang menetapkan kriteria yang sangat tinggi pada calon pegawai migrannya. Letak permasalahan konkretnya adalah kemampuan berbahasa Jepang mahasiswa Keperawatan di AKPER yang masih relatif rendah, karena mahasiswa hanya belajar selama satu semester dengan dua jam pertemuan dalam satu minggu. Sedangkan syarat untuk ikut program *internship* harus bersertifikat kemampuan bahasa Jepang minimal level 4 (N 4).

Untuk itu, diperlukan adanya program yang lebih intensif untuk mengatasi kendala bahasa dari para CPMI karena bahasa Jepang termasuk bahasa yang tidak mudah untuk dipelajari. Yang menyebabkan bahasa Jepang dianggap sulit untuk dipelajari adalah karena :

1. Punya banyak jenis huruf

Bahasa Jepang memiliki 3 jenis huruf yaitu *Katakana*, *Hiragana* dan Kanji. Dan jika kita ingin mempelajari bahasa Jepang maka kita harus menguasai ketiga huruf tersebut, hal inilah yang membuat bahasa Jepang menjadi bahasa yang rumit.

2. Jarang kita dengar

Jika kita bukan penggemar *anime* atau drama Jepang maka bahasa Jepang merupakan bahasa yang sangat asing bagi kita karena jarang kita dengar. Karena jarang didengar maka bahasa Jepang merupakan bahasa yang sulit karena salah satu cara untuk mempelajari sebuah bahasa adalah dengan mendengar bahasa tersebut terus menerus agar kita terbiasa.

3. Logat dan aksen yang berbeda

Di Jepang memiliki berbagai macam logat dari setiap daerahnya. Inilah yang menambah kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang.

4. Cara menulis huruf yang rumit

Tidak seperti bahasa Indonesia yang menggunakan huruf alfabet, bahasa Jepang memiliki 3 jenis huruf dimana ketiga huruf tersebut memiliki cara penulisan yang berbeda-beda dan kita harus mengingat semua cara penulisan tersebut jika ingin belajar bahasa Jepang.

Penulis melalui Program Pengabdian Kepada Masyarakat menginisiasi program pelatihan intensif bahasa untuk mahasiswa keperawatan di AKPER Bethesda Tomohon. Tujuan program ini adalah membantu mahasiswa yang ingin mendaftar dalam *internship* keperawatan dan *care worker* di Jepang agar lolos kualifikasi terutama dalam hal bahasa Jepang. Diharapkan dengan adanya program ini, maka semakin banyak mahasiswa AKPER Tomohon yang bisa mengikuti program *internship* ke Jepang. Tahapan program pelatihan intensif bahasa meliputi :

1. Tahap persiapan

Tahap ini yaitu melakukan analisis kebutuhan berupa materi, media ajar, menentukan peserta, yaitu mahasiswa

Keperawatan di AKPER Bethesda Tomohon, dan melakukan koordinasi dengan pihak-pihak terkait.

Selain itu juga melakukan sosialisasi kepada peserta pelatihan tentang program intensif yang akan dijalankan. Persiapan pelaksanaan juga berupa persiapan pembelajaran yaitu pembuatan modul pembelajaran, penentuan waktu belajar dan sarana prasarana belajar.

2. Tahap pelaksanaan

Di AKPER Bethesda Tomohon di luar jam kuliah. Sebelum proses pelatihan dimulai, ada pre test untuk melihat kemampuan awal peserta dalam bahasa Jepang. Materi yang diberikan selama pelatihan intensif adalah :

a. Materi pelayanan lansia:

- Untuk mandi dan menjaga kebersihan tubuh
- Untuk makan
- Hal pemindahan pasien
- Pemeriksaan kesehatan
- Untuk ekskresi
- Pemeliharaan lingkungan kamar
- Materi tentang rekreasi,
- dan lain sebagainya.

b. Materi pelatihan bahasa Jepang

- Persalaman (aisatsu) dan Tata krama
- Perkenalan (Shokai)
- Kata Penunjuk.
- Kalimat Sederhana
- Kata Kerja dan Perubahannya
- Kata sifat dan Perubahannya
- Bilangan
- Hiragana, Katakana, dan Kanji sederhana.
- Budaya dan Adat istiadat Bangsa Jepang

Proses penyuluhan/pembelajaran menggunakan metode eklektik yaitu memadukan beberapa metode pembelajaran sekaligus agar capaian pembelajaran bisa dicapai dengan efektif, kompatibel, koheren dan kohesif. Metode pembelajaran ini lebih banyak menekankan pada kemahiran dalam mendengar, berbicara, menulis dan membaca. Metode eklektik tidak hanya dilakukan dengan cara-cara tradisional, melainkan juga menciptakan lingkungan belajar yang apresiatif, mendorong motivasi peserta dan menyesuaikan dengan gaya belajar peserta.

3. Tahap Evaluasi

Di akhir masa pembelajaran, ada tes akhir untuk mengukur perkembangan kemampuan peserta dalam bahasa Jepang. Selain tes akhir, proses evaluasi program juga dibuat melalui proses wawancara untuk mengetahui respon peserta dan institusi terhadap program yang dilaksanakan dan mencari apa yang sekiranya perlu ditingkatkan dalam program pelatihan selanjutnya.

Penutup

Dari evaluasi akhir program, didapatkan hasil adanya respon positif baik dari institusi pendidikan maupun mahasiswa . Animo peserta yakni para mahasiswa yang tinggi yang ditunjukkan dengan kesungguhan peserta dalam mengikuti penyuluhan.serta keaktifan mereka dalam proses belajar mengajar.

Dari segi capaian hasil belajar, peserta sudah mengetahui dan dapat menggunakan ungkapan -ungkapan persalaman dan bentuk-bentuk kalimat percakapan sederhana dalam bahasa Jepang. Bahkan mereka pun sudah menguasai huruf *Hiragana* dan *Katakana* serta huruf Kanji sederhana.

Pelaksanaan penyuluhan ini telah mencapai tujuan yang diharapkan karena semua peserta dapat menguasai dan menggunakan bahasa Jepang sesuai dengan materi yang diprogramkan

Capaian program secara keseluruhan adalah beberapa mahasiswa yang berhasil lolos akhirnya dapat mengikuti program internship di beberapa panti jompo di Jepang yakni di wilayah Tokyo/Fukushima dan Okinawa.

Dokumentasi Pelaksanaan Pelatihan Bahasa Jepang





Dokumentasi Mahasiswa Berpraktik di Panti Jompo Jepang





Bagian 8

Meningkatkan Minat Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa Melalui Kegiatan Klub Bahasa Inggris “News Readers”

Oleh : Afdaleni dan Nofrika Sari



Dalam kehidupan sehari-hari, manusia mengenal kebudayaan dan menciptakan berbagai wujud ide, aktivitas, hingga artefak untuk memenuhi kebutuhan

hidupnya. Bahasa, menjadi salah satu unsur paling penting yang mempengaruhi kehidupan maupun kebudayaan manusia.

Bahasa adalah salah satu bentuk komunikasi manusia. Manusia merupakan makhluk sosial yang harus berinteraksi dengan sesamanya dalam memenuhi berbagai kebutuhan hidup. Karena itu, manusia tidak mungkin bisa hidup sendiri tanpa berinteraksi dengan orang lain.

Dalam buku *Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami Linguistik* (2005) karya Untung Yuwono, pengertian bahasa adalah alat komunikasi yang dimiliki manusia berupa sistem lambang bunyi yang berasal dari alat ucap atau mulut manusia. Bahasa juga merupakan

dari kumpulan kata di mana masing-masing kata memiliki makna dan hubungan abstrak dengan suatu konsep.

Sedangkan dalam perspektif Linguistik Sistemik Fungsional (LSF), bahasa adalah bentuk semiotika sosial yang sedang melakukan pekerjaan di dalam suatu konteks situasi dan konteks kultural, yang digunakan baik secara lisan maupun secara tulis.

Berdasarkan pengertiannya, bahasa termasuk sistem perlambang yang dipakai secara timbal balik, dan dibentuk atas unsur-unsur bunyi ucapan manusia. Hal ini diungkapkan dalam buku *Khazanah Antropologi* (2009) terbitan Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Manusia mampu mempertukarkan ucapan lewat bahasa untuk berinteraksi dengan sesamanya. Jadi, fungsi utama bahasa adalah memenuhi kebutuhan komunikasi di antara sesama manusia. Selain itu, dalam kehidupan manusia, bahasa juga sangat terkait dengan perkembangan budaya. Ada 3 faktor yang menunjukkan peran bahasa dalam perkembangan budaya :

1. Bahasa sebagai unsur budaya. Setiap aktivitas dalam kehidupan manusia, memiliki unsur bahasa di dalamnya. Maka, untuk memahami perkembangan sebuah kebudayaan, terlebih dahulu perlu diteliti perkembangan bahasa dalam masyarakatnya.
2. Bahasa sebagai penanda stratifikasi sosial. Bahasa dapat menunjukkan pola hubungan dan stratifikasi sosial di suatu masyarakat. Contohnya dalam kebudayaan Jawa, anak berbicara dengan orang tua menggunakan bahasa Jawa Krama (bahasa halus). Sementara ketika bercakap dengan yang sesama usianya, orang Jawa memakai bahasa ngoko (bahasa kasar).

3. Bahasa sebagai simbol budaya suku bangsa. Bahasa dapat menunjukkan simbol budaya di suatu suku bangsa. Hal ini terbukti dari keberadaan dialek atau logat bahasa yang beragam dari berbagai suku bangsa. Hal ini disebabkan oleh adanya perbedaan secara geografis dan pelapisan lingkungan sosial antar suku bangsa dalam kehidupan masyarakat.

Secara umum, ada tiga fungsi utama bahasa dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Mengacu pada pengertian bahasa, berikut ini adalah beberapa fungsi bahasa tersebut:

1. Sebagai Alat Berkomunikasi
Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, bahasa merupakan kumpulan kata-kata yang memiliki makna. Setiap kata tertentu memiliki makna dan hubungan abstrak dengan suatu konsep atau objek yang diwakilinya. Melalui bahasa, setiap individu dapat melakukan komunikasi dua arah yang dimengerti oleh masing-masing individu.
2. Sebagai Alat Pemersatu Suatu Bangsa
Bahasa dapat berfungsi sebagai alat pemersatu bangsa karena penggunaannya sebagai alat untuk berkomunikasi. Setiap warga suatu bangsa dapat menyampaikan pemikirannya dengan menggunakan bahasa yang dimengerti. Komunikasi masyarakat dengan menggunakan bahasa yang sama dan dimengerti satu sama lain akan mempersatukan suatu bangsa menjadi lebih kuat.
3. Sebagai Identitas Suatu Suku/ Bangsa
Bahasa juga dapat berfungsi sebagai identitas suatu suku/ bangsa karena keunikannya. Setiap suku/ bangsa tentunya memiliki bahasa yang berbeda-beda, hal ini menjadi identitas dan keunikan tersendiri bagi suatu suku/ bangsa.

Selain fungsi, bahasa juga memiliki manfaat yang didapat oleh manusia. Di antaranya:

1. Bahasa resmi suatu negara
Beberapa negara memiliki banyak bahasa daerah, salah satunya Indonesia. Hal ini karena suku di Indonesia beragam. Sehingga bahasa resmi dibutuhkan untuk mempersatukan masyarakat dari berbagai suku, yaitu Bahasa Indonesia.
2. Alat pengembangan kebudayaan dan ilmu pengetahuan.
Untuk mengembangkan kebudayaan yang ada di sebuah negara, dibutuhkan bahasa. Sehingga komunikasi antar individu maupun kelompok bisa tercapai dengan maksimal.
3. Pengantar dunia pendidikan
Dengan bahasa maupun bahasa resmi maka banyak manusia yang mengerti dan paham. Khususnya menyangkut dunia pendidikan. Dengan penyampaian menggunakan bahasa yang mudah dimengerti maka ilmu pendidikan bisa diterima dengan baik.

Pentingnya Bahasa Inggris di Era Globalisasi

Di negara berkembang seperti seperti Indonesia, bahasa Inggris memiliki peran vital dalam semua aspek kehidupan. Selain itu, dapat digunakan untuk mengembangkan hubungan dalam forum internasional, untuk mempererat hubungan antar bangsa, dll. Melihat peran penting bahasa Inggris dalam kehidupan, itulah sebabnya bahasa Inggris amat penting untuk dipahami dan dikuasai oleh setiap orang di seluruh dunia.

Bahasa Inggris adalah bahasa Jermanik yang pertama kali dituturkan di Inggris pada abad pertengahan awal dan saat ini merupakan bahasa yang paling umum digunakan di seluruh dunia. Selain itu, bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa tertua yang

ada di dunia. Perkembangan ini juga menjadi patokan layak atau tidaknya sebuah bahasa menjadi bahasa internasional. Dalam setiap hari jutaan orang menggunakan bahasa Inggris di tempat kerja maupun di kehidupan sosial. Ketika kepala pemerintahan bertemu, bahasa Inggris adalah bahasa yang paling sering digunakan. Dan ketika orang-orang dari bangsa yang berbeda saling bertemu, bahasa Inggris adalah satu-satunya bahasa penghubung yang digunakan oleh mereka berkomunikasi.

Pada era dimana persaingan tidak hanya sebatas tingkat nasional, namun hingga kancah internasional, memiliki kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya sebagai alat pengembangan diri, namun juga dapat menjadi nilai tambah dalam mencari pekerjaan.

Perkembangan zaman dan semakin banyaknya perusahaan asing di Indonesia, mau tak mau memaksa para calon pencari kerja untuk mampu berbahasa Inggris dengan fasih. Pasalnya kebanyakan perusahaan ini mencari karyawan yang mampu mengikuti ritme dan komunikasi dengan klien yang berkebangsaan non Indonesia. Tak salah bila seleksi ketat saat *interview* diterapkan oleh beberapa perusahaan ternama. Mereka pastinya tidak ingin menerima calon karyawan yang tidak berkompeten dan fasih dalam penguasaan bahasa asing.

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sangat diminati oleh masyarakat Indonesia. Pada zaman globalisasi ini bahasa internasional yang digunakan adalah bahasa Inggris. Dengan menguasai bahasa Inggris, kita dapat menguatkan nilai value diri di mata orang lain dan juga akan lebih dihargai di dunia kerja internasional. Oleh karena itu untuk memasuki suatu usaha/ bisnis dan kegiatan perekonomian dunia, akan sangat penting untuk menguasai bahasa Inggris terutama untuk usaha yang mempunyai aktivitas dalam berhubungan dengan perusahaan asing dan perusahaan dari negara-negara lainnya.

Selain peran di atas, bahasa juga memiliki peran di masing-masing bidang kehidupan seperti sosial, ekonomi, politik, teknologi, sosial, budaya dan pendidikan, yaitu:

1. Peran Bahasa Inggris dalam Aspek Sosial Ekonomi Politik

Masyarakat ekonomi ASEAN atau MEA merupakan bentuk kerja sama antar negara di Asia Tenggara yang fungsinya untuk sebuah pasar bebas dari kemakmuran masyarakat Asia Tenggara ini merupakan kesempatan untuk mengembangkan bangsa Indonesia menjadi lebih baik.

Dibukanya pasar bebas ini tentunya akan memberikan peluang besar bagi Indonesia untuk meningkatkan eksistensinya di wilayah ASEAN sehingga bisa melenggang ke ranah global. MEA tidak hanya membuka arus perdagangan barang atau jasa, tetapi juga tenaga kerja profesional dalam berbagai bidang. Artinya hal tersebut akan menciptakan jutaan lapangan kerja baru baik tenaga kerja profesional hingga tenaga kerja level menengah ke bawah.

2. Peran Bahasa Inggris dalam Aspek Teknologi dan Ilmu Pengetahuan

Untuk menguasai bahasa asing ini tidak hanya berpengaruh di dunia kerja saja. Akan tetapi pada semua aspek kehidupan. Pada aspek teknologi, sudah semakin canggih dengan kemunculan *gadget* mulai dari komputer, *smartphone* dan lainnya yang menggunakan bahasa Inggris sebab bahasa Inggris adalah bahasa yang diterima secara universal. Penting bagi generasi muda untuk meningkatkan kompetensinya khususnya dalam bahasa Inggris di era global yang didukung kemajuan teknologi ini.

Kemahiran berbahasa Inggris berkaitan erat dengan persaingan ekonomi. Peningkatan kualitas sumber daya manusia adalah kunci sukses menghadapi persaingan di pasar bebas era ini. Bahasa Inggris menjadi alat komunikasi utama untuk dapat memenangkan persaingan global. Bahasa Inggris tetap digunakan di Cina dan Amerika Serikat. Kesimpulannya jika kita mampu menggunakan bahasa dunia berarti separuh dunia pun bisa kita genggam.

3. Peran Bahasa Inggris dalam Aspek Sosial Budaya

ASEAN merupakan gerbang untuk menuju ekonomi global, dimana industri dan kegiatan usaha di wilayah ASEAN merupakan kunci dan pemain utama dalam rantai pasokan dan jaringan produksi, baik secara regional maupun secara global. ASEAN sudah membentuk *ASEAN Economic Community* (AEC), sebuah komunitas yang tidak hanya menekankan pembentukan pasar tunggal dari segi ekonomi semata, tetapi juga memperhatikan penyatuan aspek sosial budaya. Untuk itu, penting melakukan *human development*, penyusunan strategi untuk pembangunan berkelanjutan, program pengentasan kemiskinan, dan kerjasama pendidikan. Melalui komunitas ASEAN, para pengusaha domestik dapat memiliki kapabilitas untuk *Go Internasional*.

4. Peran Bahasa Inggris dalam Aspek Pendidikan

Pendidikan di Indonesia telah menerapkan belajar berbahasa Inggris sebagai standar kelulusan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal tersebut tentu sangat bermanfaat mengingat pentingnya mempunyai kemampuan untuk berbahasa Inggris. Jika pelajar Indonesia ingin melanjutkan kuliahnya di luar negeri salah satu syaratnya yaitu bisa berbahasa Inggris. Penggunaan bahasa Inggris sampai

saat ini masih digunakan sebagai mata pelajaran wajib bagi peserta didik dari taman kanak-kanak sampai perguruan tinggi. Bahkan bahasa Inggris menjadi mata pelajaran yang diujikan pada ujian akhir mulai dari SD hingga SMA.

Belajar Bahasa Inggris

Ada beberapa alasan mengapa belajar bahasa Inggris menjadi hal yang penting saat ini.

1. Bahasa Inggris adalah Bahasa Internasional.

Kita tidak dapat lagi menghindari fakta ini. Bahasa Inggris kini digunakan di sekolah, universitas, media dan semua sektor dan industri pekerjaan. Bahasa Inggris akan terus meningkat menjadi bahasa yang populer di masa depan, menjangkau lebih jauh dalam dunia bisnis, politik dan bidang diplomatik. Bahasa Inggris adalah bahasa kedua yang dikuasai oleh kurang lebih 300 juta orang dan diprediksi jumlah penutur bahasa Inggris akan meningkat dua kali lipat di seluruh dunia pada tahun 2050. Oleh karena itu, kecakapan dalam berbahasa Inggris merupakan sebuah aset yang sangat penting yang membuat kita mampu berkomunikasi, bersosialisasi dan juga menciptakan jaringan dan konektivitas dengan orang-orang dari mancanegara

2. Berkooperasi melintasi batasan budaya dan kebangsaan.

Globalisasi menciptakan kesempatan untuk terus bersaing dan meningkatkan daya persaingan. Dengan bisnis yang terus meluas hingga ke skala global, kerjasama dengan rekan bisnis mancanegara akan sangat amat meningkat. Untuk menghindari miskomunikasi, kita perlu mempersiapkan diri dengan kompetensi multikultural dan keterampilan bahasa Inggris untuk bisnis baik itu melalui kontak langsung ataupun

rapat secara virtual; jangan biarkan perbedaan bahasa menjadi penghalang untuk berkomunikasi lintas budaya dengan menggunakan bahasa Inggris.

3. Pertumbuhan Bisnis dan Tenaga Profesional.

Perkembangan karir di masa depan bergantung pada kemampuan berbahasa Inggris yang dimiliki oleh masing-masing individu. Kemampuan untuk berbicara bahasa Inggris bisnis dengan akurat memperkuat hubungan kita dengan rekan bisnis mancanegara, pelanggan, *supplier* dan juga klien bisnis mancanegara. Perusahaan-perusahaan sekarang ini sedang mencari peluang dan kesempatan untuk mendapatkan kerja sama tingkat internasional dimana bahasa Inggris adalah bahasa yang digunakan sebagai sarana komunikasi dalam rapat bisnis, pelayanan konsumen, pemasaran dan komunikasi. Meningkatkan keterampilan bahasa Inggris bisnis akan memberikan dampak positif bagi kesuksesan perusahaan dan juga reputasi diri.

4. Akses Menuju Pengetahuan yang Lebih Luas.

Manajemen bisnis juga beradaptasi dalam menghadapi era globalisasi seperti sekarang ini. Maka tidak diragukan lagi bahwa perubahan dinamis seperti itu akan melahirkan kebutuhan keterampilan baru dan juga peran dari para tenaga kerja, manajer dan kepemimpinan. Mengetahui dan memahami bahasa Inggris akan membuka pintu peluang dan kesempatan bagi perkembangan karir. Karena banyak sumber pengetahuan yang disediakan dalam bahasa Inggris (informasi dalam bahasa Inggris adalah konten nomor satu dalam internet) lebih mudah bagi kita untuk meningkatkan potensi diri anda seperti menghadiri konferensi internasional, mengadakan konferensi internasional dan juga membangun

jaringan dan konektivitas dengan rekan bisnis dan klien bisnis mancanegara.

5. Pembelajaran bahasa Inggris memiliki tujuan tersendiri.

Pada era sekarang bahasa Inggris sangat dibutuhkan untuk menjalankan sebuah perangkat atau sekadar untuk mengerti cara kerja sebuah alat. Banyak alat yang menuliskan cara kerjanya dengan bahasa Inggris, hal tersebut merupakan contoh sederhana adanya bahasa Inggris di kehidupan sehari-hari. Banyak hal yang ditulis dalam bahasa Inggris, seperti prosedur penggunaan barang atau makanan, aplikasi-aplikasi *smartphone* atau hal lain seperti menggunakan *e-mail*, atau untuk berkirim pesan dengan orang yang berbeda bahasa dengan kita maka akan lebih mudah menggunakan bahasa Inggris dan tentu sangat membutuhkan pemahaman bahasa Inggris.

Empat keterampilan dasar bahasa Inggris ini semua saling berhubungan dan harus dikuasai jika ingin fasih dalam bahasa Inggris.

1. Reading

Keterampilan dasar bahasa Inggris yang pertama adalah *reading* atau membaca. Semua orang pasti tahu dengan membaca akan menambah pengetahuan kita.

Dengan keterampilan membaca kita juga bisa menambah ilmu dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu Keterampilan ini sangat cocok dikuasai oleh para pemula, untuk membantu proses belajar bahasa Inggris.

Dengan keterampilan *reading* juga bisa membantu para pemula untuk menambah kosakata bahasa Inggrisnya. Tidak

hanya itu dengan keterampilan membaca, seseorang juga bisa belajar bentuk atau struktur dari suatu kalimat.

Meningkatkan kemampuan membaca (*Reading skills*), kemampuan ini dapat ditingkatkan dengan membaca tulisan dalam Bahasa Inggris, misalnya koran atau majalah. Jika memang kesulitan didapat bisa membaca buku pelajaran ataupun novel dalam Bahasa Inggris.

2. *Listening*

Keterampilan dasar bahasa Inggris yang kedua adalah *listening* atau mendengarkan. Keterampilan mendengarkan ini bisa jadi adalah Keterampilan yang paling menantang bagi para pemula. Dalam Keterampilan *listening* seseorang dituntut untuk bisa mendengarkan apa yang orang lain ucapkan. Tetapi tidak hanya itu, seseorang yang mendengarkan juga harus bisa mengartikan apa yang ia dengar, hingga ia paham apa yang diucapkan oleh orang lain.

Untuk meningkatkan skill ini, yang paling sering dilakukan adalah mendengarkan musik atau radio dalam Bahasa Inggris. Selain dua hal tersebut, bisa juga dicoba menonton film seri dalam Bahasa Inggris, pada beberapa episode pertama, terjemahan tulisan di layar menuntun kita, tapi selanjutnya cobalah tidak menghiraukan tulisan terjemahan yang biasanya ada di bawah layar. Seiring berjalannya waktu, kita akan terbiasa mendengar *native speaker* berbicara dalam Bahasa Inggris.

3. *Speaking*

Keterampilan dasar bahasa Inggris ketiga adalah *speaking* atau berbicara. *Speaking* ini hampir sama dengan *listening* yaitu keterampilan yang cukup menantang untuk dipelajari para pemula. Keterampilan *speaking* adalah

keterampilan yang paling utama digunakan untuk berkomunikasi dalam bahasa Inggris, selain *listening*.

Cara yang paling mudah untuk memperlancar *speaking* tentunya dengan berlatih. Cobalah cari topik pembicaraan, misalnya ingin menceritakan tentang suatu kejadian kepada seorang teman, ceritakanlah dalam Bahasa Inggris. Jika masih malu, lakukan di depan kaca, berbicara dengan diri sendiri, tentunya dalam Bahasa Inggris.

4. **Writing**

Keterampilan dasar bahasa Inggris keempat adalah *writing* atau menulis. Keterampilan ini juga tak kalah menantang dari keterampilan lainnya. Keterampilan *writing* saat ini juga cukup penting, selain bisa digunakan untuk komunikasi, dengan kemampuan *writing* kita bisa menciptakan tulisan seperti novel, puisi atau bentuk tulisan lain dalam bahasa Inggris.

