

harmoni

Edisi 2018

CIPTAKAN RUANG BAHAGIA
MELALUI PRAMUKA

PENDIDIKAN BUDI
PEKERTI UNTUK SEMUA

MENJADI GENERASI INOVATIF DAN
KREATIF MENUJU GENERASI MANDIRI

Sri Rahayuningsih
**TIADA KATA
TERLAMBAT UNTUK
BERPRESTASI**



CARA BELAJAR MILENIAL
HASIL OPTIMAL

ROBOT EDUKASI
BERNAMA ROBONESIA

**PENDIDIKAN YANG
MENYENANGKAN DAN
MEMBERDAYAKAN**



PENDIDIKAN YANG MENYENANGKAN DAN MEMBERDAYAKAN

Puji syukur kehadirat ALLAH SWT Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya pada kita sekalian sehingga kita bisa melaksanakan tugas-tugas dan kegiatan yang diembankan pada kita semua.

Revolusi industri 4.0 telah bergulir dan nampak berjalan begitu cepat dengan masa depan, bukan hitungan puluhan tapi mungkin akan dalam hitungan bulan atau beberapa tahun saja. revolusi 4.0 menjadi tantangan bagi Indonesia, dikala itu industri akan dipenuhi mesin-mesin dan alat industri yang serba otomatis yang menggunakan minim manusia. Hal ini akan berdampak pada sulitnya lapangan kerja. Satu-satunya yang bisa diharapkan dari masa itu adalah manusia-manusia kreatif, inovatif dan adaptif menciptakan hal-hal baru yang tidak bisa dikerjakan oleh mesin-mesin industri.

Oleh karena itulah pendidikan sebagai salah satu dari ekosistem revolusi industri itu harus berbenah dengan cepat agar bisa menghasilkan manusia-manusia yang kreatif dan inovatif yang siap menghadapi digitalisasi di berbagai lini kehidupan. Institusi pendidikan di Indonesia sebagai salah satu yang menyiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan itu, harus menyiapkan strategi yang jitu dan tepat untuk menghadapi masa depan.

Pada upacara memperingati hari ulang tahun kemerdekaan Indonesia tanggal 17 agustus 2018, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan menyampaikan lima karakteristik SDM yang perlu dihasilkan melalui pendidikan dan kebudayaan, yakni 1) memiliki karakter kuat, 2) memiliki multi kecakapan Abad 21 dan bersertifikat, 3) elastis dan pembelajar sepanjang hayat, 4) inovatif dan kewirausahaan, dan 5) kewargaan global. Kelima karakteristik sumber daya ini bisa dihasilkan dengan sebuah upaya memberikan pendidikan yang menyenangkan bagi peserta didik dan serta memberdayakan peserta didik dan masyarakat untuk membekali dirinya siap untuk masa mendatang. Pelayanan pendidikan yang menyenangkan dan memberdayakan bisa terlaksana apabila perubahan paradigma pendidikan yang berfokus pada pendidik menjadi pendidikan yang berorientasi pada pemenuhan kreatifitas dan inovasi peserta didik. Pendidikan yang menyenangkan dan memberdayakan itulah yang akan menjadi trend topik pendidikan penyiapan masa depan pendidikan.