Untuk meningkatkan *writing skill* ini perlu berlatih. Membiasakan menulis dalam bahasa Inggris, entah satu paragraf atau satu kalimat. Pastikan mempelajari *grammar* untuk dapat menulis dengan baik. Namun, tidak perlu terlalu khawatir dengan *grammar* atau aturan tata bahasa yang seakan rumit tersebut. Dengan banyak membaca teks atau naskah Bahasa Inggris, keahlian menulis dengan tata bahasa yang benar akan mengikuti dengan sendirinya.

Minat Belajar Bahasa Inggris di Indonesia

Data terbaru dari platform pembelajaran bahasa asing Duolingo memperlihatkan, pengguna aktif harian aplikasi tersebut di Indonesia

tumbuh selama awal Ramadhan sebesar 61%, dibandingkan dengan periode yang sama pada tahun lalu.

Terkait waktu belajar, pengguna memanfaatkan waktu sahur dan jam makan siang untuk mempelajari bahasa asing. Tercatat bahwa jumlah pengguna Indonesia yang belajar pada jam 5 pagi telah meningkat hampir tiga kali lipat selama Ramadhan hingga 10 April, dibandingkan dengan Maret 2022.

Selain itu, data ini juga menunjukkan bahwa pengguna dari Indonesia cenderung lebih rajin mempelajari bahasa asing, dibandingkan dengan negara lain. Terlihat bahwa rata-rata waktu yang dihabiskan oleh pengguna dalam mempelajari bahasa melalui aplikasi Duolingo tetap 19,5 menit, lebih tinggi daripada di negara Asia Tenggara lainnya seperti Thailand, Vietnam, dan Filipina.

Walaupun demikian, dalam laporan berbeda terlihat, penguasaan bahasa Inggris orang Indonesia sejujurnya masih menjadi persoalan. Education First melaporkan bahwa saat ini Indeks Kecakapan Bahasa Inggris atau EPI (*English Proficiency Index*) pada tahun 2021, Indonesia berada di peringkat 80 dari 112 negara dengan skor 466 poin.

Dengan raihan tersebut, penguasaan bahasa Inggris warga Indonesia masuk dalam kategori *Very Low Proficiency* atau kecakapannya sangat kurang. Selain itu, perolehan ini merosot enam peringkat dari posisi 6 tahun lalu.

Adapun dari skor EPI, Indonesia mendapatkan 466, meningkat dari capaian 2020 sebesar 453. Meski meningkat, capaian ini dinilai masih rendah di bawah rata-rata global sebesar 503 poin. Dibandingkan negara tetangga, Indonesia cukup tertinggal dalam hal menguasai bahasa Inggris. Indonesia kalah telak oleh Singapura yang berada di peringkat 4 dunia. Kemudian dengan tetangga lainnya, yaitu Filipina (18), Malaysia (28), dan Vietnam (66).

Sementara itu, Indonesia hanya unggul dari Myanmar (93), Kamboja (97), dan Thailand (100).

Meskipun pemerintahan Indonesia telah melakukan pengoptimalan penguasaan bahasa Inggris untuk masyarakat Indonesia melalui berbagai macam terobosan namun usaha tersebut tidak sesuai yang diharapkan oleh pemerintah. Nyatanya masih banyak masyarakat Indonesia yang belum minat dengan bahasa Inggris.

Di wilayah Indonesia, terdapat setidaknya dua faktor yang mempengaruhi minat belajar bahasa Inggris. Pertama adalah aspek *socio culture* yang menganggap bahwa belajar bahasa Inggris itu tidak penting dan kedua adalah paparan informasi yang tidak merata. Selain 2 faktor itu, ada faktor – faktor penyebab lainnya yaitu

1. Masyarakat Indonesia hanya berpatok pada satu buku saja. Hal ini makin diperparah karena metode pembelajaran yang ada di sekolah hanya berupa hafalan untuk menjawab soal ujian, bukan untuk melatih skill komunikasi. Padahal jika kita sering melakukan latihan komunikasi, maka kita akan semakin lancar berbahasa Inggris.
2. Kurangnya motivasi. Ucapan seperti “Aku orang Indonesia untuk apa belajar bahasa Inggris? Toh tidak akan keluar negeri juga” termasuk salah satu mengapa masyarakat Indonesia tidak memiliki minat terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Mereka membuat bahasa Inggris tidaklah penting untuk dipelajari karena masih menganggap bahwa bahasa Inggris adalah bahasa asing
3. Karena ada rasa malu takut diejek orang lain. Ejekan atau sindiran membuat rasa percaya semakin menurun dan enggan untuk melanjutkan belajar bahasa Inggris. Seharusnya, jika

menemui orang yang sedang belajar bahasa Inggris maka beri mereka pujian dan dukungan agar mereka selalu percaya diri.

4. Waktu yang terlalu terbatas. Di Indonesia sendiri waktu belajar mereka terlalu padat. Untuk sekolah sendiri satu hari bisa mencapai 8 jam. Ketika pulang sekolah pasti merasa lelah dan rasanya pasti selalu ingin istirahat.

Minat Berbicara Bahasa Inggris di STBA Haji Agus Salim Bukittinggi

Klub Bahasa Inggris (*English Club*) adalah tempat dimana kamu bisa belajar, berbagi ilmu pengetahuan, dan meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris dalam situasi yang santai dan menyenangkan.

Manfaat ketika mengikuti klub bahasa Inggris adalah meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris, menemukan hal-hal baru dan menambah wawasan keilmuan seputar Bahasa Inggris dan juga budayanya. Adapun tujuan dari klub Bahasa Inggris ini adalah membuat para siswa dapat menggunakan bahasa Inggris secara baik dan benar dalam rangka menghadapi era globalisasi, perdagangan internasional dan memasuki persaingan kerja.

Kenyataan di lapangan ditemukan bahwa banyak mahasiswa program studi Bahasa Inggris yang masih kurang minat dalam berbicara Bahasa Inggris. Ada beberapa hal yang menyebabkan kurangnya minat mahasiswa dalam berbicara Bahasa Inggris. Di antaranya adalah bahwa mereka memiliki kendala berikut :

1. Keterbatasan kesempatan dalam berbicara Bahasa Inggris
2. Keterbatasan fasilitas untuk berbicara Bahasa Inggris
3. Keterbatasan keterampilan Berbahasa Inggris (Mendengar, Berbicara, Membaca dan Menulis) dan penguasaan

komponen berbahasa Inggris (Tata Bahasa, Perbendaharaan Kata dan Pengucapan).

4. Keterbatasan rasa percaya diri untuk berbicara Bahasa Inggris

Oleh karena itu, dibuatlah sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui apakah kegiatan Klub Bahasa Inggris Membaca Berita (*News Readers*) dapat meningkatkan minat berbicara bahasa Inggris mahasiswa dan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan klub Bahasa Inggris tersebut dapat meningkatkan minat berbicara bahasa Inggris mahasiswa.

Metodologi penelitiannya dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan angket berskala likert. Respondennya adalah 44 mahasiswa Sastra Inggris di kampus tersebut. Hasil dan implikasinya adalah sebagai berikut :

Hasil :

- 68% dari 100% dari responden sangat tertarik berbicara Bahasa Inggris melalui klub Bahasa Inggris Membaca Berita
- 24% merasa tertarik
- 8% biasa –biasa saja
- 2% tidak tertarik

Implikasi :

- Hampir semua mahasiswa merasa tertarik menggunakan klub Bahasa Inggris Membaca Berita untuk meningkatkan minat mereka dalam berbicara Bahasa Inggris
- Mengaktifkan Kegiatan Klub Bahasa Inggris Membaca Berita
- Klub Bahasa Inggris Membaca Berita efektif bagi mahasiswa untuk meningkatkan minat mereka dalam berbicara Bahasa Inggris.

Ada beberapa cara yang dapat digunakan sebagai alternatif jalan keluar untuk mengatasi masalah kurangnya minat mahasiswa dalam berbicara Bahasa Inggris yaitu :

1. **Mengaktifkan Club Berbahasa Inggris khususnya Kegiatan Membaca Berita.**

Dengan kegiatan membaca berita, mahasiswa akan punya waktu untuk mengasah *reading skill* dan *listening skill*nya. Kegiatan membaca berita bisa dilakukan secara rutin dengan variasi yang berbeda seperti misalnya membaca bergantian, undian membaca, menyusun berita bersama lalu dibaca bersama, dan sebagainya.

2. **Mengupayakan kelas dalam suasana yang komunikatif.**

Agar bisa komunikatif, harus ada kerjasama yang kolaboratif antara guru dan siswanya. Komunikatif yang bisa dikembangkan dalam kegiatan klub bahasa Inggris ini adalah dengan memberikan *feedback* positif setelah anggota berlatih membaca berita, tidak merendahkan ketika ada yang berbuat kekeliruan/kesalahan.

3. **Membuat Bahasa Inggris itu sederhana dan mudah dipraktekkan.**

Kata-kata yang sulit dipahami bisa diajarkan melalui lagu-lagu, percakapan yang rumit bisa dihayati melalui drama bermain peran, atau kosakata yang sulit bisa ditemukan melalui game, puzzle ataupun gambar. Gunakanlah alat atau media dalam menyampaikan bahan ajar. Media berfungsi sebagai alat mempermudah, penghubung, ataupun memperjelas objek. Mulailah dari sesuatu yang mudah dari bunyi-bunyi sederhana menuju ke bunyi yang lebih kompleks membentuk untaian kata atau kalimat. Karena akan sangat

baik bila belajar bahasa dimulai dari mendengarkan lalu mengucapkan, kemudian diikuti cara membaca barulah diakhiri dengan keterampilan menulis.

4. **Memberikan masukan atau ide terhadap pembicaraan mahasiswa.**

Mahasiswa memiliki daya nalar kritis yang tinggi dan mereka senang apabila ide mereka dihargai dan didukung. Dalam kegiatan klub Bahasa Inggris, akan lebih baik jika membiasakan forum diskusi informal yang bertujuan saling memberikan dukungan terhadap pembicaraan mahasiswa. Bisa juga dengan cara mengadakan diskusi isu-isu yang sedang *trend* dengan menggunakan Bahasa Inggris.

Penutup

Membangkitkan minat belajar bahasa Inggris kepada mahasiswa sangat diperlukan agar mereka siap menghadapi era globalisasi yang makin menantang ini. Caranya bisa dengan mengoptimalkan sosial media dan cara-cara lainnya dengan pendekatan pembelajaran kreatif dan partisipatif agar mereka tertarik dan tidak bosan untuk terus meningkatkan kemampuannya.

Bagian 9

Peningkatan Literasi Sastra Mahasiswa Melalui Karya Buku

Oleh : Heni Novita Sari



Literasi saat ini mulai menjadi sorotan dan isu penting yang dibahas dalam dunia pendidikan. Terdapat beragam definisi yang diartikan oleh para ahli dan peneliti tentang literasi. Mengutip pada buku yang ditulis oleh Ni Nyoman Padmadewi

dan Luh Putu Artini, literasi dapat diartikan sebagai kemampuan berbahasa mencakup kemampuan dalam menulis, berbicara, menyimak, dan kemampuan berpikir lainnya.

Sedangkan dalam EDC atau *Education Development Center*, literasi dijelaskan sebagai kemampuan individu untuk menggunakan potensi yang dia miliki (kemampuan yang tidak sebatas baca tulis saja). Menurut UNESCO, literasi adalah seperangkat keterampilan yang nyata, khususnya keterampilan kognitif seseorang dalam membaca dan menulis yang dipengaruhi oleh kompetensi di bidang akademik, konteks nasional, institusi, nilai-nilai budaya, dan pengalaman.

Di era disrupsi saat ini, literasi menjadi kunci meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Hanya dengan budaya literasi

yang tinggi, sebuah bangsa dapat eksis dalam persaingan global, utamanya di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi.

Usaha menumbuhkan budaya literasi tidak dapat dipisahkan dari dunia Pendidikan yang dapat diperoleh melalui aktivitas membaca dan menulis. Lebih spesifik lagi, usaha peningkatan literasi sastra mahasiswa bisa diterapkan melalui perkuliahan yang mendukung literasi, salah satunya dalam perkuliahan literatur yang sudah diterapkan pada Prodi Pendidikan Bahasa Inggris.

Tujuan dan Manfaat Literasi

Literasi memiliki tujuan yang penting bagi kehidupan dan terbentuknya peradaban yang lebih baik. Berikut adalah tujuan dari literasi :

1. Menciptakan dan mengembangkan budi pekerti yang baik.
2. Menciptakan budaya membaca di sekolah dan masyarakat.
3. Meningkatkan pengetahuan dengan membaca berbagai macam informasi bermanfaat.
4. Meningkatkan pemahaman seseorang terhadap suatu bacaan.
5. Membuat seseorang bisa berpikir kritis.
6. Memperkuat nilai kepribadian.

Selain tujuan di atas, ada banyak manfaat jika kita terus mengasah kemampuan berliterasi. Manfaatnya yaitu :

1. Meningkatkan pengetahuan akan tentang kosa kata.
2. Membuat otak bisa bekerja optimal.
3. Menambah wawasan.
4. Mempertajam diri dalam menangkap suatu informasi dari sebuah bacaan.
5. Mengembangkan kemampuan verbal.

6. Melatih kemampuan berpikir dan menganalisa.
7. Melatih fokus dan konsentrasi.
8. Melatih diri untuk bisa menulis dan merangkai kata dengan baik.
9. Meningkatkan kepekaan terhadap informasi yang ada di platform media terutama digital.

Jenis Literasi

Literasi seperti yang disampaikan sebelumnya, tidak hanya sekedar baca tulis. Ada 6 jenis literasi yang disepakati dalam *World Economic Forum* 2015 yaitu :

1. Literasi Baca Tulis

Literasi baca tulis adalah kemampuan dalam memahami isi teks tertulis, baik yang eksplisit maupun implisit. Literasi baca tulis juga mencakup kemampuan untuk menuangkan ide dan gagasan ke dalam tulisan.

Literasi baca tulis termasuk dalam literasi dasar yang wajib dikuasai karena sebagian informasi yang diterima oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari adalah berupa tulisan, visual , suara dan sebagainya.

2. Literasi Numerasi

Selain baca tulis, literasi numerasi juga merupakan bagian dari literasi dasar. Literasi numerasi merupakan kecakapan individu dalam menggunakan simbol dan angka matematika dasar untuk memecahkan masalah praktis kehidupan sehari-hari.

Kecakapan literasi numerasi membuat individu mampu untuk menganalisis informasi matematis. Kemudian, interpretasi analisis tersebut dapat digunakan untuk membuat prediksi, memperhitungkan, maupun mengambil keputusan.

3. Literasi Sains

Literasi sains adalah literasi yang menekankan pada kemampuan kita untuk memahami fenomena alam di sekitar kita. Tak hanya fenomena alam, literasi sains juga mencakup fenomena sosial.

Segala informasi yang berkaitan dengan pengetahuan ilmiah, jika diproses dengan kemampuan literasi sains yang baik maka akan bisa digunakan untuk mengambil keputusan yang tepat dalam permasalahan hidup sehari-hari.

4. Literasi Digital

Literasi digital adalah pengetahuan dan kecakapan dalam menggunakan media digital dan alat-alat komunikasi. Memahami literasi digital akan menjadikan kamu lebih mudah untuk membangun interaksi di kehidupan sehari-hari. Fungsi literasi digital ini juga termasuk kemampuan bersosialisasi, kemampuan dalam pembelajaran, maupun memiliki sikap, berpikir kritis, kreatif, serta inspiratif sebagai kompetensi digital.

Literasi inilah yang memberi kita kecakapan untuk tak hanya memperoleh, tapi juga menyaring informasi. Sebagaimana kita pahami bersama, informasi yang kita peroleh hari ini datang membanjir tanpa mampu kita hentikan.

5. Literasi Finansial

Literasi finansial adalah pengetahuan tentang keuangan dan juga mencerminkan kecakapan dalam menerapkan pemahaman, konsep, risiko, dan keterampilan di bidang finansial.

Literasi finansial yang baik berdampak pada kesejahteraan finansial yang baik. Dampak positif ini tak hanya pada tataran pribadi, tapi juga dalam skala sosial yang lebih luas.

6. Literasi Budaya dan Kewarganegaraan

Kemampuan untuk memahami, menghargai dan berpartisipasi secara mahir dalam budaya. Selain itu, literasi budaya dan kewarganegaraan juga mencakup kemampuan untuk berpartisipasi secara aktif dan menginisiasi perubahan dalam komunitas dan lingkungan sosial yang lebih besar.

Literasi ini juga mencakup hak dan kewajiban kita sebagai warga negara. Memiliki literasi budaya dan kewargaan memberi kita pemahaman nilai yang kuat sebagai warga negara Indonesia. Semakin baik kita menempatkan diri dalam keberagaman tersebut, artinya semakin baik pula literasi budaya dan kewargaan kita.

Selain 6 literasi di atas, ada beberapa jenis literasi lainnya dari berbagai pendapat yang jika dirangkum adalah sebagai berikut :

1. Literasi Teknologi

Suatu kemampuan dalam mengetahui sekaligus memahami hal-hal yang berhubungan dengan teknologi, seperti *software* dan *hardware*. Selain itu, dapat memahami cara menggunakan internet yang baik dan benar serta etika dalam penggunaan teknologi.

2. Literasi Perpustakaan

Kemampuan dalam memahami dan membedakan karya tulis yang berbentuk fiksi maupun non-fiksi. Kemudian memahami cara menggunakan katalog dan indeks, juga kemampuan memahami informasi ketika membuat suatu karya tulis dan karya ilmiah.

3. Literasi Visual

Kemampuan dalam menginterpretasi dan menangkap suatu makna dari informasi yang berbentuk visual atau gambar. Literasi visual ada karena muncul pemikiran bahwa sebuah gambar itu dapat dibaca dan bisa dikomunikasikan dari proses membaca.

Literasi di Indonesia

Berdasarkan survei yang dilakukan *Program for International Student Assessment (PISA)* yang dirilis *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)* pada 2019, Indonesia menempati urutan 10 terbawah atau peringkat ke 62 dari 70 negara dalam hal literasi membaca.

Data UNESCO memaparkan bahwa Indonesia menempati urutan kedua dari bawah soal literasi dunia, artinya minat baca sangat rendah. Minat baca masyarakat Indonesia bisa dibilang memprihatinkan, hanya 0.001%. Artinya, dari 1.000 orang Indonesia, hanya 1 orang yang rajin membaca.

Riset yang berbeda dari *Central Connecticut State University* pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca, persis berada di bawah Thailand (59) dan di atas Botswana (61). Padahal, dari segi penilaian infrastruktur untuk mendukung membaca, peringkat Indonesia berada di atas negara-negara Eropa.

Menurut *Eric Stanley Head of Language Center of Hospitality and Tourism Innovation* Universitas Ciputra, membaca memiliki keterkaitan dengan budaya. Namun, dalam hal budaya literasi, masyarakat Indonesia lebih banyak budaya berbicara mulut ke mulut atau bertutur.

Di Indonesia, lama waktu membaca rata-rata hanya 30-59 menit per hari. Sedangkan dalam tiap tahun, rata-rata hanya 5-9 buku yang tamat dibaca. Hal tersebut jauh di bawah standar UNESCO, yang meminta supaya lama waktu membaca tiap orang berkisar antara 4-6 jam dalam sehari. Itu merupakan salah satu bukti bahwa tingkat literasi di Indonesia masih terbilang sangat rendah. Kuantitas membaca yang masih tertinggal.

Masyarakat di negara maju memiliki rata-rata membaca sekitar 6-8 jam dalam sehari. Fakta unikny, masyarakat Indonesia mampu menghabiskan waktu 5,5 jam dalam sehari untuk bermain *gadget*, bahkan bisa lebih dari itu. Ini diperkuat dengan data *wearesocial* per Januari 2017 yang mengungkap bahwa masyarakat Indonesia bisa menatap *gadget* kurang lebih 9 jam sehari. Ini menyebabkan kecerewetan di media sosial masyarakat Indonesia berada di urutan ke 5 dunia.

Jika coba ditelaah, ada beberapa penyebab mengapa tingkat literasi di Indonesia sangat rendah. Beberapa faktor penyebab itu antara lain :

1. Tidak tahu manfaat membaca

Kurang minat baca adalah penyebab rendahnya budaya literasi di Indonesia. Terkadang, beberapa orang merasa tidak mengerti manfaat membaca sehingga tidak tertarik untuk melakukannya. Membaca memang membutuhkan waktu khusus, tetapi membaca itu memiliki banyak manfaat. Guru yang lebih banyak memberikan ceramah kepada siswa juga ikut melemahkan budaya literasi.

Segala informasi sudah didapatkan dari guru sehingga siswa kurang terbiasa membaca. Bahkan, siswa merasa tidak perlu membaca karena menganggap informasi yang datang dari

guru selalu benar. Akibatnya, anak menjadi malas untuk membaca. Bagi orangtua dan guru mestinya mampu memotivasi anak-anaknya agar mendapat semangat untuk membaca.

2. **Tidak terbiasa menuliskan setelah membaca**

Literasi tidak hanya membaca, tetapi dilanjutkan dengan menulis. Menulis membutuhkan kosakata yang akan diperoleh dari membaca.

Setelah memiliki bahan untuk menulis, tantangan selanjutnya adalah mengembangkan gagasan. Hal tersebut membutuhkan waktu yang cukup untuk pengendapan ide. Proses itulah yang biasanya membuat orang malas menulis.

3. **Game *online* dan sosial media**

Teknologi yang semakin canggih ternyata turut menjadi penyebab ditinggalkannya budaya literasi di Indonesia. Orang-orang lebih suka bermain dengan gawai daripada membaca. Membaca jadi terasa menjemukan dibandingkan dengan bermain gawai.

Teknologi yang semakin canggih juga diimbangi dengan media sosial yang makin banyak. Media sosial seperti Facebook, Twitter, Youtube, Instagram, Tiktok dan lainnya memungkinkan Anda membaca berita palsu.

4. **Tidak dibiasakan sejak dari rumah**

Aktivitas membaca masih belum dibiasakan dalam ranah keluarga. Orang tua hanya mengajarkan membaca dan menulis pada level bisa, belum terbiasa. Padahal, budaya literasi harus dibiasakan sejak kecil. Misalnya, membiasakan membaca cerita untuk anak atau mengajarkan menulis buku harian.

5. Tidak menjadikan buku sebagai hiburan

Manusia pasti mengalami kejenuhan dalam melakukan rutinitas hidupnya. Membaca bisa menjadi salah satu opsi untuk hiburan atau sarana menyegarkan kembali pikiran. Ragam jenis buku bisa memanjakan pikiran kita dikala penat. Sayangnya, semakin kesini, orang semakin tertarik dengan apa yang ditawarkan oleh gawai mereka karena gawai punya lebih banyak opsi hiburan yang bersifat audio visual.

Literasi Sastra

Menurut Sapardi Djoko Damono (1979), sastra adalah lembaga sosial yang menggunakan bahasa sebagai medium penyampaiannya. Sastra juga menampilkan gambaran kehidupan manusia dan kehidupan tersebut adalah suatu kenyataan sosial. Sedangkan menurut Taum (1997), sastra adalah bentuk karya cipta atau fiksi yang bersifat imajinatif dan menggunakan bahasa yang indah serta keberadaannya dapat berguna untuk hal-hal lain.

Karya sastra adalah ungkapan perasaan manusia yang bersifat pribadi yang berupa pengalaman, pemikiran, perasaan, ide, semangat, keyakinan dalam bentuk gambaran kehidupan yang dapat membangkitkan pesona dengan alat bahasa dan dilukiskan dalam bentuk tulisan.

Jenis karya sastra umumnya digolongkan dalam 3 jenis yaitu :

1. **Prosa** adalah bentuk karya sastra yang berbentuk cerita dan bersifat bebas, tidak terikat pada jenis rima dalam puisi, irama, dan mengisahkan tentang suatu kisah atau peristiwa (tidak terikat oleh kaidah seperti puisi).

2. **Puisi** adalah karya sastra yang berisi dari ungkapan hati dari penulis. Puisi mengandung irama, rima, dan terdapat lirik dalam setiap baitnya.
3. **Drama** adalah karya sastra yang berbentuk naskah dan dialog dengan maksud untuk diperankan oleh aktor. Penyusunan drama biasanya menggunakan paragraf narasi. Pementasan naskah drama ini biasanya disebut dengan teater ataupun diperankan dalam sebuah film.

Literasi sastra merupakan kegiatan membaca dan menulis yang berkaitan dengan sastra. Literasi sastra dapat diwujudkan dengan kegiatan berolah sastra. Kegiatan literasi sastra secara umum dilakukan dengan menggunakan cara-cara yang konvensional yaitu dengan membaca buku sastra di perpustakaan, membeli buku bacaan sastra di toko buku, menulis karya sastra dengan media kertas. Seiring perkembangan zaman dan teknologi, maka pelaksanaan literasi sastra juga mengalami perubahan khususnya di era revolusi industri 5.0 yang semuanya sudah bertumpu pada digital.

Minat literasi para remaja di Indonesia tentang sastra juga bisa dibilang cukup memprihatinkan. Berdasarkan wawancara acak pada 34 kawula muda usia 12-13 tahun yang sedang menempuh pendidikan jenjang SMP/MTs. Tingkat membaca remaja tersebut dalam kategori jarang mencapai 26,5%, kategori tidak terlalu jarang mencapai 29,4%, kategori sedang mencapai 23,5%, kategori sering 14,7%, dan kategori selalu mencapai 5,9%.

Selain itu, hasil wawancara acak itu juga mengungkapkan tingkat pengetahuan remaja terhadap penulis-penulis yang ada di Indonesia yang sangat minim. Bahkan 3 orang diantaranya menulis bahwa tidak tahu siapa saja penulis di Indonesia. Meski sebagian besar kawula muda mengetahui penulis-penulis populer pada saat ini.

Dalam wawancara itu pula diungkapkan tentang bagaimana mereka menghabiskan waktu senggangnya. Hasilnya mendukung pada hasil yang sebelumnya dipaparkan. 14 diantaranya memilih novel sebagai bahan yang digunakan, 25 diantaranya memilih menonton film sebagai bahan yang digunakan, dan 3 diantaranya memilih komik sebagai bahan yang digunakan.

Pada data di atas ada beberapa kawula muda yang menghabiskan waktunya lebih dari satu kegiatan. Serta minat pada bahan yang gunakan lebih banyak menonton film jika dibanding dengan yang lainnya. Dapat disimpulkan bahwa siswa lebih suka menonton film dibandingkan dengan membaca atau mengembangkan kemampuan literasinya.

Menulis Buku Sebagai Upaya Meningkatkan Literasi Sastra

Menulis adalah menuangkan kata-kata dari hasil pemikiran, ide, dan perasaan dalam bentuk tulisan. Kegiatan menulis ini diperlukan adanya pelaku (penulis), ide, waktu, sumber referensi, kerangka tulisan (*outline*), dan hasil tulisan.

Jika berbicara menulis, maka hasil tulisan identik dengan sebuah karya tulis yaitu buku. Sejak dulu hingga kini, kehadiran buku selalu berada di tempat yang strategis. Buku-buku itulah yang menjadi jembatan penghubung antar generasi dalam bidang teknologi, ilmu pengetahuan, dan kesusasteraan. Ini berlangsung sejak dulu dengan teknologi perbukuan yang semakin lama semakin berkembang. Kini, tak hanya ada buku cetak, buku elektronik (*e-book*) pun telah tersedia.

Buku sekarang makin banyak jenisnya. Secara umum, buku dapat dibedakan menjadi 3 yaitu buku pelajaran, buku pengetahuan, dan buku hiburan. Buku pelajaran adalah buku yang digunakan untuk proses pembelajaran, seperti modul, buku teks, atau buku paket. Buku

pengetahuan adalah buku yang berisi kajian disiplin ilmu tertentu sehingga buku ini dikenal sebagai buku pengayaan, buku referensi, atau buku kuliah. Buku hiburan adalah buku yang berfungsi sebagai sarana hiburan, seperti buku motivasi, buku kumpulan puisi, kumpulan cerpen, novel, atau kumpulan naskah drama.

Berdasarkan isinya, buku dapat dibedakan menjadi dua, yaitu buku fiksi dan nonfiksi. Buku fiksi adalah buku yang berisi kisah-kisah fiktif untuk dijadikan hiburan, motivasi, atau film. Buku nonfiksi adalah buku yang berisi pengalaman nyata, pengetahuan, dan hasil penelitian. Buku fiksi ditulis dengan bahasa bebas sedangkan buku nonfiksi ditulis dengan bahasa Indonesia baku.

Dalam hasil survey yang dilakukan Perpustakaan tahun 2018-2019 melaporkan jika pilihan topik tentang buku bacaan sastra masih menjadi topik yang paling favorit di Indonesia, diikuti oleh topik agama dan seni-olahraga. Detailnya, topik sastra mencapai 58 persen, lalu diikuti topik agama 29 persen, topik kesenian dan olahraga 29 persen, dan diluar topik itu ada 8 sampai 11 persen.

Tidakkah kita tergerak untuk melanjutkan apa yang dilakukan oleh pengarang atau penulis terdahulu yang produktif berkarya dan sebagian besar dari karya mereka kita nikmati hingga sekarang? Kaum terpelajar masa kini seharusnya menjawab tantangan ini dengan meneruskan dan membangun tradisi menulis buku. Dengan menulis buku, maka kita sudah menjadi bagian yang menjalankan amanat meneruskan budaya literasi yang sudah terbukti dari masa ke masa berperan demikian besar dalam kemajuan peradaban.

Langkah Menulis Buku

Menulis buku tentu bukan pekerjaan yang mudah. Para penulis buku yang berpengalaman tentu sudah menjalani bagaimana suka

dukanya. Diperlukan persyaratan tertentu untuk menjadi penulis buku. Misalnya, mesti mampu menguasai bahasa tulis dengan baik dan benar, mampu berpikir logis dan sistematis, memiliki tema tulisan yang benar-benar dikuasai, dan paham dengan teknik penulisan dan ihwal penerbitan buku. Memahami itu saja belum juga cukup. Yang berikutnya, diperlukan komitmen untuk menghasilkan buku. Diperlukan juga konsistensi dalam prosesnya. Menulis buku tidak sekali jadi, sekali dikerjakan lantas selesai, melainkan butuh waktu yang panjang. Tanpa konsistensi, buku yang diidam-idamkan tidak akan pernah selesai.

Sekarang, menulis tidak hanya untuk para profesional seperti dosen atau guru. Semua orang berkesempatan untuk bisa menulis dan menerbitkan buku. Ada beberapa langkah yang harus ditempuh dalam menulis buku mulai dari proses awal hingga bisa menembus penerbit.

1. Memilih ide menulis

Salah satu hal penting dalam membuat karya buku adalah menemukan ide besar. Sayangnya ide tidak datang begitu saja, terkadang ide datang dengan sendirinya. Tapi masalahnya kemudian, penulis enggan melanjutkannya lagi. Lalu bagaimana dengan kita sendiri, tentu tidak banyak orang yang begitu saja menemukan ide besar begitu saja. Untuk hal itu, mulailah dengan mengajukan pertanyaan sederhana kepada diri sendiri :

- a. Apa yang ingin kita tulis?
- b. Hal penting untuk ditulis?
- c. Siapa yang ingin membaca tulisan kita?
- d. Apakah ide ini bisa berjalan secara efektif?

Pilih ide yang dekat dengan kehidupan kita, sesuai dengan pengalaman dan keahlian , bidang pekerjaan, kesukaan/kesenangan atau hobi dan sebagainya. Ini akan

memudahkan kita dalam memilih topik atau tema dan konsep apa yang akan ditulis sebagai isi, maksud dan tujuan buku itu. Termasuk memilih segmen atau target pembaca buku karena sesuai dengan pengalaman dan keahlian atau bidang dan hobi kita.

Ide menulis juga bisa dicari dengan cara-cara berikut :

- a. Pelajari apa yang Anda lihat, dengar dan rasakan
- b. Banyak membaca
- c. Lakukan riset
- d. Peristiwa yang sedang viral
- e. Minta pendapat orang lain
- f. Mengambil dari kejadian sekitar
- g. Mengambil dari pengalaman pribadi atau orang lain

2. Menentukan jenis tulisan

Melihat diri sendiri adalah hal paling terpenting. Kita dapat melihat tulisan sebelumnya, mulai dari catatan buku pribadi hingga tulisan pada media sosial yang pernah anda tulis. Jangan pernah malu melihat tulisan sendiri. Kita mungkin bisa tercengang melihat tulisan sendiri, bahkan bisa tahu pada waktu mana tulisan mengalir begitu bebasnya. Tetapi jika ingin menulis hal yang berbeda, bisa lihat buku populer yang laris terjual pada *marketplace* atau lakukan riset di internet tentang jenis tulisan apa yang banyak disukai atau jenis tulisan yang berbeda dan belum pernah ditulis.

3. Membuat *outline* tulisan

Untuk menulis buku, ada baiknya membuat garis besar isi buku tersebut, agar mempermudah arus penulisan buku

tersebut. Outline garis besar penulisan ada pada awal, tengah, dan akhir.

Rencana isi buku atau *outline* ini penting untuk memandu saat kita proses dalam penulisan buku. Dan juga membantu saat kita mengalami "*stuck*" atau 'macet' dalam penulisan buku, karena kita bisa lompat ke bagian yang lain dulu untuk "*refresh*". Tapi kita punya gambaran keseluruhan isi bukunya. Jadi kita semakin mudah dan terarah dalam proses penulisan bukunya. Manfaat *outline*/kerangka isi buku :

- a. Menjadi *map*/peta yang memandu proses penulisan buku
- b. Supaya tidak *Stuck* (macet) di bagian tertentu
- c. Supaya kerja jadi lebih efektif

4. Membuat *timeline* menulis

Sebelum proses penulisan buku, penting untuk menetapkan target waktu pengerjaan penulisan buku, dengan dibuatkan *timeline* atau garis waktu yang realistis, agar terarah dan terukur sehingga proses penulisan efektif dan efisien penuh komitmen.

Cobalah petakan waktu dalam sehari, pada titik waktu mana yang bisa kita luangkan dalam sehari. Pertanyaan dasarnya sebagai berikut :

- a. Kapan kita memiliki waktu luang paling banyak? Dalam sehari atau minggu?
- b. Pada jam berapa kita lebih produktif menulis?
- c. Bagaimana kita mengatur jarak setiap sesi penulisan?

Penulis buku biasanya mengalokasikan waktunya sedemikian rupa sehingga selalu ada kesempatan baginya untuk menulis. Kesibukan dengan berbagai kegiatan tidak menjadi alasan

untuk tidak menulis. Ia bisa mengalokasikan waktu menulis di sela-sela kesibukan yang mungkin saja sangat padat. Misalnya, memilih waktu menulis pada pukul 04.00 sampai pukul 06.00, sebelum mempersiapkan diri berangkat kerja. Atau mengalokasikan waktu malam hari sekitar pukul 21.00 – 23.00, saat orang lain bersiap-siap untuk tidur. Penulis yang baik senantiasa berusaha untuk mentaati waktu yang ditetapkannya sendiri.

5. Melakukan riset/mengumpulkan bahan yang diperlukan untuk menulis

Sebelum masuk ke penulisan kita harus lakukan riset dan kumpulkan bahan-bahan sebagai materi isi buku. Dapat melalui perpustakaan, internet, wawancara narasumber, diskusi, *brainstorming*. Kemudian semua bahan dan materi data-data tersebut dikumpulkan menjadi satu *folder* agar membuat proses kerja penulisan menjadi efektif dan efisien.

6. Proses penulisan buku

Menjaga motivasi diri adalah hal yang paling sulit. Seringnya pada awal penulisan kita sangat semangat sekali, tapi karena mengatur waktu dan pikiran terlalu padat, kita akan terjerumus pada kebosanan.

Ketika muncul kebosanan kita perlu melihat kembali, kenapa memulai tulisan tersebut. Cobalah melihat sejauh mana tulisan kita. Bisa dengan mengoreksi kesalahan kata atau juga bisa membaca tulisan itu kembali.

Ketika kita mulai menemui titik buntu, padahal sudah menjaga motivasi menulis, memang sebaiknya berhenti sebentar. Cari

aktivitas lain yang bisa mengobati kebuntuan menulis. Misalnya dengan cara jalan-jalan kemana saja seperti ke *coffee shop* atau pergi ke tempat dimana diri bisa merasa terhibur. Nantinya kita bisa menemukan sendiri solusi dari tersebut.

Dalam proses penulisan, selalu perhatikan *outline/kerangka* isi buku termasuk *timeline* yang sudah ditetapkan agar terarah dengan maksud dan tujuan. Apabila terjadi *stuck* (macet) dalam penulisan karena lain hal, maka bisa melompat ke bagian atau bab lain yang bisa dikerjakan lebih dahulu. Sambil melengkapi materi atau data lainnya untuk melanjutkan tulisan yang sebelumnya tertunda.

7. Melakukan *self editing* (swasunting)

Self editing/swasunting adalah sebuah proses mengedit naskah yang harus dilakukan oleh tiap penulis setelah menyelesaikan naskahnya. Proses ini bisa meliputi pengecekan *typo*, kesesuaian tata bahasa, kejanggalan, ambiguitas, kesinambungan antara satu bagian dengan bagian yang lain, dlsb. Singkatnya, swasunting adalah kesempatan untuk mempercantik dan memberi nilai tambah pada naskah yang sudah kita selesaikan sebelumnya.

Beberapa hal yang perlu dilakukan dalam swasunting:

- a. Mengembangkan Ide
- b. Diksi yang sesuai
- c. Gaya bahasa
- d. Mengecek susunan naskah
- e. Terkait judul naskah, nama penulis, kata pengantar / pembuka / prolog, daftar isi, isi naskah, daftar pustaka (kalau fiksi biasanya tidak menggunakan ini), & profil

- penulis. Termasuk sinopsis naskah dan *outline* tulisannya
- f. Menyederhanakan kalimat & paragraf
 - g. Mengecek tulisan kata berkenaan dengan tanda baca, typo/salah ketik, konsistensi istilah, huruf kapital, susunan bab, dan sub bab.
 - h. Cek keseluruhan tulisan. Pastikan tulisan tidak menyinggung salah satu pihak, SARA, atau terlalu vulgar. Utamakan hal-hal positif yang kamu tulis.

8. Menerbitkan buku

Apabila buku kita telah siap untuk diterbitkan, maka carilah Penerbit Buku yang mau kerja sama untuk menerbitkan buku-buku anda dengan bagi hasil/royalti yang saling menguntungkan.

Untuk menerbitkan buku ini sangat tergantung pada kondisi penulis. Pilihan media untuk menerbitkan buku ada 2 yaitu :

a. Penerbit Indie

Penerbit yang siap sedia menerbitkan naskahmu tanpa seleksi asalkan penulis punya uang yang cukup untuk menerbitkannya. Ketika menerbitkan Penerbit Indie, seluruh biaya penerbitan itu ditanggung anda, Yang paling penting adalah anda harus siap dengan biaya dan strategi *marketing* anda sendiri. Penerbit Indie cenderung mau menerima genre apapun asal tidak menyinggung SARA dan memenuhi kriteria umum yang mereka cari. Waktu terbitnya pun rata-rata lebih cepat daripada penerbit mayor yaitu 2 minggu - 1 bulan.

b. Penerbit mayor

Penerbit besar yang menerima tulisan dengan proses seleksi. Pastikan anda tahu syarat-syarat agar tulisan diterbitkan, Untuk mendapatkan kepastian terbit atau tidaknya dari proses seleksi itu biasanya membutuhkan waktu antara 3-6 bulan. Penerbit mayor akan sangat mempertimbangkan pangsa pasar dan potensi jika tulisan Anda dijual ke publik karena penerbit mayor memiliki tim distribusi yang lebih besar sehingga biaya produksi, promosi dan distribusi juga cukup besar.

Kolaborasi Penulisan Buku Antara Dosen dan Mahasiswa

Agar karya buku menjadi sebuah budaya berkarya yang positif dan berdampak luas bagi peningkatan literasi sastra, maka bisa ada langkah kolaborasi penulisan buku antara dosen dan mahasiswa. Beberapa cara/langkah yang bisa ditempuh yaitu :

1. Sesuai RPS perkuliahan Literatur, mahasiswa diarahkan pada 3 topik perkuliahan, yaitu: puisi, drama, dan prosa. Di awal sesi perkuliahan, mahasiswa diberikan pembekalan materi yang dapat mendukung praktik sastra berbentuk lisan (pementasan drama, musikalisasi puisi, dan lain sebagainya) maupun tulisan (menulis buku ber ISBN). Jadi, perkuliahan ini diberikan dalam bentuk teori dan praktik di tiap sesinya. Di sini mahasiswa diberikan pilihan peminatan praktik sebagai tugas akhir ujian Literatur.
2. Mahasiswa dibekali materi kepenulisan dan praktik di tiap sesi perkuliahan. Mulai menentukan tema dan konsep penulisan sesuai kemampuan mahasiswa.
3. Ketika proses menulis buku, beberapa mahasiswa yang memiliki potensi lebih direkrut menjadi asisten editor.

4. Melakukan *self editing* sebelum proses pengajuan naskah ke penerbit.
5. Menentukan penerbit indie atau mayor.
6. Siap cetak buku ber-ISBN

Penutup

Mari berperan serta dalam meningkatkan literasi di Indonesia dengan berkarya bersama. Menulis buku adalah salah satu jalannya. Teruskan dan semarakkan budaya literasi dengan berkontribusi di dalamnya melalui penulisan buku.

Bagian X

Pelatihan Arduino dengan *Scratch* for Arduino untuk Siswa Sekolah Menengah Atas

Oleh : Kartika dan Misriana



berdasarkan sensus penduduk 2020.

Di antara penduduk Indonesia ini adalah Gen Z, yakni generasi muda berumur 8- 23 tahun yang jumlahnya mencapai 75 juta orang. Lahir di era digital, mereka lekat dengan perangkat teknologi, lebih mandiri, dan penuh dengan ambisi.

Besarnya sumber daya manusia yang sarat dengan anak muda ini, tak dimiliki oleh negara lain di Asia Tenggara. Jika dikelola dengan baik, tentunya generasi muda bisa menjadi penggerak perubahan yang dominan, termasuk di bidang IT. Tak hanya sekadar pengguna aktif, generasi mudah bisa menjadi kreator teknologi sedari dini.

Indonesia menikmati masa bonus demografi. Artinya, jumlah penduduk usia produktif lebih besar dari jumlah penduduk yang berusia non produktif. Faktanya, penduduk dengan rentang umur 15 sampai dengan 64 tahun mencakup 70 % dari total 270 juta penduduk

Dulu IT hanya untuk konsumsi kalangan mahasiswa saja. Itupun terbatas bagi mahasiswa yang mengambil jurusan tersebut. Bagi kalangan siswa SMK biasanya hanya diajari tentang komponen komputer, cara *instal* komputer dan mempelajari beberapa *software* sebagai dasar untuk bekerja.

Di dunia kerja saat ini bagi siswa SMA/SMK/ sederajat akan sangat rugi sekali jika tidak mempelajari tentang *coding* apalagi dari dasar seperti html, css, javascript dan php. Dengan materi dasar tadi jika dipelajari secara mendalam dengan bermacam -- macam praktik selama tiga tahun, maka banyak sekolah yang bisa melahirkan tenaga Teknologi Informatika.

Kebutuhan Tenaga IT di Indonesia

Perkembangan digitalisasi turut mendorong tingginya kebutuhan tenaga kerja di sektor teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK). Bahkan, Kementerian Ketenagakerjaan (Kemnaker) memperkirakan, kebutuhan tenaga kerja di TIK terus meningkat sejak 2022 hingga 2025. Proyeksi kebutuhan tenaga kerja di sektor TIK sebanyak 1,23 juta orang pada 2022. Jumlahnya diperkirakan naik 21,4% menjadi sebanyak 1,49 juta orang pada 2023. Kemudian, kebutuhan tenaga kerja di sektor TIK diproyeksi sebanyak 1,74 juta orang pada 2024. Angkanya pun diprediksi naik menjadi 1,98 juta orang pada setahun setelahnya.

Menurut jabatannya, kebutuhan untuk posisi *network operation access* menjadi yang terbesar hingga 1,23 juta orang pada 2022. Kebutuhan tenaga kerja di posisi *network operation backbone* dan *software engineer* menyusul dengan jumlah masing-masing sebanyak 235.541 orang dan 109.047 orang.

Meski demikian, jumlah talenta TIK di tanah air masih jauh dari permintaan, baik dari kualitas maupun kuantitas. Pada 2020, Badan Litbang SDM Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) memperkirakan hanya ada 430.000 lulusan TIK di Indonesia.

Kualitas pendidikan bidang TIK Indonesia menempati peringkat ke-8 di Asia Tenggara. Hal itu menyebabkan kekurangan kebutuhan tenaga kompeten industri TIK.

Setiap tahunnya Indonesia memiliki lulusan sarjana atau sekolah kejuruan TI tak kurang dari 400.000 orang. Mereka dihasilkan dari ratusan perguruan tinggi serta sekolah kejuruan program studi TI. Sayangnya, mayoritas lulusan TI belum memenuhi kualifikasi sumber daya manusia (SDM) yang dibutuhkan industri saat ini

Pemerintah juga membidik sekolah vokasional untuk jadi pencetak cepat para pemrogram atau *coder*. Kategori SDM TI di peta ini dibagi dalam 16 kategori dengan 9 level kompetensi. Dengan adanya peta ini pemerintah berharap bisa menjadi acuan mereka untuk menyetarakan jumlah SDM yang diperlukan industri TIK dalam negeri.

Tentang Arduino

Menurut *website* resmi Arduino, Arduino merupakan sebuah perangkat elektronik yang bersifat *open source* dan sering digunakan untuk merancang dan membuat perangkat elektronik serta *software* yang mudah untuk digunakan. Arduino ini dirancang sedemikian rupa untuk mempermudah penggunaan perangkat elektronik di berbagai bidang.

Arduino ini memiliki beberapa komponen penting di dalamnya, seperti pin, mikrokontroler, dan konektor yang nanti akan dibahas

lebih dalam selanjutnya. Selain itu, Arduino juga sudah menggunakan bahasa pemrograman *Arduino Language* yang sedikit mirip dengan bahasa pemrograman C++. Arduino memiliki beberapa komponen. Penjelasan dari masing-masing komponen Arduino adalah sebagai berikut :

1. Mikrokontroler

Komponen pertama adalah mikrokontroler. Mikrokontroler adalah *chip* yang memungkinkan kamu memprogram Arduino dan memproses output berdasarkan input yang diberikan. Singkatnya, mikrokontroler ini adalah otak dari Arduino. Ada banyak jenis *chip* yang digunakan tergantung dari jenis Arduinonya.

2. Pin

Selanjutnya adalah pin. Pin ini digunakan untuk menghubungkan Arduino dengan berbagai komponen yang akan kamu gunakan. Dalam Arduino sendiri ada dua jenis pin, yakni pin analog dan pin digital.

a. Pin digital

Pin ini dapat menerima atau mengirim sinyal digital. Digital berarti sinyal yang diterima atau dikirimkan akan bernilai 1 atau 0 alias *high* atau *low*. Kebanyakan perangkat Arduino memiliki 14 pin *input output* digital.

b. Pin analog

Pin analog pada arduino adalah pin yang digunakan untuk menerima input analog. Ia dapat menerima tegangan analog dari 0V sampai dengan 5V. Umumnya, setiap jenis Arduino memiliki setidaknya satu pin analog. Setiap pin pada Arduino biasanya dapat dikonfigurasi ke dalam dua mode, yaitu input dan output. Pada mode input,

pin akan diatur untuk dapat menerima sinyal input. Sama halnya pada *mode output*, pin akan diatur untuk mengirimkan sinyal.

3. Konektor

Komponen yang terakhir adalah konektor. Arduino sendiri memiliki dua jenis konektor yang cukup penting, yaitu power konektor dan serial konektor.

a. Power konektor

Power konektor adalah konektor yang digunakan untuk menyalurkan daya untuk Arduino. Daya ini digunakan untuk menghidupkan Arduino dan juga perangkat lain yang terhubung dengannya, seperti sensor dan layar *monitoring*.

b. Serial konektor

Serial konektor ini biasanya digunakan untuk menghubungkan Arduino dengan perangkatmu seperti komputer atau laptop. Konektor ini menggunakan port USB standar pada Arduino. Selain itu, konektor ini juga dapat digunakan sebagai power konektor. Namun, serial konektor hanya diimplementasikan pada perangkat Arduino yang lebih baru.

Jika kita membahas perangkat mikrokontroler, Arduino memiliki daya tarik tersendiri bagi para penggunanya. Pasalnya, ia memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya semakin bersaing dengan mikrokontroler lainnya. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangannya:

1. Kelebihan Arduino

- a. Modul Arduino yang tersedia sudah siap digunakan (*shield*) seperti modul GPS, LAN, dan SD *card reader*.
- b. Harga yang relatif terjangkau.
- c. Mudah digunakan oleh pemula.
- d. Ada banyak *library* yang dapat digunakan untuk memudahkan kamu dalam bereksperimen.
- e. Memiliki *port* USB yang dapat digunakan untuk transfer data dan untuk mengalirkan sumber daya.
- f. Memiliki Arduino IDE yang digunakan untuk menulis dan meng-*upload* program ke mikrokontroler.
- g. Konsumsi daya yang rendah.

2. Kekurangan Arduino

- a. Tidak bisa diinstal OS sehingga tidak dapat digunakan sebagai komputer pribadi.
- b. Jika kamu ingin mengubah atau memodifikasi program lama, kamu harus memodifikasi seluruh program.
- c. Beberapa tipe Arduino tidak menyediakan modul *wired* atau *wireless* secara built-in.
- d. Memiliki kapasitas memori yang kecil.
- e. Ruang penyimpanan terpotong karena digunakan untuk *bootloader*.
- f. Memiliki *clock speed* yang rendah.

Di dalam Arduino terdapat beberapa jenis. Jenis-jenis Arduino adalah sebagai berikut.

1. Arduino UNO

Board Arduino UNO menggunakan mikrokontroler Atmega16U2 yang berguna meningkatkan kecepatan transfer. Arduino UNO memiliki memori yang besar dibandingkan board lain.

Isi di dalam Arduino UNO adalah pin SCL, SDA, serta dua pin tambahan sesuai pin RESET. Selain itu, board ini juga berisi 14 pin input digital dan pin output dengan 6 pin digunakan untuk PWM dan 6 pin lain untuk input analog, koneksi USB, tombol *reset*, satu colokan listrik dan memori flash ukuran 32kb. *Board* Arduino UNO bisa dipasang ke sistem komputer untuk membeli *port* USB dan mendapatkan catu daya ke papan dari sistem komputer.

2. LilyPad Arduino

LilyPad Arduino adalah *board* yang dibuat untuk dapat diintegrasikan dengan proyek yang dapat dikenakan dan proyek *e-textile*. Bentuk *board* LilyPad Arduino adalah bulat yang bisa mengurangi hambatan dan dihubungkan ke perangkat lain.

LilyPad Arduino menggunakan mikrokontroler Atmega328, *bootloader* Arduino, dengan sangat sedikit komponen eksternal sehingga desainnya mudah dan kompatibel. Daya yang dibutuhkan LilyPad Arduino adalah 2-5 volt menggunakan lubang pin berukuran besar sehingga mudah untuk dihubungkan dengan perangkat lain yang biasanya digunakan untuk mengendalikan perangkat seperti motor, lampu atau saklar.

3. Arduino Mega

Board Arduino Mega adalah mikrokontroler menggunakan Atmega 2560 dengan total 54 pin input dan output yang terdiri dari 14 pin output PWM, 4 pin port hardware, 16 pin input analog, satu koneksi USB, header ICSP, colokan listrik, satu pin RESET dan memori *flash* ukuran 256 kb.

Board Arduino Mega terlampir ke sistem komputer melalui koneksi USB dan catu daya menggunakan baterai atau

adaptor AC ke DC. *Board* ini biasanya digunakan untuk proyek yang membutuhkan lebih banyak pin di dalamnya karena memiliki sejumlah besar pin yang terpasang di dalamnya.

4. **Arduino Leonardo**

Board Arduino Leonardo menggunakan Atmega32U4 yang di dalamnya ada total 20 pin input digital dan pin *output* dengan 7 pin PWM dan 12 pin input analog. Terdapat juga satu koneksi *micro* USB, colokan listrik, satu tombol *reset* dan pin tambahan sebagai osilator kristal frekuensi 16 MHz.

Board ini dipasang ke sistem komputer dengan koneksi USB dan catu daya menggunakan baterai atau adaptor AC ke DC. Mikrokontrolernya memiliki koneksi USB built-in yang menghilangkan ketergantungan prosesor tambahan. Board Arduino Leonardo dianggap sebagai yang termurah dibandingkan produk Arduino lainnya.

5. **Arduino Red Board**

Jenis *board* Arduino Red Board menggunakan kabel mini USB untuk pemrograman dan kompatibel dengan sistem operasi Windows 8. Arduino Red Board menggunakan chip FTDI dan *chip* USB untuk melakukan koneksi ke perangkat lain. Desain Arduino Red Board sangat sederhana sehingga memudahkan untuk integrasi dengan proyek lain.

6. **Arduino Shields**

Arduino Shields adalah *board* sirkuit pra-rakitan yang digunakan untuk menghubungkan ke board Arduino lainnya. Arduino Shields ini ditempatkan di atas papan Arduino untuk meningkatkan kemampuan board agar terhubung ke jaringan internet, mengendalikan motor, mengendalikan LCD, serta membantu membangun komunikasi nirkabel. Tersedia beberapa jenis perisai (*shield*) untuk digunakan seperti

Shields, Ethernet Shield, Proto Shield, dan GSM *shield* yang dapat membantu meningkatkan kompatibilitas board Arduino.

Scratch For Arduino

Salah satu program atau *software* terkenal yang berkaitan dengan Arduino adalah Scratch for Arduino, perangkat lunak yang berorientasi untuk pengguna pemula yang akan membantu *user* membuat program gratis agar proyek Arduino berfungsi dengan baik. Alat untuk pemrograman yang memungkinkan pembuatan kode, kompilasi, dan pelaksanaannya secara *real time*. Perangkat lunak ini didasarkan pada aplikasi anak-anak terkenal yang disebut Scratch.

Aplikasi ini mencari pengajaran pemrograman di antara anak-anak kecil berkat blok dan pemrograman visual yang membantu anak-anak kecil untuk mengembangkan keterampilan paling logis mereka. Ide Scratch for Arduino adalah menggunakan pemrograman visual dan memblokir pemrograman sehingga setiap pengguna, terlepas dari level pemrograman mereka, dapat membuat program untuk Arduino.

Program Scratch for Arduino tersedia untuk berbagai *platform*, setidaknya untuk *platform* paling populer yang memiliki pengguna paling banyak: *user* dapat menginstalnya di Windows, di macOS, untuk Gnu / Linux

Latar Belakang Program Pengabdian Masyarakat di SMAN 1 Baktiya Aceh Utara

Dari paparan sebelumnya, bisa disimpulkan bahwa penting untuk siswa SMA/SMK memiliki keterampilan programming atau kemampuan lainnya yang sesuai dengan kebutuhan industri digital

saat ini. Maka dari itu, penulis terdorong untuk melakukan pelatihan pada siswa SMA 1 Baktiya Aceh Utara dalam hal programming dasar menggunakan Arduino. Untuk lebih menguatkan alasan mengapa belajar programming penting dilakukan sejak dini, berikut penjelasan manfaat belajar programming untuk siswa SMA/SMK :

1. Mantap Memutuskan Bidang yang Ditekuni setelah Sekolah

Faktanya, di dunia kuliah sebanyak 87 % mahasiswa mengaku salah pilih jurusan, seperti temuan studi *Indonesia Career Centre Network* pada tahun 2017. Singkatnya, tidak relevan antara minat bakat dengan jurusan yang diambil.

Untuk itulah, jika memilih jurusan IT, pastikan itu karena sedikitnya sudah mengenal dan suka dengan apa yang akan dipelajari. Bukan karena ikut-ikutan teman dan bukan pula karena penilaian awam "IT itu keren!"

Dengan belajar *programming* sejak dini, maka siswa jadi tahu dan bisa memvalidasi apakah cocok belajar dan berkarya di bidang IT atau tidak

2. Membangun Disiplin dan Pantang Menyerah

Belajar *programming* sejak dini, membangun disiplin diri. Dengan berlatih *coding* 2 jam sehari siswa tak hanya punya *skill*, melainkan juga karakter yang baik.

Selain disiplin, belajar *programming* sejak dini juga memupuk jiwa pantang menyerah. Sebab, dalam proses belajar, kita pasti menemui banyak kesulitan. Harus sabar dan pantang menyerah dalam menghadapinya.

Penulis melihat bahwa siswa dan pendidik di SMAN 1 Baktiya mengalami kendala dalam mengikuti perkembangan teknologi sekarang. Walau mereka sudah tahu bahwa saat ini kebutuhan akan

teknologi sangatlah penting, namun ada 3 kendala utama yang membuat siswa tidak bisa mendapatkan pengajaran tentang teknologi khususnya *programming*, yaitu :

1. Kendala SDM

Tidak adanya pendidik yang memiliki keahlian *programming* menjadi kendala utama dalam mengajarkan *skill programming*.

2. Kendala peralatan pendukung

Untuk mengajarkan kemampuan *programming*, diperlukan sarana prasarana pendukung seperti komputer/laptop yang memiliki spesifikasi untuk melakukan *programming*. Sedangkan di sekolah ini, belum memiliki peralatan yang memadai.

3. Kendala materi ajar

Materi ajar tentang teknologi informasi masih sebatas teori dan tidak aplikatif. Padahal, untuk mengasah kemampuan teknologi, cara yang paling efektif adalah dengan praktik langsung.

Selain itu, materi yang diajarkan selama ini disampaikan dengan diksi yang rumit sehingga sulit dipahami dan terkesan membosankan.

Program Pelatihan Arduino Pada Siswa SMAN 1 Baktiya, Aceh Utara

Untuk mengatasi kendala di atas, maka penulis membuat program pelatihan Arduino dengan 2 metode yaitu :

1. Penyampaian Materi

Menyampaikan materi kepada peserta dengan bahasa yang mudah dipahami sehingga peserta bisa mengerti.

Penyampaian materi melalui media power point sehingga lebih menarik, dan mendemonstrasikan media, pemutaran video tentang aplikasi Arduino yang disampaikan secara sederhana dan mudah dipahami.

2. Praktik Langsung

Memberikan praktek langsung tentang program LED, *push button*, *buzzer*, dan *7 segment* dan arduino yang akan dibuat. Selanjutnya peserta mengaplikasikannya secara langsung dengan menggunakan alat dan bahan yang telah dipersiapkan.

Dalam melaksanakan program, penulis melakukan 4 tahapan agar program pelatihan berjalan dan mencapai tujuannya, yaitu :

1. Studi Kepustakaan

Sebelum melakukan pelatihan, diperlukan pembuatan modul pelatihan yang akan menjadi bahan belajar siswa SMAN 1 Baktiya Aceh Utara. Pembuatan modul dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagai referensi melalui studi kepustakaan.

2. Pembuatan Modul Latihan

Modul Latihan diperlukan agar siswa lebih mudah dalam mempelajari dan mempraktikkan pemrograman Arduino. Modul tidak hanya berisi teori melainkan juga Langkah dan prosedur pembelajaran yang mudah diaplikasikan.

3. Instalasi Arduino Software + Scratch

Berikut cara menginstal *Arduino Software* pada Windows :

- a. *Download* terlebih dahulu *software* Arduino IDE dengan membuka *website* resmi Arduino pada link berikut <https://www.arduino.cc/en/software>.

- b. Akan tampil halaman *website* seperti gambar dibawah, pilih OS Windows yang sesuai dengan yang terpasang di laptop, misalnya laptop menggunakan Windows 7 maka pilih *options* dengan Windows 7.
- c. Pilih *Just Download*
- d. Jika proses *download* telah selesai, *extract* terlebih dahulu, lalu buka *installer* Arduino IDE dengan mengklik 2 kali.
- e. Pada tab Arduino *Setup: License Agreement*, klik *button I Agree* saja.
- f. Pada tab Arduino *Setup: Installation Options*, klik *Next*.
- g. Pada tab Arduino *Setup: Installation Folder*, pilih *destination folder* atau bisa klik *Next* dengan mengikuti *destination folder* secara *default*.
- h. Klik *Install*, tunggu hingga proses penginstalan selesai.
- i. Jika pada pertengahan instalasi muncul *pop-up*, pilih *Install*.
- j. Selesai.

Sedangkan untuk menginstal program Scratch, berikut Langkah-langkahnya :

- a. *Download* aplikasi *scratch* di <http://scratch.mit.edu/scratch2download/> Setelah selesai *download* aplikasi, klik 2 kali pada aplikasi yang telah terunduh lalu pilih *next*.
- b. Simpan data di C:\Program Files (x86)\Scratch. Setelah itu klik *next*
- c. Klik *install* pada kotak dialog yang muncul

- d. Ketika aplikasi sudah terinstall, aplikasi scratch akan muncul di bawah desktop
 - e. Selesai, scratch sudah bisa digunakan untuk berkreasi
4. Pelatihan
- Proses pelatihan dilakukan dengan 2 metode yaitu penyampaian materi dan praktik langsung.

Dokumentasi Pelatihan



Bagian 11

Implementasi Konsep *Sustainability* di Sekolah *Vokasi* (Kejuruan)

Oleh : Surayyal Hizmi



Indonesia merupakan negara berkembang (*Developing Country*) yang sedang aktif melakukan pembangunan nasional dari berbagai sektor. Pembangunan ini tidak lain memberikan dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positifnya adalah pembangunan di Indonesia sudah cukup baik dapat dilihat dari perbaikan dalam sektor ekonomi, pendidikan, sarana prasarana dan lain sebagainya. Namun, dampak negatif justru datang pada sektor lingkungan hidup. Banyak pencemaran atau polusi yang terjadi baik polusi udara, polusi air, polusi tanah dan lain sebagainya.

Sustainability memang bermula dari keprihatinan terhadap lingkungan, akan tetapi konsep itu telah bercabang ke berbagai aspek lain kehidupan manusia, termasuk ekonomi dan sosial. *Sustainability* bukan hanya tentang planet bumi dengan pepohonan yang rimbun dan hijau, serta lautan biru yang bersih; tetapi juga menyangkut perihal bagaimana setiap orang dapat memperoleh pendidikan dan hidup aman di rumah mereka masing-masing dalam keadaan perut kenyang.

Sustainable development atau pembangunan berkelanjutan didefinisikan dalam *Brundtland Report* pada tahun 1987 sebagai “*a development that meets the needs of the present without compromising the ability of future generations to meet their own needs*” (*International Institute for Sustainable Development (IISD), 2015; United Nations, 1987, p.15*). Definisi ini dapat dijelaskan bahwa keberlanjutan, sebagai kualitas yang menciptakan dan memelihara kondisi di mana manusia dan alam dapat hidup dalam harmoni yang produktif, dan yang memungkinkan pemenuhan kebutuhan sosial ekonomi dan lainnya, dari generasi sekarang dan yang akan datang. Jadi dapat kita lihat bahwa definisi ini benar-benar terfokus pada pelestarian lingkungan alam kita. Jika kita meringkasnya, keberlanjutan sebenarnya terkait mengenai tiga hal yang berbeda, yaitu:

1. Kesejahteraan ekonomi,
2. Sosial, dan
3. Lingkungan,

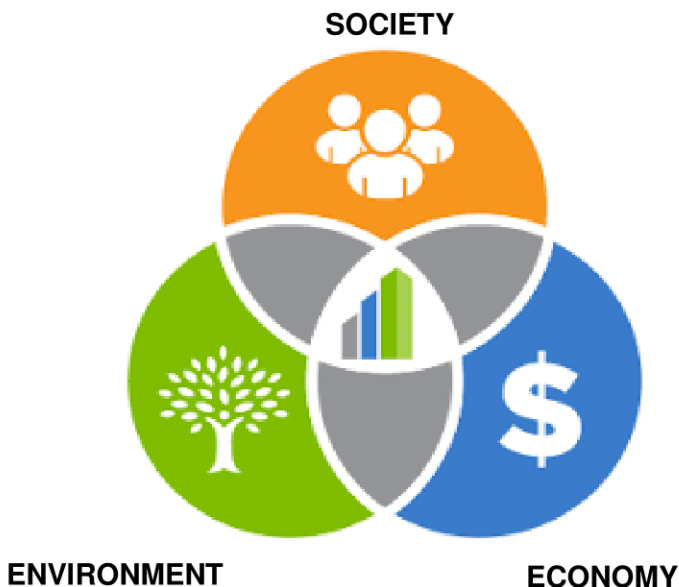
dimana, ketiga hal itu tidak hanya ditujukan untuk masa sekarang, tidak hanya 10 tahun kedepan, tetapi juga untuk selamanya.

Kuhlman & Farrington (2010) menyatakan bahwa konsep ini bermula karena mempertimbangkan dua hal yang saling mempengaruhi yang menjadi penunjang kehidupan manusia namun berada pada sisi yang berbeda yaitu pengembangan dan lingkungan, yang juga dapat diinterpretasikan seperti kebutuhan dan sumber daya, jangka pendek dan jangka panjang. Nicolette, *et al.* (2013) juga menyatakan bahwa untuk bertahan hidup, manusia membutuhkan sumber daya alam, namun di sisi lain sumber daya alam tersebut juga perlahan-lahan akan menjadi langka dan habis.

Konsep *sustainability* yang dikeluarkan oleh United Nations mempertimbangkan kehidupan masyarakat yang lebih baik pada satu

sisi dan ketersediaan sumber daya alam serta energi di sisi lain (United Nations, 1987; Kuhlman & Farrington, 2010; Nicolette, *et al.*, 2013).

Dalam konsep keberlanjutan, kita juga memahami konsep keberlanjutan *triple bottom line*, dimana kita juga mempertimbangkan dampak lingkungan, manfaat finansial dan implikasi sosial dari setiap tindakan. Hal ini berarti bahwa keberlanjutan bukanlah bidang itu sendiri, tetapi ini adalah cara berpikir tentang bidang apapun.



Gambar 1. Triple Bottom Line

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TBP)

Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (TBP) atau dikenal juga dengan *Sustainable Development Goals* (SDGs) bertujuan untuk menjaga peningkatan kesejahteraan ekonomi masyarakat secara berkesinambungan, menjaga keberlanjutan kehidupan sosial

masyarakat, menjaga kualitas lingkungan hidup serta pembangunan yang inklusif, dan melaksanakan tata kelola yang mampu menjaga peningkatan kualitas kehidupan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

TPB/SDGs merupakan komitmen global dan nasional dalam upaya untuk mensejahterakan masyarakat mencakup 17 tujuan, yaitu:

1. Tanpa Kemiskinan
2. Tanpa Kelaparan;
3. Kehidupan Sehat dan Sejahtera;
4. Pendidikan Berkualitas;
5. Kesetaraan Gender;
6. Air Bersih dan Sanitasi Layak;
7. Energi Bersih dan Terjangkau;
8. Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi;
9. Industri, Inovasi dan Infrastruktur;
10. Berkurangnya Kesenjangan;
11. Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan;
12. Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab;
13. Penanganan Perubahan Iklim;
14. Ekosistem Lautan;
15. Ekosistem Daratan;
16. Perdamaian, Keadilan dan Kelembagaan yang Tangguh;
17. Kemitraan untuk Mencapai Tujuan.

Perguruan Tinggi Vokasi di Indonesia

Pendidikan vokasi merupakan bagian integral agenda 2030 dan tujuan pendidikan pembangunan berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs). Pembangunan berkelanjutan tersebut dikonseptualisasikan dalam konteks yang lebih luas, mulai dari

pengurangan kemiskinan, pertumbuhan ekonomi, hingga pekerjaan yang layak.

Arah kebijakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan vokasi sudah dimulai oleh pemerintah Indonesia, yaitu sejak diterbitkannya Perpres 68 tahun 2022 tentang Revitalisasi Pendidikan dan Pelatihan Vokasi adalah dalam rangka peningkatan kualitas dan daya saing Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia.

Upaya tersebut turut diperkuat dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020–2024. Dalam level Pendidikan vokasi, kondisi yang ingin dicapai dari peningkatan mutu pendidikan vokasi tercantum dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2020 Program peningkatan kualitas pendidikan SMK yang berstandar industri menghadapi beberapa kesenjangan (gap) antara harapan ideal dan kondisi aktual.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja di bidang tertentu. Siswa dapat melanjutkan pendidikan SMK setelah menyelesaikan pendidikan di tingkat Sekolah Menengah Pertama atau sederajat.

Selain itu SMK, demi mendukung perkembangan SDM yang kompeten khususnya di bidang pariwisata, maka Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif mendirikan beberapa perguruan tinggi vokasi yang difokuskan untuk mencetak SDM yang siap kerja, dengan kompetensi yang dapat bersaing baik di level nasional maupun internasional.

Perguruan Tinggi Vokasi di bawah Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif ini, dikenal dengan nama Politeknik Pariwisata yang saat ini berjumlah 6 Politeknik Pariwisata yang tersebar di 6 daerah

strategis pariwisata yakni Medan, Palembang, Makassar, Bandung, Bali dan Lombok. Dengan adanya Perguruan Tinggi ini akan dapat mendukung perkembangan pariwisata dan penyiapan SDM yang siap pakai di industri pariwisata Indonesia.

Sistem Pendidikan di Politeknik Pariwisata tidak jauh berbeda dengan Perguruan Tinggi di bawah Kemendikbud Ristek. Akan tetapi pembelajaran lebih difokuskan pada pengembangan *skill* melalui kegiatan praktik dengan komposisi 70%. Terdapat 3 jenjang Pendidikan pada Politeknik Pariwisata yakni program Diploma 3 dengan durasi belajar selama 3 tahun, Diploma 4 selama 4 tahun dan program Magister Terapan dengan durasi 2 tahun. Selama menempuh Pendidikan di perguruan tinggi vokasi (Politeknik Pariwisata), mahasiswa memperoleh pengalaman praktik yang dapat langsung dipergunakan di industri serta kualifikasi melalui uji kompetensi yang diakui secara nasional maupun tingkat ASEAN. Selain itu, mahasiswa memiliki pemahaman teori dan kesempatan untuk magang/ bekerja di industri yang sesuai dengan bidangnya baik di level nasional maupun internasional.

Pendidikan Vokasi dengan Konsep *Sustainability*

Mengembangkan masyarakat berkarakter peduli lingkungan dimungkinkan dapat efektif melalui pendidikan lingkungan di sekolah. Sebagai tempat belajar, perguruan tinggi memiliki peran khusus untuk meningkatkan daya berpikir kritis dan membantu mahasiswa untuk memahami dampak perilaku manusia di bumi ini.

Menurut KPN (2010), *Education for Sustainable Development* (EfSD) atau pendidikan untuk pembangunan berkelanjutan merupakan pendidikan yang menyisipkan wawasan secara luas dan futuristik tentang lingkungan global untuk memberi kesadaran kepada masyarakat agar berkontribusi dalam pengembangan berkelanjutan di

masa sekarang dan masa depan. KPN (2010) menyatakan bahwa EfSD penting dalam suatu pembelajaran. Hal tersebut karena EfSD menanamkan pemikiran tentang kebutuhan hidup untuk generasi sekarang tanpa harus mengesampingkan masa depan. Modul pembelajaran ekologi yang memuat pembangunan berkelanjutan memiliki kelebihan dibandingkan dengan modul lainnya yaitu, siswa tidak hanya belajar tentang lingkungan saja, tetapi siswa juga belajar tentang sosial, tanggung jawab sebagai warga negara, sehingga siswa mampu berpikir secara global.

Salah satu program yang dilakukan di sekolah untuk mendukung *sustainability* adalah program Adiwiyata. Program ini dilaksanakan guna mewujudkan warga sekolah yang bertanggung jawab dalam upaya perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup melalui tata kelola sekolah yang baik untuk mendukung pembangunan berkelanjutan.

Program Pendidikan Karakter menggabungkan pembelajaran dan tindakan seperti halnya yang telah diprogramkan pada sekolah SD, SMP, dan SMK. Kemudian pada level perguruan tinggi, dengan pembangunan karakter ini kemudian didukung oleh daya pikir dan aksi yang dapat meningkatkan implementasi dari konsep-konsep pelestarian lingkungan, budaya dan sejarah yang menjadi dasar dari konsep *sustainability*. Dengan adanya pembelajaran konsep *sustainability* di sekolah dan kampus akan menjadi cara yang tepat dalam pembangunan di berbagai bidang dengan pendekatan berkelanjutan (*sustainable*).

Penanaman nilai berkelanjutan ini harus diperkenalkan sejak dini, salah satunya dengan memperkenalkan ESD (*Education for Sustainable Development*) di persekolahan dengan harapan peserta didik memiliki nilai-nilai berkelanjutan sehingga mampu mempertahankan kelestarian lingkungan alam, sosial dan budaya.

Majumdar (2010) mengusulkan lima dimensi dalam pengembangan sekolah kejuruan yang berbasis lingkungan hidup (greening) yaitu :

1. *Green Campus*. Dimensi ini dikembangkan berdasarkan pengelolaan sumber daya sekolah atau kampus seperti air, limbah, polutan, dan sebagainya.
2. *Green Curriculum* yang berkaitan dengan program atau kebijakan yang berkaitan dengan pekerjaan hijau yang memperhatikan kondisi lingkungan sekitar baik dari segi teknologi maupun rancangan kurikulum yang mengarahkan peserta didik untuk memiliki karakter yang baik dan peduli lingkungan.
3. *Green community* yang berkaitan dengan pembentukan komunitas hijau yang diintegrasikan dengan ekstrakurikuler atau program lainnya.
4. *Green research* yang berkaitan dengan pengembangan budaya penelitian relevan untuk pembangunan sekolah hijau yang berkelanjutan.
5. *Green culture* berkaitan dengan program-program untuk penguatan pendidikan nilai, etika, sikap, dan perilaku yang menghormati sumber daya ekologis dan nilai-nilai kebutuhan masa depan generasi mendatang. Rancangan tersebut dipandang mampu menghasilkan suatu sistem pendidikan yang berbasis lingkungan hidup sehingga mampu mencetak lulusan yang peduli terhadap lingkungan.

Mengapa Perlu Dilakukan?

Bumi telah menjadi tempat tinggal bagi manusia dan berbagai makhluk hidup lainnya dalam waktu sangat lama. Tidak hanya hal-hal

baik yang membantu kehidupan terus berlangsung, bumi juga mengalami berbagai kerusakan. Kerusakan yang terjadi baik karena kondisi alam maupun pengaruh dari aktivitas makhluk hidup seperti efek rumah kaca dan perubahan iklim. Fenomena tersebut menghasilkan beberapa permasalahan lingkungan seperti kenaikan suhu bumi dan air laut yang mengancam kehidupan manusia.

Hidup yang berkelanjutan sangat penting bagi keberlangsungan, kedamaian, dan kesejahteraan kita semua di bumi. Di negara-negara berkembang seperti Indonesia, dimana *sustainability* belum begitu dikenal luas, mengedukasi masyarakat bukan hal yang mudah.

Agar kehidupan dapat terus berlangsung dan berkelanjutan hingga generasi mendatang, peran manusia perlu memegang kendali penuh. Upaya itu tercermin melalui produk, perilaku, dan aktivitas yang memenuhi kebutuhan makhluk hidup tanpa mengurangi dan mengubah akses sumber daya untuk generasi di masa depan. Manusia perlu memiliki kesadaran dan tanggung jawab dalam menjaga lingkungan.

Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran yang berbasis pada gaya hidup berkelanjutan diperlukan. Dengan pembelajaran tersebut, siswa diharapkan mampu menjadi pribadi yang bertanggung jawab dalam bertindak.

Itulah pentingnya budaya untuk hidup berkelanjutan bagi siswa. Menanamkan budaya ini pada siswa berarti menjaga keberlangsungan hidup manusia maupun memelihara keanekaragaman hayati agar kehidupan di bumi bisa berjalan seimbang. Kegiatan pembelajaran harus memperhatikan ilmu yang diajarkan pada siswa. Dengan demikian, siswa tak hanya menguasai teori, tetapi juga memiliki pribadi yang bertanggung jawab dan memiliki kesadaran akan berbagai tindakan yang dilakukan. Karena setiap tindakan yang dilakukan oleh siswa akan berpengaruh pada kehidupan.

Mindset berkelanjutan tersebut dapat dimulai dengan tahap: *be thoughtful, implement knowledge, dan influence others*.

1. ***Be thoughtful***: Peka terhadap apa yang terjadi di sekitar, tindakan apa yang akan diambil, dan jangan pernah meninggalkan ketiga pilar utama *sustainability*.
2. ***Implement knowledge***: Sadar bahwa dalam menjalankan proyek apapun, tak hanya aspek teknis atau produksi dan bisnis, melainkan juga aspek lingkungan juga perlu menjadi pertimbangan.
3. ***Influence others***: Semua orang adalah *influencer* bagi keluarga dan teman-teman terdekat, sehingga kita juga memiliki peran dalam membagikan pesan *sustainability*.

Beberapa poin penting alasan tentang pentingnya menerapkan *sustainability* di institusi pendidikan kejuruan adalah sebagai berikut :

1. Pendidikan adalah media untuk membagikan pengetahuan dan membentuk kemampuan
Konsep *Sustainability* diharapkan mampu menjadi wawasan dan diterapkan oleh para individu di kehidupannya. Dengan begitu, tujuan pembangunan berkelanjutan juga bisa dilaksanakan bersama oleh semua orang di berbagai sektor kehidupan lewat kerja nyata mereka. Maka dari itu, diharapkan pendidikan mampu memberikan pemahaman yang utuh tentang *sustainability* kepada para pelajar.
2. Pendidikan membawa pembelajaran yang sangat berdampak bagi individu
Pendidikan adalah senjata dalam membentuk sumber daya manusia yang kompeten di bidangnya. Jika konsep *sustainability* mampu diperkenalkan, dipahami dan dicontohkan lewat pendidikan maka dampaknya pada

individu yang lahir dari proses pendidikan ini akan lebih aplikatif di dunia kerja dan penerapan di aspek-aspek kehidupan masyarakat.

3. Siswa adalah objek langsung dari perubahan dan kontrol sosial
4. Pendidikan tinggi adalah pelopor untuk perubahan sosial dan budaya, khususnya institusi pendidikan kejuruan
5. Sekolah kejuruan adalah institusi penghasil tenaga kerja yang langsung berkontribusi pada dunia bisnis, industri dan masyarakat.

Penerapan *sustainability* juga menghadapi kendala. Kendala dalam mengimplementasikan konsep *sustainability* di institusi pendidikan kejuruan yaitu :

1. Kurangnya inisiatif dalam mengimplementasikan konsep *sustainability* di institusi pendidikan tinggi
2. Konsep yang banyak beredar masih hanya berdasarkan pada teori saja
3. Banyak kursus akademik dan institusi pendidikan yang kurang memahami dan kurang memberikan atensi pada penerapan konsep *sustainability*
4. Kurangnya perhatian pada usaha untuk membangun siswa dengan kesadaran dan kemauan untuk bekerja pada aspek pembangunan berkelanjutan di masa depan.

Program Adiwiyata

Salah satu contoh penerapan konsep *sustainability* di institusi sekolah adalah dengan menerapkan program adiwiyata. Permen Lingkungan Hidup No. 5 Tahun 2013 tentang Pedoman Pelaksanaan Program Adiwiyata menyebutkan bahwa Program Adiwiyata adalah

program untuk mewujudkan sekolah yang peduli dan berbudaya lingkungan. Dalam hal ini sekolah harus dapat melaksanakan program:

1. Pengembangan kebijakan sekolah peduli dan berbudaya lingkungan,
2. Pengembangan kurikulum berbasis lingkungan,
3. Pengembangan kegiatan lingkungan berbasis partisipatif,
4. Pengembangan dan pengelolaan sarana pendukung sekolah berbudaya lingkungan.

Diharapkan melalui program ini di kemudian hari warga sekolah tersebut dapat turut bertanggung jawab dalam upaya-upaya penyelamatan lingkungan dan pembangunan berkelanjutan (*Sustainable Development*).

Pembelajaran yang mendukung *Sustainable Development* dapat dilakukan dengan memasukkan aspek ekonomi, sosial-budaya dan lingkungan ke dalam setiap mata pelajaran. Lebih fokus, aspek sosial-budaya, ekonomi, dan lingkungan disematkan dalam setiap konsep konsep atau masing-masing kompetensi dasar. Secara keseluruhan dalam pembelajaran akan memuat pola pikir *sustainability*, selanjutnya dinamakan Pembelajaran Bermuatan *Sustainability*.

Ada beberapa tujuan dari program Adiwiyata yang berusaha diwujudkan dalam implementasinya yaitu :

1. Mewujudkan masyarakat sekolah yang lebih peduli dan berbudaya dalam lingkungan. Membuat warga sekolah lebih sadar akan lingkungan sekitar demi terciptanya upaya pelestarian lingkungan
2. Mendorong dan mendukung sekolah untuk melestarikan lingkungan hidup dalam pembangunan yang berkelanjutan

dan berwawasan lingkungan demi kepentingan generasi yang akan datang

3. Mengembangkan norma dasar seperti kebersamaan, keterbukaan, kesetaraan, kejujuran, keadilan, hingga kelestarian lingkungan hidup dan sumber daya alam
4. Menerapkan prinsip dasar seperti partisipatif, di mana sekolah terlibat dalam manajemen sekolah yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, serta evaluasi sesuai tanggung jawab dan peran
5. Mendukung pencapaian standar kompetensi dasar dan standar kompetensi kelulusan (SKL) pendidikan dasar serta menengah
6. Meningkatkan efisiensi penggunaan dana operasional sekolah melalui penghematan dan pengurangan konsumsi dari berbagai sumber daya serta energi
7. Meningkatkan upaya untuk melindungi dan mengelola lingkungan hidup melalui kegiatan pengendalian pencemaran, kerusakan, serta pelestarian fungsi lingkungan sekolah

Prinsip dasar yang digunakan dalam menentukan kurikulum sekolah yang menerapkan program Adiwiyata adalah sebagai berikut:

1. Edukatif berarti pendidikan lingkungan melalui berbagai pembiasaan hidup berdampingan dengan alam, seperti memelihara dan mengelola lingkungan itu sendiri. Hal ini diharapkan dapat mengubah pola pikir dan perilaku warga sekolah menjadi manusia-manusia yang peduli lingkungan, menjadikan warga yang cinta lingkungan, baik di sekolah, di rumah, maupun di masyarakat.
2. Partisipatif adalah melaksanakan program sekolah secara komprehensif, mulai dari pihak pemerintah sampai

masyarakat. Oleh karena itu, sekolah bisa menyusun kegiatan yang berhubungan dengan program *green school* ini berdasarkan kesepakatan dengan orang tua murid maupun warga sekitar.

3. Berkelanjutan memiliki arti bahwa program sekolah Adiwiyata adalah dapat dilakukan terus-menerus hingga tujuannya tercapai. Tujuan sekolah Adiwiyata sendiri adalah menimbulkan kesadaran semua pihak tentang peduli lingkungan.

Upaya Penerapan *Sustainability* pada Pendidikan Vokasi/Kejuruan

Berdasarkan penjelasan di atas maka dibutuhkan proses Pembelajaran Bermuatan *Sustainability* dalam Program Adiwiyata untuk mendukung *Sustainable Development*. Salah satu keberhasilan proses pembelajaran adalah faktor guru, maka perlu ada peningkatan kinerja guru dalam proses pembelajaran dengan memberikan kepada guru:

1. Wawasan dan pemahaman tentang *Sustainable Development*,
2. Keterampilan penerapan Pembelajaran Bermuatan *Sustainability* (*embedding konsep Sustainable Development* pada materi pembelajaran) dalam sekolah Program Adiwiyata untuk mendukung *Sustainable Development*

Tenaga kependidikan dilatih untuk menjadi fasilitator sehingga diharapkan nantinya bisa memfasilitasi pelaksanaan program dengan para siswa. Pelatihan ini dikemas dengan pendekatan *experiential learning*, yaitu peserta tidak hanya diberikan wawasan, namun juga

diberikan cara bagaimana menerapkan konsep dan melatihkannya kepada peserta.



Gambar 2. Pelatihan Fasilitator

Pelibatan siswa dalam menerapkan konsep *sustainability* di sekolah juga sangat penting. Apalagi ini adalah siswa sekolah kejuruan yang notabene mereka masuk dalam kategori remaja. Dalam program pendampingan yang dilakukan oleh penulis, siswa diajak untuk membuat semacam proyek sosial yang berangkat dari permasalahan di sekitar mereka. Proyek sosial itu dilakukan secara berkelompok sehingga memungkinkan terjadinya kerjasama tim.



Gambar 3. Pelibatan Siswa dalam Proyek Sosial

Dalam prosesnya, kelompok siswa ini didampingi oleh guru yang sudah dilatih menjadi fasilitator program ini. Siswa diajak merefleksikan pentingnya penerapan *sustainability* dalam kehidupan sehari-hari dimulai dengan penerapan di sekolah. Kelompok siswa melakukan proses *brainstorming* ide program dan kemudian dipilih ide mana yang akan dikembangkan.

Metode yang digunakan dalam membuat program adalah *lean canvas* yaitu sebuah *template* yang digunakan oleh para pengusaha/pebisnis untuk membantu dalam memecahkan ide sehingga lebih mudah dibaca dan dipahami. Ada 9 komponen *lean canvas* :

1. *Problem/Masalah*

Problem akan memuat masalah-masalah dari setiap segmen pelanggan/kelompok penerima manfaat program yang akan didefinisikan sebagai bagian dari tujuan program. Bahkan, elemen pertama ini berguna dalam mewakili penggambaran keseluruhan kanvas yang akan dibuat.

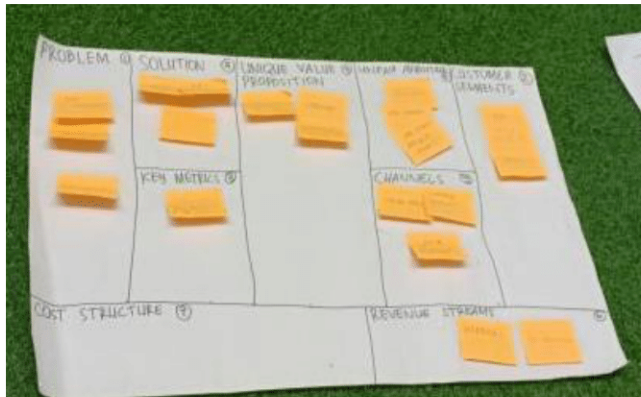
2. *Customer Segment* (Segmentasi Pelanggan)

Dalam penerapan program *sustainability* di lingkungan sekolah, kelompok siswa bebas menentukan siapa yang akan menjadi target mereka dalam pelaksanaan program. Target ini tidak terbatas hanya untuk lingkungan di dalam sekolah, tapi juga di luar sekolah.

3. *Unique Value Proposition*

Kolom ini terletak di tengah kanvas karena merupakan bentuk titik temu apa yang akan ditawarkan dan apa yang diminta oleh kelompok penerima manfaat program. Nilai ini harus mencerminkan apa yang dimiliki oleh program dan konsep *sustainability* sehingga perlu dipikirkan apa yang

membuat program berbeda dari yang lain dan sama-sama bertujuan memecahkan masalah yang sama.



Gambar 4. Hasil Analisis *Lean Canvas* oleh Siswa

4. *Solution*

Berdasarkan rincian masalah yang sudah teridentifikasi, solusi kemudian lebih ditemui. Memang benar bahwa tak ada solusi yang 100%, tapi lean canvas setidaknya bisa membantu mendekati angkat tersebut.

5. *Channels* (Saluran Distribusi/Pemasaran)

Seperti apa cara yang ditempuh oleh kelompok siswa dalam memperkenalkan program yang mereka buat sehingga akan terlihat dari *channel* mana saja yang akan diambil.

6. *Revenue Stream* (Aliran Pendapatan)

Harga merupakan bagian penting dari keseluruhan program yang ditawarkan, dan penentuannya harus didasarkan pada riset dan uji coba. Dalam konteks penerapan ini, bisa jadi programnya tidak berbayar atau berbayar murah.

7. *Cost Structure* (Struktur Biaya)

Ini merupakan anggaran yang diperlukan supaya program mampu berjalan dengan baik. Biaya yang dimaksud mencakup semua pengeluaran yang diperlukan untuk semua teknis yang diperlukan dalam program/proyek sosial yang dirancang

8. *Key Metric* (Metrik Utama)

Untuk mengetahui apakah program berjalan sesuai apa yang direncanakan, harus ada semacam indikator atau parameter sebagai ukuran sukses. Parameter biasanya berbentuk aktivitas yang ditujukan untuk membantu perkembangan program, termasuk juga memonitor perkembangannya.

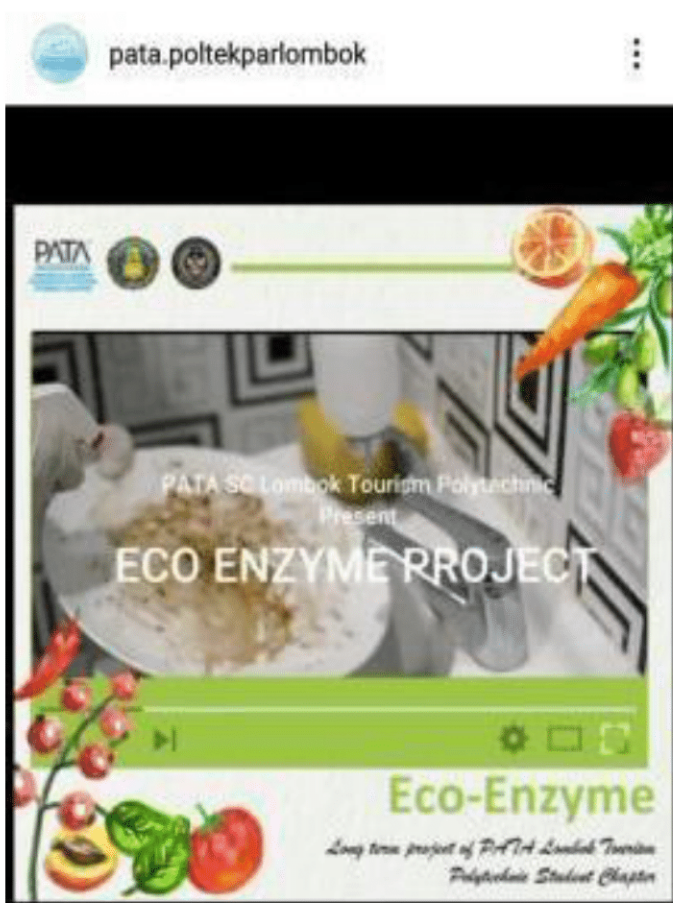
9. *Unfair Advantage* (Keuntungan Tidak Adil)

Komponen ini berbicara seputar keunggulan yang tidak dimiliki ide program lainnya.



Gambar 5. Pelatihan Siswa

Dari proses membuat program itu kemudian dilanjutkan pada implementasi program dengan berbagai cara seperti kampanye online lewat sosial media, membuat gambar-gambar yang edukatif, membuat tulisan tentang eco enzyme project, melakukan sosialisasi dan edukasi pada masyarakat luas melalui kegiatan seminar online. Berikut adalah beberapa hasil karya dari implementasi program penerapan *sustainability* di lingkungan perguruan tinggi vokasi yang bisa menjadi inspirasi bagi yang lain untuk melakukan hal yang sama dengan cara yang lebih kreatif.





Penutup

Isu Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs) adalah isu utama yang sedang diterapkan di berbagai negara saat ini. Dengan menerapkannya di lingkungan sekolah, akan menjadi awal yang baik untuk memberikan ruang kepada pemuda berpartisipasi dalam mewujudkan tujuan pembangunan berkelanjutan ini.

Bagian 12

Pelatihan Cakap Berbicara di Depan Publik pada Era Digital

Oleh : Cintya Nurika Irma



Dalam dunia kerja, tidak hanya dibutuhkan *hard skill* berupa keterampilan teknis sesuai dengan bidang kerja, namun juga membutuhkan *soft skill*. Era disrupsi juga sangat mempengaruhi bagaimana perusahaan memilih karyawan. Pada tahun 2022 dan ke depan, perusahaan tentunya semakin selektif memilih kandidat terbaik untuk bergabung di perusahaannya. Untuk jadi pemenang di tengah sengitnya persaingan kerja di tahun 2022, generasi milenial perlu membekali diri dengan *soft skill* dan *hard skill* yang mumpuni. *Soft skill* merupakan keterampilan yang memungkinkan pekerja untuk menyesuaikan diri di tempat kerja. Seperti halnya kepribadian, sikap, fleksibilitas, motivasi, dan tata krama.

Soft skill sangat penting sehingga seringkali menjadi alasan perusahaan memutuskan apakah calon pelamar bakal diterima kerja atau perusahaan mempertahankan dan mempromosikan pekerja untuk kenaikan jabatan. Secara garis besar *soft skill* bisa digolongkan ke dalam dua kategori, yaitu *intrapersonal* dan *interpersonal skill*. *Intrapersonal skills* mencakup *self awareness (self confidence, self*

assessment, trait & preference, emotional awareness) and *self skill (improvement, self control, trust, worthiness, time/source management, proactivity, conscience)*. *Interpersonal skill* mencakup *social awareness (political awareness, developing others, leveraging diversity, service orientation, empathy* dan *social skill (leadership, influence, communication, conflict management, cooperation, team work, synergy)*.

Komunikasi menjadi kemampuan yang mutlak dibutuhkan dalam dunia kerja dan dunia sosial. Lebih spesifik lagi adalah komunikasi publik/*public speaking*. Hal ini berkaitan dengan semakin banyaknya pekerjaan yang membutuhkan *public speaking* seperti negosiasi, presentasi, pitching, demo produk, *marketing, service* pelanggan dan lain sebagainya. Berbicara merupakan alat untuk menyampaikan pendapat, perasaan, ide dan sebagainya dengan aktivitas artikulasi dan bunyi yang memberikan konstruksi kreatif dalam linguistik. Prinsip dalam kegiatan berbicara sebagai berikut:

1. adanya response;
2. membutuhkan paling sedikit dua orang;
3. membutuhkan sandi linguistik yang dipahami bersama;
4. terdapat permasalahan yang dibicarakan;
5. terjadi pertukaran partisipan.

Dalam aktivitas berbicara, terdapat dua faktor yang menunjang keefektifan berbicara. Pertama, faktor kebahasaan yang terdiri dari ketepatan ucapan, penekanan, nada dan durasi, pilihan kata dan ketepatan pembicaraan. Kedua, faktor non kebahasaan, yaitu kinesik (gerakan tubuh meliputi kontak mata, ekspresi muka atau wajah, isyarat tubuh dan sikap tubuh) dan proksemik (bahasa ruang, yakni jarak yang digunakan ketika berkomunikasi dengan orang lain).

Kesuksesan *public speaking* tidak terlepas dari perencanaan dan analisis, biasanya dikenal dengan 5W + 1H. Penting untuk

menganalisis 5W + 1H ini untuk bisa menjadi indikator evaluasi pasca pembicara melakukan *public speaking* pada suatu momen.

1) Analisis *Who*

Pada analisis *who* yang perlu menjadikan perhatian adalah mengidentifikasi calon pendengar atau mitra tutur berdasarkan jumlah, usia, jenis kelamin, pekerjaan, pendidikan, dan agama.

2) Analisis *What*

Analisis *what* berkaitan pada identifikasi dalam memahami apa yang menjadi tema pembicaraan atau topik dari sebuah acara. Perlu dipahami pula ketika Anda berbicara di depan orang banyak, apakah topik pembicaraannya hanya satu atau ada beberapa, dan tersusun atau acak (mengalir). Dengan memahami itu, Anda bisa menyiapkan diri dengan lebih baik.

3) Analisis *When*

Analisis yang dilakukan oleh pembicara untuk memahami waktu pelaksanaan (tanggal pelaksanaan) agar dapat disesuaikan dengan topik permasalahan. Pembicara juga harus mengetahui berapa lama waktu yang diberikan untuk berbicara. Selain itu, adakah keterkaitan dengan peringatan tertentu seperti hari besar agama atau hari-hari besar atau peringatan lain sebagainya? Bila ada keterkaitan tentu Anda akan menyesuaikan pembahasan yang akan dipaparkan, misalnya saat pembicaraan yang dilakukan bertepatan dengan Peringatan Ulang Tahun Republik Indonesia. Paparan dapat dilakukan dengan mengutip pernyataan pahlawan atau tokoh nasional, melakukan perbandingan situasi, dan lain sebagainya.

4) Analisis *Where*

Where merupakan tahapan analisis tempat pelaksanaan kegiatan. Hal ini perlu dilakukan oleh seorang pembicara

untuk menentukan hal-hal apa saja yang perlu Anda lakukan atau siasati mengenali kendala-kendala yang dimungkinkan terjadi sebagai berikut:

- a) Apakah pelaksanaan dilakukan di dalam atau di luar ruangan?
- b) Berapa luas tempat pelaksanaan tersebut?
- c) Apakah tersedia tempat duduk dengan kursi atau karpet bagi mitra tutur/penyimak?
- d) Apakah terdapat alat-alat pendukung elektronik seperti LCD, proyektor, alat musik atau lain sebagainya?
- e) Apakah terdapat alat pendingin ruangan?
- f) Bila pelaksanaan di luar ruangan, bagaimana cuaca yang sedang terjadi, penempatan tempat duduk, kejelasan *sound*, dan ada atau tidaknya gangguan suara dari lingkungan sekitar?

5) Analisis *Why*

Tahapan analisis *why* atau mengapa merupakan pemahaman tujuan Anda diminta sebagai pembicara. Apakah untuk menyampaikan sebuah informasi, berbagi pengalaman atau tujuan-tujuan lainnya. Hal tersebut penting diketahui agar Anda paham tujuan Anda sebagai pembicara dalam acara tersebut

6) Analisis *How*

Analisis *how* atau bagaimana merupakan tahapan bagi pembicara untuk memperoleh informasi secara lengkap dan terperinci terkait pelaksanaan acara. Pembicara dapat memperoleh informasi tersebut dari ketua panitia atau seksi acara. Oleh sebab itu, agar memudahkan koordinasi pembicara perlu meminta kontak dari salah satunya. Selain itu, Anda perlu berkomunikasi pada bagian perlengkapan pada

saat acara berlangsung mengenai mikrofon atau bila ada perlengkapan elektronik yang Anda butuhkan. Koordinasi dan konfirmasi bagian tiap acara saat H-1 dan sebelum kegiatan akan dimulai diperlukan untuk dilakukan agar tidak terjadi kesalahan komunikasi. Selain itu, tanyakan pula hal-hal kiranya penunjang penampilan Anda seperti disediakan atau tidak *cue card*, busana yang digunakan, pelaksanaan gladi, dan lain sebagainya

Menjadi MC

Banyak profesi yang membutuhkan kemampuan *public speaking*. Mulai dari pendidik, pemimpin sebuah perusahaan/bisnis, trainer, hingga pembawa acara dan MC (*Master of Ceremony*). Pembawa acara/pewara yakni sebutan bagi orang yang memandu sebuah acara formal seremonial dan penggunaan bahasa atau penampilan minimal melakukan improvisasi. MC yakni istilah sebutan bagi orang yang membawakan acara hiburan dan dapat melakukan improvisasi lebih banyak sebab acara yang dibawakan tidak terikat resmi.

Seorang MC harus memiliki beberapa kemampuan mendasar sebagai berikut 6:

1. *Presenter skill* meliputi bagaimana orang itu harus mampu berbicara dan berbahasa dengan baik pelafalannya, pengaturan vokal, pernapasannya, penempatan jeda, ekspresinya, intonasinya, kecepatan berbicara disesuaikan dengan situasi dan keadaan.
2. *Writing skill* meliputi bagaimana seorang MC/pembawa acara mampu menuliskan apa yang ingin MC sampaikan dengan baik, memperoleh data, menyusun acara, dan membuat komentar yang relevan dengan acara yang dibawakan.

3. *Musical touch* meliputi kepekaan terhadap musik ini lebih relevan pada MC yang pelaksanaannya tidak terlepas dari musik, contoh MC band, MC Jawa atau penyiar radio. Kemampuan ini sangat mutlak dikuasai seperti bagaimana MC bicara di atas musik yang lembut, sedang maupun keras?; bagaimana MC berbicara di atas intro gending Jawa yang mengiringi saat prosesi adat dilakukan.
4. *Interaction with audience* meliputi penempatan posisi kita yang strategis (*state blocking*) bahasa dan sikap tubuh, gerakan tubuh, gerakan mata dan ekspresi kita pada audiens. MC termasuk kegiatan komunikasi, sehingga interaksi harus terjalin dengan baik sesuai konteks acara masing-masing.

Selain 4 *skill* di atas, seorang MC juga harus memiliki *attitude* dan pengetahuan yang mumpuni. Attitude atau sikap diperlukan oleh seorang pembicara sehingga akan tercermin dalam dirinya kesantunan. Kesantunan tidak hanya tampak dari apa yang ditunjukkan secara lisan melainkan juga ditunjukkan secara nonverbal, bagaimana ekspresi, pandangan mata, gerakan tubuh, busana maupun merespons interaksi dengan mitra tutur/penyimak. Seorang MC dituntut tahu segalanya, tahu situasi ataupun tahu diri. Selain itu, MC harus memiliki pengetahuan luas. Caranya adalah dengan banyak membaca dan mencari sebanyak mungkin informasi yang relevan dengan acara yang akan dipandu.

MC harus mengetahui dengan siapa akan berbicara sehingga mampu menerapkan pengetahuannya dengan tepat. Seorang pembicara perlu melakukan kegiatan sebagai persiapan sebelum tampil di depan publik meliputi pra pelaksanaan acara, pelaksanaan acara, dan pasca pelaksanaan acara. Koordinasi dengan bagian seksi acara amat penting dilakukan secara berkala. Ada beberapa jenis acara yang perlu dipahami oleh MC sebagai berikut:

- 1) Acara formal merupakan acara yang diselenggarakan oleh lembaga atau kepanitiaan formal yang dihadiri oleh undangan resmi dan didasari oleh aturan-aturan protokoler yang relatif baku, misalnya acara peringatan hari besar nasional. Oleh sebab itu, MC menggunakan bahasa resmi.
- 2) Acara semi resmi diselenggarakan untuk kebutuhan tertentu dengan menggunakan tata cara yang tidak baku, misalnya acara seminar atau workshop. Penggunaan bahasa yang digunakan oleh MC yakni resmi dan tidak resmi.
- 3) Acara informal diselenggarakan oleh individu atau suatu kelompok untuk khalayak tertentu dan didasari oleh kebiasaan yang relatif spontan, misalnya acara pesta rakyat. Penggunaan bahasa yang digunakan oleh MC yakni resmi dan tidak resmi.

Persiapan Pra Pelaksanaan Acara MC

Ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh MC sebelum melakukan tugasnya dalam sebuah acara. Berikut adalah beberapa persiapan pra pelaksanaan yang biasa dilakukan oleh MC:

- 1) Seringkali MC/pembawa acara diminta turut serta dalam latihan bersama dengan pengisi acara lain. Latihan ini dikenal dengan istilah gladi kotor dan gladi bersih yang sering disingkat GR (dibaca: ji-ar). Tentu kegiatan tersebut harus diikuti dengan baik agar memiliki persamaan persepsi antara MC/pembawa acara terkait pelaksanaan acara dan melakukan koordinasi tiap bagian acara.
- 2) Gladi kotor adalah latihan jalannya acara tanpa menghitung terlebih dahulu waktu yang dibutuhkan secara persis dalam acara tersebut. Kegiatan ini berfungsi untuk mempersiapkan semua yang berkepentingan dengan acara, sehingga tidak terjadi

kebingungan saat acara berlangsung Pada bagian ini bisa saja terjadi perubahan.

- 3) Gladi resik dihitung semirip mungkin dengan acara yang akan berlangsung sehingga jika ada perubahan biasanya akan terjadi secara mendadak dan sebagai pembicara yang baik tentu harus terbiasa dalam kondisi tersebut dan menghindari penunjukan sikap panik.

Bagian yang tidak kalah pentingnya adalah mempersiapkan naskah. Naskah di sini seperti semacam *cue card*, rencana detail terkait apa saja yang akan disampaikan sepanjang acara berlangsung. Bagian-bagian naskah terdiri dari *opening* atau pembukaan, *content* atau isi, dan *closing* atau penutup. Bagian itu jika didetailkan lagi menjadi seperti di bawah ini:

1. *Opening* atau pembukaan terdiri dari:

- *greeting*, menyapa hadirin dan perkenalan jati diri;
- penjelasan nama, tema, dan tujuan acara;
- penjelasan tentang susunan dan isi acara;
- penjelasan tentang siapa saja yang tampil sebagai pengisi acara.;
- durasi;
- *teaser* (rangkaian kalimat untuk menarik perhatian pemirsa atau hadirin, dapat berupa informasi unik, cerita menarik, jokes, dsb).

2. *Content* atau isi, terdiri dari:

- deskripsi inti dari rangkaian acara yang akan ditampilkan
- informasi (pengumuman, pesan sponsor, dsb.) kalimat yang mempersembahkan pengisi acara;
- kalimat yang mempersilahkan pejabat atau undangan penting untuk tampil ke atas panggung;

- ulasan atau komentar tentang rangkaian acara atau pengisi acara yang baru saja berlangsung (harus positif dan obyektif).
3. *Closing* atau penutup, terdiri dari:
- ucapan terima kasih kepada pemirsa atau hadirin, juga kepada pihak-pihak yang terkait dengan terselenggaranya acara;
 - kesimpulan acara;
 - permohonan maaf (jika ada kekurangan);
 - informasi lain (jika ada, seperti informasi mengenai acara berikutnya).

Selain pembuatan naskah, dalam praktiknya, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

- Hindari melakukan penyebutan dengan kata-kata seperti (1) pertama-tama; (2) menginjak acara selanjutnya; (3) untuk menghemat waktu; (4) meningkat/ menginjak acara berikutnya; (5) memberikan respons balik setelah pemberian sambutan; atau (6) tempat dan waktu, saya berikan/disilahkan;
- Menyampaikan susunan acara, Diskusikan dengan ketua panitia atau seksi acara sebab bila hadirin telah mengetahui susunan acara dapat menyebabkan kejenuhan dalam proses acara, tetapi kelebihanannya adalah hadirin mengetahui urutan acara-acara yang akan terlaksana. Bila ada sponsor yang mendukung kegiatan Anda bisa menyebutkan sesuai perjanjian;
- Menyanyikan Lagu Indonesia Raya dan Pembacaan Al-Qur'an, perlu diskusi dengan panitia dan seksi acara, apakah keduanya dilakukan. Perlu dilakukan konfirmasi pula terkait lagu Indonesia Raya, apakah menggunakan satu atau tiga stanza,

ada dirigen atau tidak, lagu Indonesia Raya berupa instrumen atau rekaman, adakah lagu lain yang dinyanyikan seperti mars/hymne? Jangan lupa menyampaikan pada hadirin untuk berdiri dan duduk kembali saat sebelum dan sesudah menyanyikan lagu Indonesia Raya.

- Membuka kegiatan inti, sesuaikan apakah Anda sebagai MC/pembawa acara atau moderator? Bila sekadar menjadi MC/Pembawa acara, Anda akan berdialog sejenak dengan moderator guna mengalihkan pimpinan atau pemandu kegiatan/acara;
- Menutup kegiatan inti, beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu menyampaikan simpulan kegiatan yang mengarah pada ajakan atau sesuatu hal poin utama yang dihasilkan. Lalu, apakah ada yang perlu disampaikan sebagai informasi tambahan. Jangan lupa sampaikan ucapan terima kasih pada sponsor (bila ada) atau pihak pendukung lainnya juga sampaikan permohonan maaf mewakili panitia serta salam penutup sesuaikan dengan salam pembuka.

Kesantunan Nonverbal dalam *Public Speaking*

Berbahasa dan berperilaku santun merupakan kebutuhan setiap orang, bukan sekadar kewajiban. Seseorang berbahasa dan berperilaku santun sebenarnya lebih dimaksudkan sebagai wujud aktualisasi diri. Setiap orang harus menjaga kehormatan dan martabat diri sendiri. hal ini dimaksudkan agar orang lain juga mau menghormatinya. Inilah hakikat berbahasa secara santun. Bahasa nonverbal didefinisikan sebagai alat ekspresi komunikasi tanpa kata-kata (bahasa isyarat: gestur, nada, tatapan muka, intonasi). Komunikasi nonverbal tidak hanya gerakan dan bahasa tubuh tetapi juga cara mengungkapkan aspek lain (perubahan nada suara, jeda, warna suara, volume, dan aksen bicara).

Kesantunan adalah keadaan yang menggambarkan harkat dan martabat seseorang agar dapat menghargai diri sendiri dan tidak menyinggung perasaan mitra tuturnya. Leech menyatakan bahwa berbahasa santun adalah berbahasa yang tidak menyinggung perasaan hati mitra tutur. Tingkat kesantunan itu dengan istilah “skala kesantunan”, meliputi (a) skala untung-rugi, (b) skala kemanasukaan, dan (c) skala ketidaklangsungan. Gerak gerak fisik dalam etika bertutur berkenaan dua hal yaitu kinesik dan proksimik.

Kinesik adalah gerak gerak, mata, ekspresi wajah, posisi berdiri dan sebagainya. Proksemik adalah jarak tumbuh di dalam bertutur. Dalam pembicaraan yang akrab dan tidak akrab jarak tubuh antara penutur dan mitra tutur tentu berbeda sesuai dengan budaya masyarakatnya.

Aspek Penting dalam *Public Speaking*

Dalam buku berjudul *Private and Public Speaking*, dijelaskan bahwa aspek utama dalam berbicara adalah sebagai berikut:

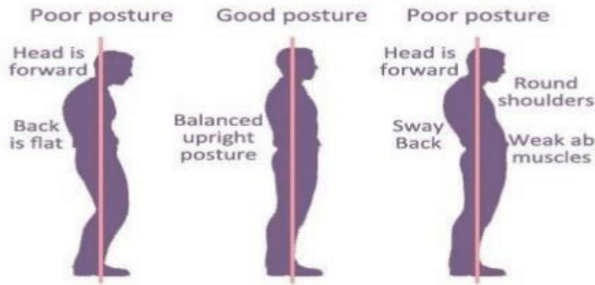
1. Ekspresi wajah

MC yang baik tentu harus memandangi pendengar. Penting bagi MC untuk memahami situasi forum dan memberikan perhatian/pandangan ke segala sisi forum tanpa terkecuali. Dengan begitu, audience akan merasa terlibat bersama dalam event yang diadakan. Mengolah ekspresi wajah, bisa dengan cara olah mimik. Ekspresi wajah memberi petunjuk tentang apa yang dirasakannya, perasaan senang, susah, sedih, gembira atau marah dapat dilihat dari profil wajah. Profil wajah seseorang memberikan banyak informasi mengenai sifat dasar, karakter, kesehatan dan bahkan peruntungannya.

2. Postur tubuh

Sikap tubuh juga menjadi perhatian audience kepada MC. Ini juga membentuk persepsi pada audience tentang kredibilitas MC.

Tubuh harusnya tegak lurus tanpa kekakuan, tangan tergantung secara alami kecuali digunakan melakukan isyarat dengan tangan. Berikut adalah contoh postur tubuh yang disarankan untuk MC (gambar postur tengah).



Sumber gambar : google.com

3. Gerakan

Gerakan tubuh MC bisa menjadi salah satu aspek yang menarik bagi *audience*. Dengan gerakan tubuh yang proporsional dan mampu mempertahankan perhatian MC pada sekitar, MC akan lebih mudah dalam mengendalikan situasi forum dan menyampaikan pesan.

4. Isyarat

Isyarat biasa digunakan oleh MC untuk berinteraksi dengan *audience*. Biasanya lebih banyak menggunakan tangan daripada mimik muka. Contoh isyarat seperti menunjuk, menahan, dan sebagainya.

Selain 4 hal yang sudah dijelaskan di atas, ada beberapa hal lain yang perlu dipelajari dan dimiliki oleh seorang MC dalam menghadapi *audience* untuk menunjang keberhasilannya dalam melakukan *public speaking* sebagai berikut:

1. Olah Suara

Suara menjadi senjata bagi para *public speaker* karena pengaruhnya luar biasa untuk menjaga dan mengkondisikan

audiens agar tetap fokus. Bayangkan jika kita mengikuti sebuah forum yang pembicaraanya bersuara pelan dan nada bicaranya lambat? Tentu akan cepat mengantuk! Tiap orang memiliki suara yang berbeda-beda. Berikut adalah penjelasan mengenai jenis suara:

- Suara parau yang disebabkan kondisi patologis yang mungkin perlu disembuhkan oleh seorang dokter ahli. Selain itu, bisa disebabkan karena penggunaan suara yang berlebihan melampaui kemampuan.
- Suara tipis disebabkan mekanisme suara yang kurang baik dari lemahnya resonansi (gema suara).
- Suara dalam merupakan jenis suara yang memiliki nada rendah, tidak keras dan merdu. Keadaan ini dapat diatasi dengan meninggikan nada suara selain bantuan pernapasan yang lebih baik dan tekan udara lebih dalam.
- Frikatif (desah) adalah pelepasan udara melalui desahan mulut dengan huruf frekatif utama dalam bahasa Indonesia meliputi f,v,th,s,z,sh,zh dan h
- Plosif (ledakan) merupakan huruf plosif utama p,b,t,d,k dan g yang mengalami pergeseran huruf konsonan semivokal w, r, dan y, huruf lateral l dan huruf nasal n, m dan ng.

Suara yang baik dan bagus adalah suara yang mampu membuat orang yang mendengarnya merasa nyaman atau yang dikenal dengan istilah *smiling voice*. Kriteria suara yang baik meliputi:

- bernada menyenangkan, membawa rasa persahabatan dan keakraban;
- terdengar alami dan merefleksikan kepribadian pembicara yang sebenarnya;

- dinamis, bertenaga dan punya kekuatan meskipun saat berbicara tidak dengan nada tinggi atau keras;
- ekspresif, mengungkapkan berbagai arti dan rasa serta tidak monoton;
- mudah didengar, dimengerti, cukup volumenya untuk didengar dan jelas.

2. Bahasa Tubuh

Bahasa tubuh adalah jenis komunikasi nonverbal berupa perilaku fisik (anggota tubuh), bukan kata-kata, yang digunakan untuk mengungkapkan atau menyampaikan informasi.

Knapp, M.L. dalam *Nonverbal Communication in Human Interaction* (New York: Holt, Rinehart, and Winston) mengemukakan lima fungsi bahasa tubuh sebagai berikut:

- repetisi yakni mengulang kembali gagasan yang sudah disampaikan secara verbal;
- substitusi yakni menggantikan lambang verbal;
- kontradiksi yakni menolak sebuah pesan verbal dengan memberikan makna lain menggunakan pesan nonverbal;
- pelengkap yakni melengkapi dan memperkaya pesan nonverbal;
- aksentuasi yakni menegaskan pesan nonverbal.

Berikut ini beberapa bahasa tubuh yang sering muncul saat seseorang sedang berbicara, termasuk dalam komunikasi *public speaking*:

- menyentuh hidung: usaha untuk menutupi kebohongan;
- menyilangkan lengan: keangkuhan, rasa marah, atau kebohongan, tetapi jika cuaca sedang dingin, bisa hanya berarti ia sedang kedinginan;

- memasukkan tangan ke saku celana: gugup, cemas, bosan, atau hendak menyembunyikan sesuatu;
- mengetuk-ngetukkan jari ke meja: bosan atau tidak sabar;
- mengangkat alis: takut atau terkejut;
- bola mata melebar: selain menunjukkan rasa terkejut juga dapat menunjukkan minat atau ketertarikan pada lawan bicara;
- mengerucutkan bibir: cemas, tidak sabar, atau bahkan marah;
- menggigit bibir: tegang, cemas atau stress;
- jarang mengedipkan mata: fokus, konsentrasi, kebosanan atau malah rasa permusuhan;
- terlalu sering mengedipkan mata: dapat menunjukkan kebohongan, tetapi juga dapat menunjukkan perasaan gembira. bisa juga “penyakit” menatap langsung pada lawan bicara: jujur dan tertarik;
- sering menoleh: gelisah dan tidak sabar.

Berikut adalah beberapa pantangan bahasa tubuh agar tidak dilakukan oleh seorang MC:

- a) menyilangkan kedua tangan di depan atau belakang;
- b) memasukkan tangan kedalam saku;
- c) menggaruk kepala;
- d) bola mata bergerak ke atas (melihat ke atas);
- e) tidak melakukan kontak mata dengan hadirin;
- f) menggaruk bagian tubuh mana saja;
- g) menggulung kabel mikrofon;
- h) menggerakkan bagian kepala hingga setengah badan maju mundur seperti tertiuip angin;
- i) memegang hidung atau daun telinga.

3. Teknik Mikrofon

Mikrofon adalah alat yang tak bisa dilepaskan dari seorang MC dalam menggunakan mikrofon dengan teknik yang benar akan membuat MC makin maksimal dalam menjalankan tugasnya. Seorang MC/pembawa acara perlu mengetahui mikrofon seperti apa yang digunakan, apakah mikrofon dengan kabel atau tanpa kabel (*wireless*). Pada acara-acara resmi biasanya disediakan meja bagi MC/pembawa acara biasanya disediakan meja bagi MC/pembawa acara yang diletakkan menyamping, sehingga tidak mengganggu pandangan hadirin. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam teknik mic adalah sebagai berikut:

- 1) mikrofon disentuh hanya untuk meyakinkan sudah on atau off. Tindakan ini dilakukan sebelum berbicara dilakukan;
- 2) mikrofon yang tidak memiliki standar, kabel mikrofon jangan dimainkan atau digulung. Jika ada, ajukan permintaan mikrofon tanpa kabel untuk memberikan leluasa bagi Anda jika melakukan pergerakan dengan mitra tutur/penyimak;
- 3) jarak mikrofon dengan mulut idealnya 20 cm
- 4) jika memegang catatan kecil maka posisi mikrofon tetap dipegang tangan kanan dan catatan dipegang tangan kiri.

4. Mengatasi Demam Panggung

Dilansir dari kamus American Psychological Association, demam panggung adalah rasa cemas dan takut terhadap pencapaian yang akan seseorang dapatkan ketika tampil. Sebagian besar dari masyarakat ternyata sering merasa cemas dan gugup ketika bersiap berbicara atau tampil di depan khalayak ramai. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang ketakutan dan panik saat menjadi pusat perhatian.

Beberapa gejala tertekan saat berbicara di depan publik atau demam panggung adalah detak jantung semakin cepat, lutut gemetar, berkeringat, suara bergetar, pusing, kejang perut/mual, mata berair, rasanya selalu ingin buang air kecil, lupa materi, dan sebagainya. Penyebab kecemasan ini antara lain pengalaman pertama, suasana baru, merasa menjadi pusat perhatian, merasa berbeda/tidak percaya, trauma masa lalu dan perasaan tidak siap tampil. Ada beberapa tips untuk mengatasi demam panggung, yaitu:

- a) Persiapan yang matang akan mengurangi rasa cemas. Membuat catatan kecil bila diperlukan atau membuat cue card dan memilih metode berbicara yang tepat sesuai konteks *audience* adalah persiapan yang akan cukup membantu. Belajar mempraktekkan berulang kali sebelum tampil yang sesungguhnya juga akan sangat membantu MC yang pertama kali akan tampil.
- b) Biasakan datang lebih awal. Jika Anda merasa cemas berhadapan dengan orang lain, apalagi di depan banyak orang, maka cobalah membiasakan diri untuk menghadiri meeting atau pertemuan lebih awal. Anda dapat melihat satu per satu audiens atau peserta yang datang dan mencoba berinteraksi dengan beberapa orang secara personal.
- c) Takut gagal bisa diatasi dengan memahami bahwa selalu ada awal untuk segala hal baru dan gagal pada percobaan pertama adalah hal yang biasa. Memiliki mindset bahwa gagal justru akan membuatnya lebih banyak belajar dan menjadi lebih baik lagi.
- d) Menjaga kondisi fisik tetap prima dengan pola hidup sehat mulai dari pola makan dan pola istirahat. Menjadi MC/Pembawa acara adalah pekerjaan yang juga

memerlukan kekuatan fisik yang prima agar penampilan bisa enerjik.

5. Teknik Bicara

Biasanya kecepatan berbicara akan turut menentukan keberhasilan uraian seseorang. Ketepatan pembicaraan dapat diatur dan disesuaikan dengan penting atau tidaknya isi uraian. Suatu pengertian yang mungkin tidak mudah diterima para pendengar, temponya dapat diperlambat. Sebaliknya suatu pengertian yang sangat penting, dapat diulang sekali lagi. Begitu pula sesudah menyampaikan suatu pengertian yang penting, janganlah langsung melanjutkan masalah lain.

Kecepatan dan volume suara harus disesuaikan dengan jumlah pendengar, besar ruangan dan sifat mudah atau sulitnya topik pembicaraan. Semakin banyak pengunjung hendaknya kecepatan berbicara pembicara pun semakin diperlambat. Selain itu, perlu pula memperhatikan transisi (perpindahan dari satu topik ke topik lainnya). Transisi dari suatu subtopik ke subtopik yang lain dalam suatu uraian lisan dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu sesudah menyelesaikan satu subtopik pembicara berhenti sebentar sebelum mulai dengan subtopik baru.

Pada pembuka pembicaraan, sebelum mulai berbicara, sebaiknya pembicara menggunakan satu atau dua menit untuk mengukur situasi, melayangkan pandangan sebentar kepada pendengar untuk mendapatkan kesan singkat. Pembicara jangan tergesa-gesa menyajikan materi pembicaraan, sebaiknya terlebih dahulu pembicara menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang telah memperkenalkan, menghubungkan pembicaraan dengan pembicaraan sebelumnya, menggambarkan suasana umum pertemuan itu dan kepentingan pendengarnya. Artikulasi pembicara hendaknya diusahakan agar senantiasa jelas bagi para

pendengar. Perlu diperhatikan bahwa biasanya semakin banyak pengunjung, kemungkinan banyak gangguan dari suara hiruk pikuk semakin besar.

6. Penampilan dan Sikap

Dalam menjalankan tugasnya sebagai MC/Pembawa acara, ada beberapa kesalahan dalam penampilan dan sikap yang sering kali terjadi bahkan tanpa disadari, yang itu justru membuat MC menjadi kehilangan wibawa di mata *audience*. Berikut akan dipaparkan beberapa kesalahan dalam penampilan dan sikap sehingga MC/pembawa acara bisa mengantisipasinya.

- Aspek Penampilan → penampilan yang tidak bersemangat, terlihat sombong, menunjukkan kejenuhan dan kebosanan tanpa perhatian.
- Aspek Kontak Mata → kurang ada kontak mata dengan para pendengar, hanya mengarahkan mata dan perhatian hanya pada satu titik atau tempat dalam ruangan, pandangan mata yang tidak terkontrol.
- Aspek Ekspresi → cepat gugup dan cemas, kelihatan mengantuk maupun tegang, terlalu sungguh-sungguh, banyak tertawa dan lain sebagainya.
- Aspek Bahasa Tubuh → gerak gerik yang tidak terkontrol, tangan dimasukkan ke dalam jaket atau saku celana, berdiri sambil memeluk atau menaruh perut pada mimbar, menunjukkan kelainan pada diri sendiri seperti menggaruk telinga, menggigit bibir, memainkan kancing baju dan lain sebagainya.

Guna mengatasi hambatan-hambatan di atas, ada beberapa tips yang dirangkum dari berbagai sumber sebagai berikut:

- a) datanglah 20 menit lebih awal ke tempat acara untuk melihat situasi;
- b) usahakan mengecek ulang segala perlengkapan yang dibutuhkan. pengecekan yang terakhir akan menghindarkan anda dari resiko kegagalan;
- c) jangan terlalu banyak bergerak kesana kemari waktu berbicara karena akan membuat pendengar menjadi pusing. cobalah bersikap rileks;
- d) waktu membawakan acara, pendengar harus melihat anda. panggilah dan tegurlah tiap pendengar dengan namanya;
- e) pertimbangkan apakah anda harus membagi bahan bicara anda kepada pendengar sebelum atau sesudah acara;
- f) apabila harus menggunakan papan tulis, jangan berbicara dengan mengarahkan ke papan, tapi ke pendengar;
- g) perhatikanlah sikap tubuh waktu berdiri atau duduk. jangan masukkan kedua tangan ke dalam saku karena mengesankan sombong;
- h) bila ada jawaban benar dari pendengar maka tegaskanlah apa yang benar dan pujilah kerjasama yang diberikannya.

Penutup

Semua orang bisa berbicara. Namun, tidak semuanya mampu berbicara di depan publik. Bagi kita semua, berbicara di depan publik bukan hal yang mustahil jika kita mau untuk terus melatihnya. Karena dengan kemampuan berbicara di depan publik inilah kita akan bisa menebarkan banyak pesan baik, menjalin relasi yang luas dan menggerakkan banyak orang untuk melakukan hal-hal baik.

Bagian 13

Optimalisasi Pemanfaatan Wordwall.Net dalam Pembelajaran Bahasa Inggris yang Kreatif Selama Pandemi COVID-19

Oleh : Eka Melati

“Kita membutuhkan teknologi di setiap ruang kelas dan di setiap tangan siswa dan guru. Karena itu adalah pena dan kertas zaman kita, dan itu adalah lensa yang melaluinya kita mengalami sebagian besar dunia kita.” – David Warlick



Saat ini dalam proses belajar mengajar, salah satu alat yang sangat penting yaitu komputer dan internet. Perkembangan yang pesat dari komputer dan teknologi seluler ini seolah-olah memberikan kesempatan kepada dunia pendidikan untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran.

Sebagai contohnya, pemanfaatan *website* pembelajaran yang memudahkan guru meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa.

Pada tahun 2020 ini, dunia tengah mengalami bencana pandemi yang disebabkan oleh kehadiran virus Korona yang dikenal dengan COVID-19. Virus Corona atau COVID-19 berasal dari Wuhan, Cina dan merupakan penyakit yang ditularkan oleh virus korona. Virus yang menyerang paru-paru manusia ini sangat membahayakan kesehatan masyarakat. Penyebarannya juga sangat cepat dari satu individu ke individu lain hanya melalui sentuhan langsung dengan penderita, percikan air liur si penderita, dan lain-lain. Hingga naskah ini ditulis, COVID-19 telah menelan korban jiwa bagi mereka yang terinfeksi.

Efek COVID-19 ini tentunya telah mengganggu stabilitas masyarakat di seluruh aspek kehidupan, mulai dari aspek sosial, ekonomi, pendidikan, dan lain-lain. Aspek perekonomian merupakan aspek yang mengalami dampak lebih besar dibandingkan aspek yang lain. Aspek pendidikan pun tak luput dikenai imbas dari pandemi ini. Itu artinya, tak hanya stabilitas ekonomi saja yang terganggu, tetapi juga stabilitas di bidang pendidikan pun ikut terganggu.

Tepatnya pada tanggal 24 Maret 2020, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disease* (COVID-19) sebagai solusi untuk mengatasi penularan virus berbahaya ini di institusi pendidikan mulai dari tingkat Taman Kanak-Kanak (TK) hingga perguruan tinggi. Proses Belajar dari Rumah sebagai salah satu solusinya dengan mempertimbangkan kesehatan lahir dan batin seluruh sivitas akademika sekolah.

Terdapat empat hal yang diatur terkait proses Belajar dari Rumah ini yaitu terkait pelaksanaan, fokus pembelajaran, bentuk aktivitas dan tugas, dan hasil aktivitas program Belajar dari Rumah, yaitu: (1) Pelaksanaan Belajar dari Rumah secara daring (jarak jauh)

bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa tanpa terbebani oleh capaian kurikulum; (2) Fokus Belajar dari Rumah adalah pendidikan kecakapan hidup tentang COVID-19; (3) Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antara satu siswa dengan siswa yang lain, disesuaikan dengan minat dan kondisi masing-masing dengan mempertimbangkan akses/fasilitas belajar di rumah; dan (4) Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah berupa pemberian umpan balik dari guru berupa nilai kualitatif (berupa deskripsi capaian kemampuan) dan tidak mengharuskan guru memberikan nilai berupa angka (kuantitatif).

Tentunya, COVID-19 ini memberikan dampak yang luar biasa bagi siswa dan guru. Dampak yang dirasakan tersebut tidak hanya berupa dampak kesehatan fisik saja tetapi juga kepada kesehatan mental mereka. Secara fisik, aturan menjaga jarak untuk mengurangi penyebaran virus ini dilaksanakan sehingga sekolah-sekolah dan institusi pendidikan yang lain termasuk kampus pun terpaksa ditutup. Menurut pemerintah, sekolah merupakan tempat yang paling cepat menyebarnya virus ini karena terdapat banyak interaksi di dalamnya lewat berkumpul. Sedangkan dampak pandemi ini secara psikologi menunjukkan dampak yang negatif, di mana siswa cenderung mudah panik dan depresi selama masa pandemi berlangsung.

Untuk mengatasi hal ini, para tokoh pendidikan berpikir keras untuk menemukan model pembelajaran yang cocok selama pandemi berlangsung dan tidak diketahui kapan akan berakhirnya. Belajar jarak jauh (Belajar dari Rumah) pun menjadi solusi. Dalam belajar jarak jauh ini, pemanfaatan teknologi komunikasi digital dan aplikasi *online* menjadi sangat penting sehingga dikenal istilah pembelajaran *online* atau daring. Salah satu *platform* pembelajaran *online* ini yaitu *E-learning* di mana pembelajaran ini ikut digunakan sebagai strategi

alternatif karena selama ini siswa dan guru terbiasa dengan lingkungan ruangan kelas tradisional dan pertemuan *face to face*. Salah satu aplikasi online yang dapat dimanfaatkan oleh guru selama menjalani belajar jarak jauh adalah menggunakan *Wordwall.Net* untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Inggris yang menyenangkan. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Hanya saja, siswa dan guru wajib memiliki infrastruktur pembelajaran *online* seperti komputer, *smartphone* dan koneksi internet.

Pembelajaran Bahasa Inggris yang Kreatif

Kreativitas menunjukkan kualitas dalam diri seseorang yang bermanifestasi dalam bentuk melakukan hal-hal yang berbeda dari yang lain setiap saat dan setiap tempat. Biasanya, kreatifitas ini lebih ditonjolkan dalam bentuk memecahkan suatu permasalahan atau menciptakan hal-hal baru dengan cara yang tidak biasa. Kreativitas ini juga mencakup ide, di mana ide tersebut merupakan ide yang tidak biasa dari sebelumnya yang telah ada dan telah dibuktikan dapat dimanfaatkan.

Sebuah proses pembelajaran hendaklah dapat melibatkan, menantang, menyempurnakan dan meningkatkan pemahaman siswa. Dalam hal ini siswa dibuat untuk berpikir keras dalam menjalaninya, terutama dalam memahami berbagai konsep yang baru dan memperluas daya nalar. Proses ini terdapat dalam semua pembelajaran tak terkecuali dalam pembelajaran bahasa seperti bahasa Inggris.

Dalam hal ini, kreatifitas yang Anda miliki selaku guru Bahasa Inggris sangat menentukan keberhasilan pengajaran Bahasa Inggris itu sendiri lewat kegiatan yang inovatif khususnya di era multimedia saat ini. Teknologi multimedia yang memberikan dampak positif dan negatif terhadap siswa. Dampak ini bak dua mata pisau yang dapat

saling mempengaruhi dalam pemanfaatannya. Tentunya dampak positif lebih diperhatikan dan lebih mempengaruhi, sementara untuk dampak negatifnya diminimalisir.

Sebagai contoh, optimalisasi internet dan *World Wide Web* (www) dalam pembelajaran di mana dampak positifnya dapat memberikan pengaruh baik bagi proses pembelajaran Bahasa Inggris. Adapun beberapa dampak positif pemanfaatan internet diantaranya : (1) Lebih melibatkan siswa dalam proses pembelajaran; (2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran itu sendiri; (3) Dapat meningkatkan kedekatan siswa dengan sesamanya di dalam sebuah komunitas; dan (4) Dapat mengurangi kegagalan siswa dalam belajar.

Media pembelajaran berasal dari kata media yang artinya "terdapat saluran komunikasi". Sementara arti media yang lain merupakan makhluk hidup, benda atau kejadian yang dapat membentuk keadaan siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Jadi dapat diartikan bahwa media pembelajaran merupakan sarana bagi siswa dalam mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap dengan memanfaatkan benda mati, makhluk hidup seperti manusia, hewan dan tumbuhan serta kejadian-kejadian yang ada sekitarnya. Hal ini menjadikan peran media pembelajaran menjadi sangat penting didalam sebuah proses pembelajaran selain dari aspek lain seperti metode pembelajaran.

Sebagai seorang guru Bahasa Inggris, Anda haruslah kreatif, tidak hanya dalam menggunakan tetapi juga dapat menciptakan media pembelajaran. Sudah menjadi bagian dari kewajiban pula bagi Anda untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran yang simple dan praktis sehingga media tersebut menjadi efektif dan efisien digunakan. Sebagai contohnya, ketika Anda memanfaatkan

aplikasi permainan menggunakan internet dalam proses pembelajarannya.

Terdapat tiga jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio (suara), dan media audio visual. Media visual adalah media yang dapat dilihat, diamati dan disentuh. Media jenis ini meliputi gambar, realia, peta, dan miniatur. Sedangkan media audio (suara) adalah media yang dapat didengar saja. Melalui media ini siswa dapat memahami teks yang bersifat oral seperti radio, kaset, audio CD, *tape recorder*, dan sebagainya. Tak kalah pentingnya media gabungan antara media visual dan media audio yang disebut media audio visual, di mana melalui media ini siswa dapat melihat dan mendengar sekaligus. Contohnya televisi, OHP, film dan lain-lain sebagainya.

Sebuah media pembelajaran hendaknya memenuhi fungsi-fungsi berikut ini agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Fungsi-fungsi tersebut diantaranya:

1. Fungsi atensi

Sebuah media pembelajaran dianggap memiliki fungsi atensi bila media pembelajaran tersebut menjadi pusat belajar bagi Anda dan siswa. Hendaknya media pembelajaran tersebut juga menarik sehingga dapat meningkatkan konsentrasi siswa dalam belajar.

2. Fungsi afektif

Fungsi afektif dalam sebuah media pembelajaran mengandung makna bahwa media pembelajaran yang dipilih dan dipakai oleh Anda tersebut menjadikan siswa senang dalam belajar dan bersemangat selama proses pembelajaran. Hal ini dapat menjadikan emosi siswa berkembang.

3. Fungsi kognitif

Media pembelajaran yang sarat akan fungsi kognitif biasanya adalah media pembelajaran yang dapat memberikan informasi sehingga siswa dapat mengingat informasi tersebut dengan cepat.

4. Fungsi kompensatori (pengganti)

Fungsi ini menjadikan sebuah media pembelajaran itu penting untuk mengakomodir siswa yang memiliki kemampuan rendah untuk menerima dan memahami materi yang diberikan oleh guru secara verbal.

5. Fungsi motivasi

Media pembelajaran dapat dikatakan bisa memotivasi bila media pembelajaran tersebut dapat memberikan stimulasi kepada siswa untuk melakukan sesuatu dan bertanggungjawab terhadap apa yang telah dilakukannya. Tujuan dari fungsi ini adalah untuk mempengaruhi sikap, nilai dan emosi siswa.

6. Fungsi informasi

Sebuah media pembelajaran yang baik sebaiknya dapat memberikan informasi atau pengetahuan yang penting bagi siswa. Melalui media pembelajaran ini Anda tentunya berharap siswa dapat tertarik dengan informasi atau pengetahuan baru yang diberikan.

7. Fungsi instruksi

Instruksi yang efektif sebaiknya dimiliki oleh sebuah media pembelajaran. Tentunya, disamping sebuah media pembelajaran itu menarik, media pembelajaran tersebut haruslah memberikan pengalaman yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Intinya, media pembelajaran yang Anda gunakan dalam proses belajar hendaknya memudahkan Anda dalam menyampaikan materi pelajaran. Tentunya Anda dapat memilih media pembelajaran yang cocok, sederhana dan kekinian dalam proses mengajarnya. Selain itu, Anda juga dapat membuat media pembelajaran sendiri. Hal ini tentunya tergantung kepada kreatifitas yang Anda miliki.

Pemanfaatan Wordwall.Net dalam Pembelajaran

Pentingnya digunakan berbagai teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu tolak ukur akan keberhasilan pembelajaran tersebut dalam mencapai kompetensi yang diinginkan. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tentunya harus memberikan kemudahan dalam menggunakannya. Salah satu contoh pembelajaran yang diterapkan selama pandemi adalah pembelajaran online dengan platform pembelajaran online *synchronous* dan *asynchronous*.

Pembelajaran *online* dengan platform *synchronous* merupakan pembelajaran yang dilakukan di saat itu juga. Anda dan siswa berinteraksi secara virtual menggunakan media *online* pada waktu tertentu. Contoh *platform* ini diantaranya *video conferencing*, *teleconferencing*, *live chatting*, dan perkuliahan secara *live-streaming*. *Platform* ini memiliki beberapa keuntungan seperti terjadinya proses input secara langsung terutama input pengetahuan, munculnya tanggung jawab untuk berpartisipasi dan menghadiri pertemuan secara virtual, dan efektif digunakan untuk melakukan kerja tim. Sebaliknya, *platform* pembelajaran online *asynchronous* digambarkan dengan proses pembelajaran online yang tidak dilakukan pada waktu dan tempat yang bersamaan.

Berdasarkan konsep tersebut, penulis memperkenalkan aplikasi *wordwall.net* yang dapat dimanfaatkan secara *synchronous* dan *asynchronous*. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis *website* yang

dapat Anda unduh di laman <https://wordwall.net> . Tampilannya bisa Anda lihat pada Gambar 1. Anda dapat membuat sendiri media pembelajaran Anda berupa permainan (*game*) yang menarik. Bahasa yang digunakan pun opsional, artinya guru dapat memilih salah satu Bahasa yang dipahaminya. Terdapat juga bermacam-macam pilihan *template* yang dapat Anda gunakan seperti anagram, teka teki silang (*crossword puzzle*), menjodohkan (*matching*), dan sebagainya.



Gambar 1. Tampilan Wordwall.net

1. Fitur Wordwall.Net

Wordwall.net memiliki beberapa fitur. Seluruh fitur ini dapat ditemui saat mengakses *website* <https://wordwall.net> . Fitur-fitur tersebut diantaranya:

- a. *Interactive and Printable* : Tombol ini berfungsi bila Anda akan melakukan *gaming* secara interaktif atau akan mencetak *game* tersebut
- b. *Create Using Template* : Berfungsi untuk memilih *template* yang akan digunakan
- c. *Switching Template* : Untuk mengubah *template* yang sudah ada
- d. *Edit Any Activities* : Untuk mengedit atau cek kembali *game* yang sudah Anda buat

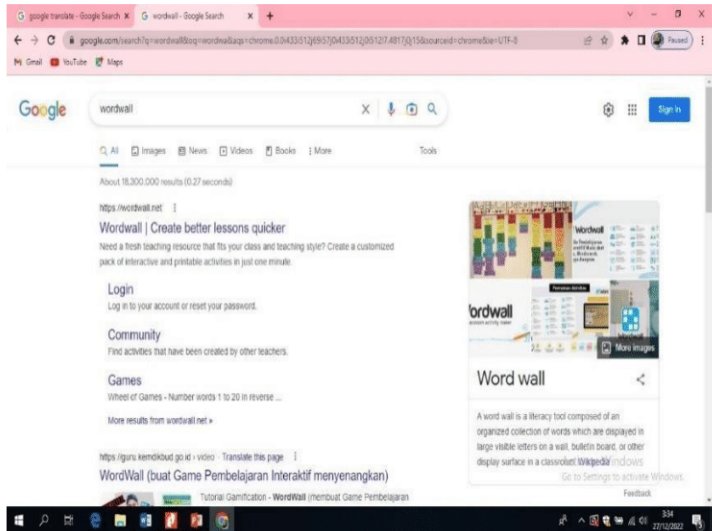
- e. *Themes and Options* : Anda dapat memilih lebih dari satu *template game* untuk beberapa *theme, setting* waktu dan mengatur *font* yang akan digunakan
- f. *Student Assignment* : *Game* yang sudah dibuat oleh guru. Dapat dijadikan sebagai alat evaluasi kemampuan siswa. Guru dapat memberikannya dalam bentuk kuis, tugas, dan lain-lain.
- g. *Share Teacher* : Ubah menjadi *Public, game* dapat dimainkan dan diedit oleh pengguna lain yang ada dalam komunitas
- h. *Embedding on a Website* : Untuk melampirkan kode HTML *game* yang telah dibuat, kemudian Anda dapat menempelkannya ke *website* sekolah
- i. *Community* : Berisi kumpulan *game* yang sudah dibuat oleh pengguna Wordwall.net. *Game* tersebut dapat dicari dan diakses setelah Anda memasukkan kata kunci berupa subjek yang diinginkan
- j. *My Activities* : Kumpulan *game* yang Anda buat
- k. *My Results* : Hasil *game* yang sudah Anda buat. Lalu, siswa dapat mengakses dan melihat hasil setelah *link* hasil dibagikan.
- l. *Upgrade* : Untuk melakukan *upgrade* akun.

2. Cara Memanfaatkan Wordwall.Net dalam Pembelajaran

Untuk dapat mengakses website ini dan memanfaatkannya, pastikan koneksi internet dalam keadaan stabil dan baik.

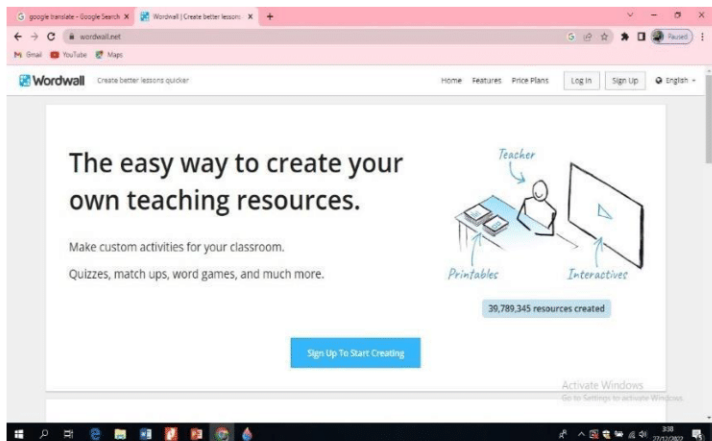
Beberapa langkah memanfaatkan wordwall.net ini, yaitu:

- a. Mulailah pencarian di *browser* (Google Chrome, Mozilla Firefox atau Internet Explorer). Sebagai contohnya, gunakan *browser Google Chrome*. Lalu *buka Google* dan *ketik wordwall*, maka akan tampil seperti Gambar 2.



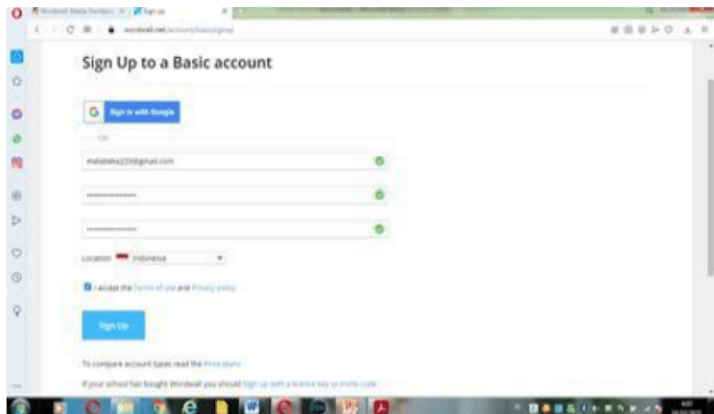
Gambar 2. Tampilan pencarian wordwall.net di Google

- b. Setelah tombol **WORDWALL CREATE BETTER LESSONS QUICKER** Anda klik, akan tampil Gambar 3 berikut.



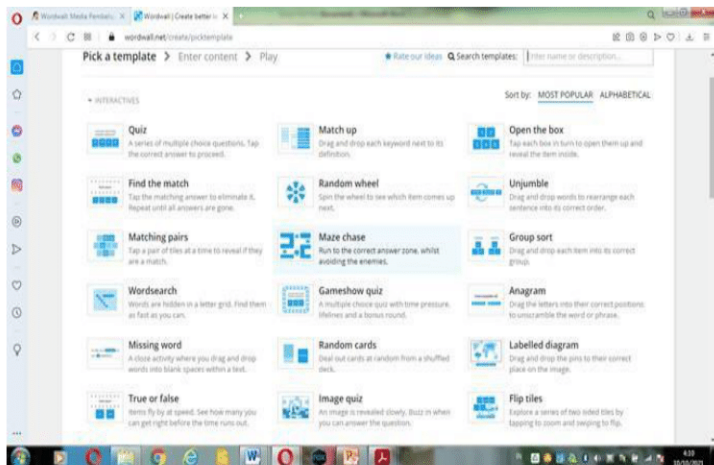
Gambar 3. Tampilan wordwall.net setelah diklik

- c. Kemudian buat akun baru Anda dengan melakukan klik pada tombol *sign up*. Isi nama, alamat email, kata kunci dan lokasi Anda saat ini.

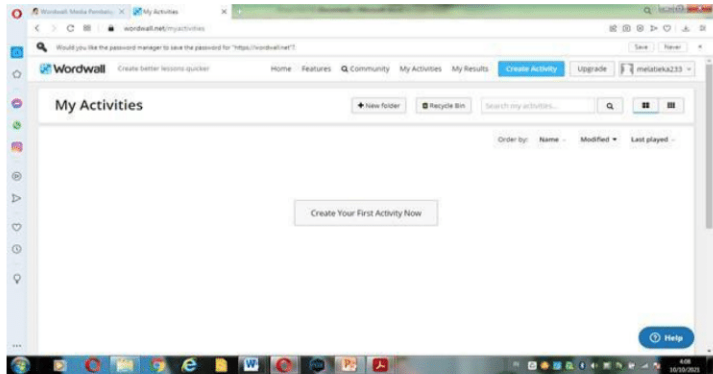


Gambar 4. Formulir pendaftaran anggota baru wordwall.net

- d. Lalu klik CREATE ACTIVITY dan kemudian pilih salah satu *template* yang Anda inginkan.

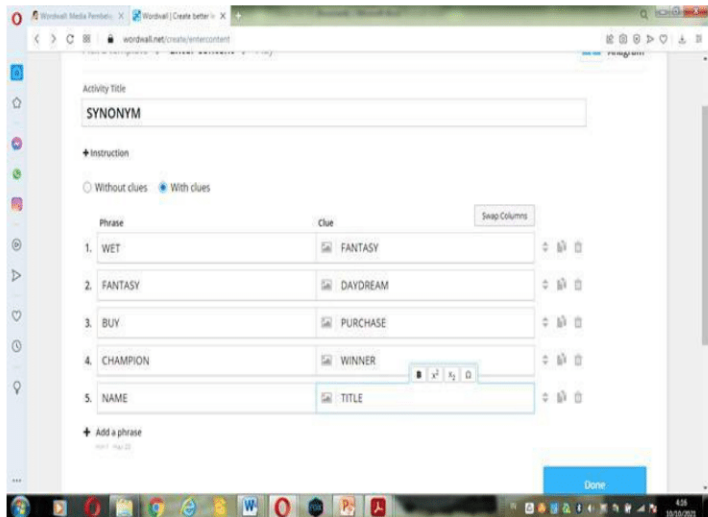


Gambar 5. Langkah keempat



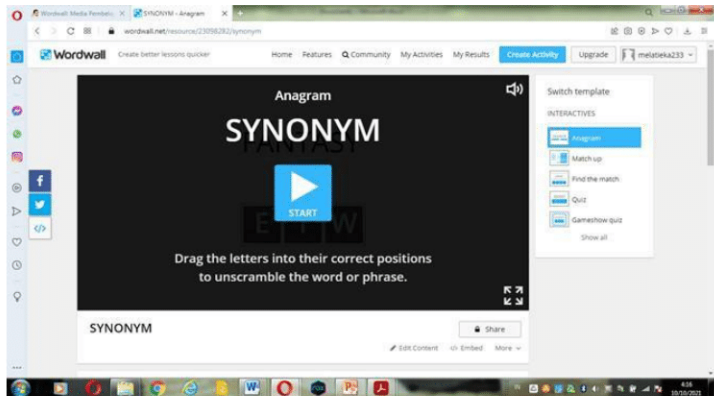
Gambar 6. Pilihan template

- e. Ketik judul dan deskripsi *game* Anda.
- f. Lalu ketik isi *game* Anda berdasarkan kategori *game* yang diinginkan. Untuk beberapa kategori Anda dapat mengunggah gambar. Agar lebih jelas, lihat Gambar 7.



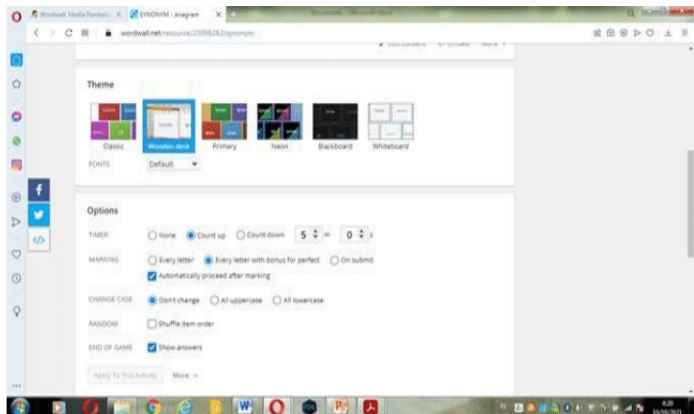
Gambar 7. Tampilan perintah poin f

- g. Kemudian klik DONE dan selesai. Bila Anda ingin memainkannya klik START.



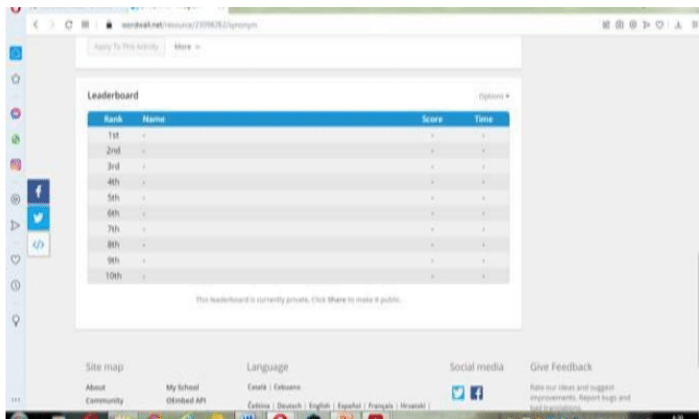
Gambar 8. Contoh Game menggunakan *template* anagram

- h. Jangan lupa setting game anda terlebih dahulu



Gambar 9. Setting game

- i. Lalu untuk melihat skor siswa, Anda dapat melihatnya langsung lewat *RESULT*. Bagikan link *RESULT* setelah siswa selesai mengerjakan *gamenya*.



Gambar 10. Result game

3. Keuntungan menggunakan Wordwall.Net

Wordwall.net ini memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan tersebut adalah: (1) Dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran *online*. Guru dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran; (2) Dapat diunduh dan dicetak. Kelebihan *website* ini, *game* yang ada bisa diunduh dan dicetak tergantung tujuan pembelajaran; (3) Memiliki sekitar 18 *templates* yang dapat diakses secara gratis; (4) Meskipun *user* hanya memiliki lima kegiatan gratis menggunakan akun gratis, *user* dapat mengganti satu *game* menjadi beberapa *template* game yang lain hanya dengan satu klik saja.

Penutup

Penulis sangat merekomendasikan penggunaan aplikasi ini di kelas Anda, terutama dalam mengajar Bahasa Inggris secara *online*. Terdapat tiga pilihan bila Anda ingin melakukan *upgrade* wordwall.net ini, yaitu: (1) *Basic* : Sifatnya gratis. Bila Anda menggunakan akun *Basic*, maka Anda hanya dapat membuat lima *game* baru. Untuk dapat membuat *game* kembali secara gratis, Anda dapat membuat akun

baru; (2) *Standard : Unlimited*, artinya bisa diakses tak terbatas waktu dengan membayar IDR 36/bulan; dan (3) Pro : Sifatnya *unlimited*.

Anda dapat membuat lebih banyak game lagi dengan membayar iuran langganan IDR 54/bulan. Setelah mengikuti tutorial di atas, membuat *game* sendiri menggunakan wordwall.net tidak terasa sulit, bukan? Silahkan mencoba.

“Teknologi adalah tools, hanya suatu alat. Bukan segalanya. Kualitas pembelajaran dalam kelas, interaksi antara guru dan murid itu esensinya. – Bill Gates”

REFERENSI

Bagian 1

- <https://fajrialhadi.com/pentingnya-bahasa-inggris/?cv=1>
<http://komputerisasi-akuntansi-d4.stekom.ac.id/informasi/baca/Manfaat-Mempelajari-Bahasa-Inggris-di-Era-Globalisasi>
<http://komputerisasi-akuntansi-d4.stekom.ac.id/informasi/baca/Manfaat-Mempelajari-Bahasa-Inggris-di-Era-Globalisasi>
<https://hosteko.com/blog/rekomendasi-aplikasi-cek-grammar-dalam-bahasa-inggris>
<https://www.hostinger.co.id/tutorial/cek-grammar/>
<https://www.ganipramudyo.web.id/2022/04/5-aplikasi-parafrase-online.html>
<https://www.duniadosen.com/cek-plagiarisme/amp/>
<https://glints.com/id/lowongan/aplikasi-cek-plagiat/#.Y8pPvXZBzIU>
<https://www.ekrut.com/media/aplikasi-cek-plagiarisme>

Bagian 2

- <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/reformasi-pendidikan-nasional-melalui-merdeka-belajar>
https://www.kompasiana.com/ozzyalandikzz/5f4ae9a6d541df38934ab232/antara-peningkatan-kualitas-pendidikan-dan-akselerasi-pemerataan?page=3&page_images=1
<https://www.bernas.id/2021/04/12137/79785-perubahan-sistem-pendidikan-di-indonesia-di-era-pandemi/>
<https://lpmp-sumut.kemdikbud.go.id/2020/05/08/reformasi-pendidikan-nasional-melalui-merdeka-belajar/>
http://repository.iainpurwokerto.ac.id/12178/13/TEISIS%20_%20Samsul%20Arifin%20-%20FIX.pdf
<https://psp-web.pauddikdasmen.kemdikbud.go.id/#/home>
<https://kalsel.kemenag.go.id/opini/729/Sekolah-Penggerak-VS-Guru-Penggerak>

https://adpgmiindonesia.com/docstation/com_docstation/17/prosiding_palangkaraya_part_2.pdf

Bagian 3

Dang, T. T. (2012). Learner autonomy: A synthesis of theory and practice. *The Internet Journal of Language, Culture and Society*, 35(1), 52-67.

Nunan, D. (2003). Nine steps to learner autonomy. In Nunan, D. [Ed.]. *Practical English Language Teaching*. New York. McGraw Hill.

Rahman, F. (2020, July). Enhancing EFL Learners' Communicative Competence through Autonomous Learning Model; a Literature Review. In *Proceedings of the First National Seminar Universitas Sari Mulia, NS-UNISM 2019, 23rd November 2019, Banjarmasin, South Kalimantan, Indonesia*.

T Thanasoulas, D. (2000). What is learner autonomy and how can it be fostered. *The internet TESL journal*, 6(11), 37-48.

<http://iteslj.org/Articles/Thanasoulas-Autonomy.html>

<https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia>

<https://www.ef.co.id/epi/>

<https://steemkr.com/steemiteducation/@affiedalfayed/autonomous-learning-model-and-the-ways-to-make-learners-become-more-autonomous-2017920t22311154z>

<https://presentlygifted.weebly.com/autonomous-learner-model.html>

Bagian 4

https://www.neliti.com/ru/journals/jurnal-indonesia-sosial-sains/catalogue?page=26&per_page=10

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/assabiqun/article/view/1313>

<https://www.classpoint.io/>

<https://testdownload.inknoe.com/test/download/ClasspointReporterUtility.exe>

<https://bit.ly/Panduan-Classpoint>.

<https://bit.ly/bahanTOTCP>.

Bagian 5

Basuki, S. (2014). Senarai pemikiran Sulistyo Basuki, profesor pertama ilmu perpustakaan dan informasi di Indonesia. Ikatan Sarjana Ilmu Perpustakaan dan Informasi Indonesia (ISIPII).

Suarno, W. (2011). Perpustakaan dan Buku. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

<http://repository.fe.unj.ac.id/7378/>

<https://core.ac.uk/download/pdf/293470301.pdf>

https://www.turnitin.com/paperPermission.asp?svr=37&lang=en_us&r=87.0771058797178

<https://123dok.com/document/yjjmd85y-pemanfaatan-book-sebagai-sumber-belajar-mahasiswa-stkip-bbg.html>

<https://ojs.unm.ac.id/JETCLC/comment/view/21215/0/32120>

<https://read.bookcreator.com/VRZCHPYw5zMLb3MuyF8SLR13CNS2/uBG0zl2mQWqw9mRf58hysQ>

Bagian 6

<https://www.geriatri.id/artikel/1129/capai-36-juta-orang-jumlah-lansia-di-jepang-torehkan-rekor-tertinggi>

<https://m.tribunnews.com/internasional/2021/09/20/jumlah-lansia-di-jepang-capai-rekor-tertinggi-364-juta-orang>

<https://bp2mi.go.id/profil-sejarah>

<https://kemnaker.go.id/news/detail/indonesia-jepang-bahas-penempatan-pekerja-migran-dan-program-pemagangan>

<https://kominfo.jatimprov.go.id/read/umum/kadisnakertrans-jatim-salah-satu-syarat-cpmi-harus-memiliki-kompetensi>

<https://www.geriatri.id/artikel/1129/capai-36-juta-orang-jumlah-lansia-di-jepang-torehkan-rekor-tertinggi>

<https://www.idntimes.com/opinion/social/anggita-rezki-a/opini-5-dampak-yang-mengancam-jepang-akibat-fenomena-shoushika-c1c2/5>

<https://www.hukumonline.com/berita/a/memahami-hak--regulasi-dan-perlindungan-pekerja-migran-indonesia-di-jepang-lt62e6af9fa671e/>

Bagian 7

Indriyawati, E. (2009). *Antropologi*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Muttaqien, F. (2017). Penggunaan media audio-visual dan aktivitas belajar dalam meningkatkan hasil belajar vocabulary siswa pada mata pelajaran bahasa inggris kelas x (Quasy experiment: SMAN 8 Garut). *Jurnal Wawasan Ilmiah*, 8(1).

Yuwono, U., & Lauder, M. R. (Eds.). (2005). *Pesona bahasa: langkah awal memahami linguistik*. Gramedia Pustaka Utama.

<https://tirto.id/pengertian-bahasa-peran-fungsi-bahasa-secara-umum-di-masyarakat-gdhW>

<https://hec1pare.com/4-keterampilan-bahasa-inggris>

<https://hypeabis.id/read/12703/minat-belajar-bahasa-asing-meningkat-dengan-catatan>

<https://hypeabis.id/read/12703/minat-belajar-bahasa-asing-meningkat-dengan-catatan>

<https://hypeabis.id/read/12703/minat-belajar-bahasa-asing-meningkat-dengan-catatan>

Bagian 8

Endraswara, S. (2017). *Literasi Sastra : Teori, Model, dan Terapan*. Yogyakarta : Morfalingu

Lafamane, Felta. (2020). *Karya Sastra (Puisi, Prosa, Drama)*. 10.31219/osf.io/bp6eh.

<https://www.balerumah.com/2020/04/penyebab-rendahnya-literasi-di.html>

<https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2021/pengamat-minat-baca-indonesia-rendah-budaya-tutur-lebih-tinggi/>

<https://haloedukasi.com/perbedaan-prosa-puisi-dan-drama>
<https://www.indonesiana.id/read/151970/literasi-sastra-pada-kawula-muda>
<https://mediaindonesia.com/weekend/343200/minat-baca-naik-buku-sastra-paling-favorit>
<https://binabangunbangsa.com/cara-cepat-dan-mudah-menulis-buku-untuk-pemula>

Bagian 9

<https://dataindonesia.id/sektor-riil/detail/kebutuhan-pekerja-it-indonesia-hampir-capai-2-juta-pada-2025>
<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-arduino/>
<https://www.ekrut.com/media/arduino-adalah>
<https://www.dicoding.com/blog/3-manfaat-belajar-programming-sejak-dini/>
http://perpustakaan.kemnaker.go.id/admin/assets/product_img/pdf/E-KLIPING_KETENAGAKERJAAN_26_SEPTEMBER_2022.pdf
<https://www.ngopibareng.id/read/indonesia-kekurangan-sdm-bidang-tik-1498860>

Bagian 10

<https://greenpermit.id/2021/12/06/desain-industri-adalah/>
<https://kontrakhukum.com/article/Mendaftarkan-Hak-Desain-Industri>
<https://www.indonesia.go.id/layanan/kependudukan/sosial/pengajuan-hak-desain-industri>
<https://www.dgip.go.id/menu-utama/dtlst/pengenalan>
<https://dik.ipb.ac.id/rahasia-dagang/>
<https://greenpermit.id/2021/12/13/rahasia-dagang-adalah/>
<https://asriportal.com/jelaskan-dasar-hukum-atas-hak-atas-kekayaan-intelektual/>
<https://www.hukumonline.com/berita/a/hak-kekayaan-intelektual-serta-dasar-hukumnya-lt623304dc7749d?page=1>

Bagian 11

Segara, N. B. (2015). Education for sustainable development (ESD) sebuah upaya mewujudkan kelestarian lingkungan. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 2(1), 22-30.

Fawaid, M., Ramdani, S. D., & Nurtanto, M. (2016). Kajian Pengembangan Green School Di Pendidikan Kejuruan Di Banten. In *Prosiding Seminar Nasional UNS Vocational Day* (Vol. 1).

Rizqiyah, K., & WH, E. H. (2017). A study of students entrepreneur concepts and interests in sustainable learning concept in spermatophyta materials of study. *Unnes Science Education Journal*, 6(2).

<http://zonasainskita.blogspot.com/2015/06/konsep-sustainability-education-dalam.html>

<https://binus.ac.id/bekasi/accounting-technology/2022/09/06/konsep-sustainability-keberlanjutan-di-universitas/>

<https://doi.org/10.15294/usej.v6i2.16413>

<https://greennetwork.id/unggulan/sustainability-scool-pendidikan-keberlanjutan-untuk-semua-melalui-peran-perempuan-dan-makanan/>

<https://smpn16kendari.sch.id/read/25/kegiatan-sekolah-adiwiyata-alias-green-school-orangtua-wajib-tahu>

Bagian 12

<https://www.tapkapital.co.id/pentingnya-soft-skill-dan-hard-skill-dalam-dunia-kerja/>

<https://id.scribd.com/document/361179532/Modul-MCTVpresenter-New>

https://ojs.badanbahasa.kemdikbud.go.id/jurnal/index.php/jurnal_ranah/article/view/2975

<https://romeltea.com/pengertian-bahasa-tubuh-dan-contohnya-dalam-komunikasi/>

<https://helohehat.com/mental/gangguan-kecemasan/demam-panggung/>
<https://hai.grid.id/read/072486279/kok-bisa-sih-kita-kena-demam-panggung-berikut-penyebab-gejala-dan-cara-mengatasinya?page=all>

Bagian 13

- Arayad, G. M., & Mukti. (1986). *Berbicara II*. Jakarta: Karunika.
- Bari, M. H. (1995). *Teknik dan komunikasi penyiar, televisi-radio-MC: sebuah pengetahuan praktis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Brown, G., & George, Y. (1983). *Analisis Wacana*. Terjemahan I. Soetikno. 1996. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Chaer, A. (2010). *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Carpio, R. C., & Encarnacion, A. M. (2003). *Private and public speaking*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Fanani, B. (2013). *Buku Pintar Menjadi, MC, Pidato, Penyiar Radio & Televisi*. Yogyakarta: Araska.
- Kusuma, H. (2008). *Mempengaruhi Dengan Kekuatan Bicara*. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- Lapakko, D. (2007). Communication is 93% nonverbal: An urban legend proliferates. *Communication and Theater Association of Minnesota Journal*, 34(1), 2.
- Leech, G, N. (1983). *Principles of Pragmatics*. Harlow: Logman.
- Nindiani, N. (2010). *Sukses Jadi MC Profesional, Positif, dan Inspiratif*. Yogyakarta: Kanisius.
- Rogers, N. (2004). *Berani bicara di depan publik: Cara cepat berpidato*. Bandung: Penerbit Nuansa.
- Sutowo, I. (2011). *Langsung Jadi Presenter & MC Profesional*. Jakarta: St Book.
- Romeltea. 23 Maret 2022. <https://romeltea.com/pengertian-bahasa-tubuh-dan-contohnya-dalam-komunikasi/>
- Tap Kapital Indonesia. (1 November 2021). Pentingnya *Soft Skill* dan *Hard Skill* dalam Dunia Kerja.

<https://www.tapkapital.co.id/pentingnya-soft-skill-dan-hard-skill-dalam-dunia-kerja/>

Utami, F. D. (2013). *Public Speaking Kunci Sukses Bicara di depan Publik Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Universitas Gadjah Mada (5 April 2016). Pentingnya *Soft Skill* di Dunia Kerja. <https://alumni.sv.ugm.ac.id/lowongan-kerja/pentingnya-soft-skill-di-dunia-kerja.html>

Wahyudi, & Imam, R. (2021). Teknik Vokal/Bicara Tidak Sekadar Bicara. <https://m-edukasi.kemdikbud.go.id/medukasi/?m1=apem&produksi=2021&kd=VID21MG027>

BIOGRAFI PENULIS



Yosa Novia Dewi, M. Pd., menamatkan pendidikan S2 di Universitas Negeri Padang tahun 2012. Saat ini terdaftar sebagai Mahasiswa Program Doktor (S3) by Research di Universitas Negeri Padang. Yosa merupakan salah satu staf pengajar (dosen) di Universitas Putra Indonesia Yptk Padang dan Asesor BAN S/M Sumatera Barat. Pada tahun 2016 menjadi satu-satunya dosen dari Indonesia yg berhasil terpilih untuk memandu konferensi Internasional di Singapura. Yosa juga memenangkan beberapa lomba penelitian yang diadakan oleh Kementerian Keuangan Indonesia, World Bank, UI, UGM, BAZNAS RI, dll. Sejak tahun 2017 terpilih sebagai penerima Dana Penelitian Hibah Bersaing kemenristekdikti. Saat ini di amanahkan menjadi Wakil Ketua Asosiasi Dosen Pengabdian kepada Masyarakat Indonesia (ADPI).



Khidayatul Munawwaroh, M.Pd. Dosen Universitas Batanghari sejak tahun 2009, dilahirkan di Jambi, 25 Juni 1986. Lulusan Magister (S2) Universitas Negeri Padang tahun 2013. Kajian Penelitian beliau banyak pada bidang Pendidikan Bahasa, khususnya Bahasa Inggris. Beliau pernah diamanahkan sebagai kepala Microteaching Universitas Batanghari tahun 2013-2018. Beliau juga merupakan asesor BAN S/M Provinsi Jambi tahun 2018-2022. Beliau juga diamanahkan sebagai pengurus APPBIPA tahun 2022-2026. Saat ini beliau diamanahkan menjadi Kepala Laboratorium Bahasa Universitas Batanghari sejak tahun 2018. Selain itu beliau aktif Menulis Buku Ilmiah Serta menjadi Keynote Speaker pada Nasional dan International Conference.



M. Imelda Kusumastuty, S.S., M.A. lahir tanggal 16 Agustus 1973 di Yogyakarta. Ia menyelesaikan studi sarjana Program Studi S-1 Sastra Inggris Universitas Gadjah Mada Yogyakarta (1998) dan studi pascasarjana Program Studi S-2 Linguistik Universitas Gadjah Mada Yogyakarta (2011). Sejak tahun 2002 menjadi dosen tetap di Sekolah Tinggi Bahasa Asing LIA Yogyakarta. Saat ini menjabat sebagai Ketua Program Studi S-1 Sastra Inggris di institusi tersebut sejak tahun 2020 dan Sekretaris Asosiasi Dosen pkm Indonesia (ADPI) Daerah Istimewa Yogyakarta. Selain itu juga menjadi penerjemah dan editor lepas di beberapa penerbitan selama lebih dari 20 tahun dan telah menerjemahkan lebih dari 15 buku.



Dr. Sutarmin, S.Si., M.M. adalah dosen Ekonomika dan Bisnis Universitas Peradaban dan sekretaris wilayah ADPI Jawa Tengah. Atas penelitiannya, ia mendapatkan penghargaan *Best Paper* oleh Kemenristekdikti pada tahun 2016 dan penghargaan *best presenter* di *International Conference Sustainable Competitive Advantages (ICSCA 20)* tahun 2020 di Universitas Jenderal Soedirman. Telah menyelesaikan pendidikan Sarjana Kimia UGM (1998), pasca sarjana di Magister Manajemen Universitas Jenderal Soedirman (2010-2011) dan pendidikan doktoral pada program Doktor Ilmu Manajemen mulai tahun 2015 dengan mengambil konsentrasi bidang manajemen operasional dengan fokus kajian di manajemen rantai pasokan.

Faisal Rahman, M.Pd adalah seorang dosen di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Humaniora Universitas Sari Mulia. Memulai karir sebagai dosen pada tahun 2018 hingga saat ini. Penulis



memiliki minat dan keahlian di bidang pembelajaran Bahasa Inggris dan memiliki ketertarikan pada integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Saat ini, penulis menjabat sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Humaniora Universitas Sari Mulia. Penulis telah menerbitkan berbagai macam karya tulis ilmiah di jurnal nasional dan prosiding internasional. Penulis juga aktif sebagai anggota dari Asosiasi Dosen PKM Indonesia (ADPI) dan menduduki jabatan sebagai Reviewer ADPI Kalimantan Selatan.



Goesthy Ayu Mariana Devi Lestari, M.Sn, lahir di Pringsewu, tanggal 29 Maret 1990. Sedang mengabdikan menjadi pengajar di Prodi Pendidikan Tari FKIP Universitas Lampung sejak tahun 2019. Ia adalah lulusan sarjana S1 Jurusan Seni Tari Institut Seni Indonesia Yogyakarta pada tahun 2012. Kemudian, melanjutkan studi S2 di Pascasarjana Institut Seni Indonesia Surakarta dan lulus pada tahun 2014. Latar belakang akademik yang termasuk rumpun ilmu seni murni namun bertugas pada lembaga pendidikan tinggi yang secara khusus menaungi tentang ilmu pendidikan seni tari.



Dr. Ir. Suciana Wijirahayu, M.Pd., telah mengajar bahasa Inggris selama lebih dari 25 tahun. Dosen tetap di UHAMKA (Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA) Jakarta, selama lebih dari 20 tahun. Lahir di Malang, Jawa Timur. Menamatkan pendidikan sarjana di Universitas Brawijaya, prodi teknologi hasil ternak sekaligus di prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Malang. Gelar Magister Pendidikan Bahasa Inggris diperoleh dari Universitas Negeri Malang

dan Doktor di bidang Pendidikan Bahasa Inggris dari Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung (2014). Ia mendapat amanah sebagai *Chief Executive Committee* di pkm Internasional OSA Batch 6 yang diselenggarakan oleh the Association of Community Service Lecturers of Indonesia (ACSLI).



Dr. Dra. Ruty Jacoba Kapoh, M.Pd, lahir di Woloan/ Tomohon, Sulawesi Utara pada tanggal 22 Juni 1960. Tahun 1984 lulus S1 Bahasa Jepang (*major*) dan *minor* bahasa Inggris di IKIP Manado. Tahun 1991 Magister Pendidikan Bahasa di IKIP Malang. Tahun 2016 Doktor Pendidikan Bahasa di Universitas Negeri Jakarta. Tahun 1998-2001, menjadi sekretaris Jurusan bahasa Asing FPBS IKIP/UNIMA. Mengikuti berbagai seminar baik lokal, nasional maupun internasional. Pembicara pada seminar budaya di Hyogo, Kobe (1995), di Shizuoka Seika Tanki Daigaku (1999), Naha, Okinawa (2006). Ia juga pernah dianugerahi penghargaan sebagai dosen teladan di FPBS, serta telah menerima Satya Lancana Pengabdian PNS 30 Tahun.



Dr. Afdaleni, M.Pd, M.Pd. Lahir pada tanggal 9 April 1964 di Lubuk Basung. Dosen ASN DPK STBA Haji Agus Salim Bukittinggi sejak Maret 1989 hingga saat ini. Menyelesaikan kuliah S1 di IKIP Padang jurusan Pendidikan Bahasa Inggris (1988), menamatkan program Magister Pendidikan jurusan Administrasi Pendidikan UNJ (2000), dan menamatkan Magister Pendidikan kedua di jurusan Pendidikan Bahasa Inggris UNP (2009). Pada tahun 2013 penulis menyelesaikan program doctoral (S3) di UNP jurusan Ilmu Pendidikan (Bahasa Inggris). Selain aktif mengajar di Prodi S1 Sastra Inggris, penulis juga anggota aktif

dan berperan sebagai Reviewer Jurnal Sosial Humaniora ADPI serta aktif dalam kepanitian kegiatan ADPI.



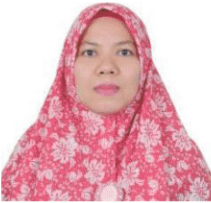
Dr. Nofrika Sari, SS, M.Pd., lahir di Pangkalan, 11 November 1981. Menjadi dosen pada prodi Sastra Inggris di Sekolah Tinggi Bahasa Asing Haji Agus Salim, Bukittinggi. Menyelesaikan pendidikan sarjana di prodi Sastra Inggris Universitas Andalas dan pendidikan magister prodi pendidikan Bahasa Inggris Universitas Negeri Padang.



Heni Novita Sari, M.Pd., Dosen UHAMKA, Penulis 28 Buku Multi Genre, & Pegiat Literasi. Aktif mengajar bahasa Inggris, berpartisipasi dalam pengabdian masyarakat, ikut berkontribusi meneliti, dan suka menulis. Juga terlibat sebagai juri lomba, pembicara literasi, pendidikan bahasa Inggris, & kegiatan pengabdian masyarakat. Beberapa kegiatannya adalah menjadi Juri Story Telling di SMK Jakarta Pusat 1 2017, juri Poetry and Drama Festival for UHAMKA Students 2017, Narasumber dan ketua pelaksana Penelitian Tindakan Kelas untuk 7 sekolah 2017, Pembicara dalam acara 100 jam Inspirator Academy Berbagi dengan judul "Menulis itu Mudah" via Instagram Live di @inspiratoracd (2020).



Kartika, MT. Staf pengajar Teknik elektro Universitas Malikussaleh, dilahirkan di Inderapura (Sumbar), tanggal 30 Desember 1969. Lulusan magister Teknik Elektronika Institut Teknologi Sepuluh Nopember tahun 2005. Kajian penelitian beliau banyak pada bidang sensor, AI, deep learning, robotik dan pasca panen pertanian.



Misriana, MT adalah ttaf pengajar Teknik Telekomunikasi Politeknik Negeri Lhokseumawe, dilahirkan di Lhoksukon (Aceh), tanggal 23 Juni 1973, lulusan magister Teknik Elektro Universitas Andalas Padang. Kajian penelitian beliau banyak di bidang komunikasi data, antenna dan robotic.



Surayyal Hizmi, S.Si., M.Sc., NRM. Adalah dosen di Politeknik Pariwisata Lombok, telah menyelesaikan gelar Magisternya pada tahun 2017 di bidang Sains Terapan dengan jurusan Manajemen Sumber Daya Alam. Menjadi dosen di Politeknik Pariwisata Lombok, ia kemudian diangkat sebagai Asisten Wakil Direktur yang fokus pada Program Kemitraan Nasional dan Internasional. Ia menyelesaikan Pelatihan Pariwisata Berkelanjutan pada tahun 2020 dan menerima Sertifikat Keberlanjutan dari Dewan Pariwisata Berkelanjutan Global (GSTC). Pengetahuan dan pengalaman terkait konsep pariwisata berkelanjutan kemudian dituangkannya dalam beberapa proyek selama menjadi Pembina organisasi internasional *Pacific Asia Travel Association (PATA)*, yang kemudian membawa karirnya sebagai the 2021 PATA Face of Future di level Asia Pasifik.



Cintya Nurika Irma, M.Pd., Lahir di Tarutung, 21 Oktober. Tahun 2013 lulus S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Muhammadiyah Purworejo (UMP). Lalu pada tahun 2015 ia menyelesaikan S-2 Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Sebelas Maret (UNS), dan saat ini sedang menuntaskan studi S-3 Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, UNS. Tahun 2022 terpilih dalam program dosen magang yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset,

dan Teknologi dengan penempatan di UNESA. Kini, ia mengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Peradaban. Salah satu organisasi profesi yang diikuti yakni ADPI (Asosiasi Dosen PKM Indonesia) sebagai Bendahara Provinsi Jawa Tengah.



Eka Melati, S.Pd, M.Pd. Lahir di Bukittinggi pada tanggal 2 Mei 1984. Menyelesaikan kuliah S1 di jurusan Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Negeri Padang tahun 2009 dan melanjutkan S2 di jurusan yang sama dan kampus yang sama tahun 2011. Sejak tahun 2015 hingga saat ini penulis bertugas sebagai dosen pengampu mata kuliah Bahasa Inggris di AMIK Mitra Gama yang saat ini telah beralih nama menjadi Institut Teknologi Mitra Gama, Duri, Riau Selain aktif melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi, penulis juga aktif sebagai anggota di organisasi Asosiasi Dosen Pengabdian kepada Masyarakat Indonesia (ADPI) sejak tahun 2019 hingga saat ini dan menjabat sebagai Bendahara ADPI wilayah Riau dan Reviewer Jurnal Sosial Humaniora ADPI.

”

Pendidikan berkualitas menjadi tujuan SDGs keempat sebagai salah satu komitmen global dan nasional dalam upaya untuk menyejahterakan masyarakat. Pendidikan berkualitas merupakan tujuan dan harapan yang masih terus diusahakan oleh Bangsa Indonesia hingga saat ini. Oleh sebab itu, diperlukan sinergi multi stakeholder, terutama perguruan tinggi, agar tujuan dan harapan ini dapat tertuntaskan di era digital sekarang. Buku ini adalah buku model program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh dosen dalam melaksanakan salah satu Tridharma Perguruan Tinggi. Buku ini menyajikan berbagai model dan tema yang beragam untuk aktivitas program pengabdian kepada masyarakat dalam bidang pendidikan di era digital yang dapat menjadi acuan bagi akademisi maupun praktisi. Buku yang diberi judul Model-Model Program Pengabdian kepada Masyarakat untuk Pendidikan Berkualitas di Era Digital ini didedikasikan bagi dunia pendidikan dan bertujuan agar dosen perguruan tinggi menemukan ide dan aktif melaksanakan program pengabdian kepada masyarakat.

Prof. Dr. M. Zaim, M. Hum

Guru Besar Universitas Negeri Padang
President of ADPI



Yayasan Fatih Al Khairiyah



Jln. Syechburhanuddin, Pauh Kambar, Kec. Nan Sabaris, Kab. Padang Pariaman, Sumbar 25571



0822-3700-0512



admin@adpi-indonesia.id

ISBN 978-623-91475-6-3



9 786239 147563