Salam Redaksi

O GITU TO Fakta Tubuh Manusia

- Sepertiga serangan jantung pertama adalah fatal, dan sepertiga lainnya mengakibatkan kerusakan permanen pada jantung
- Orgasme setidaknya 3 kali seminggu memotong setengah kemungkinan penyakit jantung coroner
- Tidak memiliki teman bisa sama mematikan seperti merokok, sebuah penelitian Universitas Harvard menyarankan. Ada hubungan antara kesepian dan tingkat protein pembekuan darah yang dapat menyebabkan serangan jantung dan stroke
- Merokok di dekat komputer Apple membatalkan garansi
- Orang kidal yang terkenal termasuk Napoleon, Da Vinci, Michelangelo, Einstein, Newton, Bill Gates, Oprah, Obama, dan Jimi Hendrix
- Sebuah penelitian menemukan ada lebih banyak orang kidal dengan IQ di atas 140 daripada orang yang tidak kidal
- Orang yang kidal memproses hal-hal lebih cepat daripada
- righties saat bermain game komputer atau olahraga
- Jika mata manusia adalah kamera digital maka akan memiliki 576 megapixel
- Bunglon bisa menggerakkan mata mereka dalam dua arah pada saat yang bersamaan
- Kekurangan oksigen di otak selama 5 hingga 10 menit menyebabkan kerusakan otak permanen
- Ketika bangun, otak manusia menghasilkan listrik yang cukup untuk menyalakan bola lampu kecil
- Anda memiliki reseptor rasa di perut, usus, pankreas, paru-paru, anus, buah pelir, dan otak
- Otak melepaskan begitu banyak dopamin selama orgasme sehingga pemindaian otak menyerupai seseorang yang menggunakan heroin
- Melupakan itu baik untuk otak: menghapus informasi yang tidak perlu membantu sistem saraf mempertahankan plastisitasnya (www.factslikes.com)

majalah harmoni

DEWAN REDAKSI

Heri Martono, SS, M.Pd (Ketua)

Dedy Haryanto, S.Kom

Tri Aries Sri Mulyanto, SE

PELAKSANA

Sabariman, SH

Herin Hajunggo, S.Pd

Anggoro Budi Setiyawan, SE

Catur Agustin Rahayu, SE, MM

Sugeng Paminto, SE

Djendra Prijono, S.Kom

GRAFIS & TATA LETAK

Rakhmat Gunarja, S.Pd

Sri Rahayuningsih, S.Pd

PENGARAH

Ir. Djajeng Baskoro, M.Pd

Kepala PP PAUD & DIKMAS Jawa Tengah

PENANGGUNG JAWAB

Dra. Budi Sri Hastuti, M.Pd

Kabid Program dan Informasi

PP PAUD & DIKMAS Jawa Tengah

ALAMAT REDAKSI

Gedung PP PAUD & DIKMAS Jawa Tengah

Jl. Diponegoro 250 Ungaran. Semarang

Telp. 024-6921187, Fax. 024-6922884

Website: <http://www.pauddikmasjateng.kemdikbud.go.id>

Redaksi menerima kiriman naskah atau artikel yang berhubungan dengan dunia pendidikan anak usia dini dan pendidikan masyarakat (PAUD & DIKMAS). Kirimkan tulisan Anda beserta nomor telepon/WA ke redaksi Majalah Harmoni. Redaksi berhak merubah isi naskah atau artikel sejauh masih sesuai dengan isi secara keseluruhan. Naskah atau artikel yang dimuat akan mendapatkan honor.



Sri Rahayuningsih

TIADA KATA TERLAMBAT
UNTUK BERPRESTASI

- 4** Guru Inspiratif Kunci Keberhasilan Belajar Anak
- 8** Cara Belajar Milenial Hasil Optimal
- 11** Wisata Edukasi SPNF SKB
- 12** Loose Parts
- 14** Ciptakan Ruang Bahagia Melalui Pramuka
- 16** Sekolah: Melumpuhkan atau Memberdayakan?
- 18** Robot Edukasi Bernama Robonesia
- 20** Kopi Literasi, Menginspirasi pada HAI 2018
- 26** Pendidikan Budi Pekerti untuk Semua
- 28** Menjadi Generasi Inovatif & Kreatif
- 30** Internet of Thing (IoT)
- 33** Pembelajaran STEAM di 4 PAUD Unggulan Kabupaten Magelang
- 34** Berkat OSC SKB-ku Rame
- 36** Resensi Buku
- 38** Budidaya Jangkrik di SKB Grobogan
- 39** 5 Teknologi Online Dalam Pendidikan

GURU INSPIRATIF KUNCI KEBERHASILAN BELAJAR ANAK

Nelly Ivva Ruhaina

Pendidikan adalah proses memanusiakan manusia menjadi manusia berguna dan memiliki kepribadian. Pendidikan tidak hanya sebagai proses perpindahan ilmu tapi juga transfer nilai-nilai. Pendidikan tidak hanya mencerdaskan anak didik melainkan juga membangun kepribadian peserta didik.



Sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 yang menyatakan bahwa pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan berrakhlak mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan dalam bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Jadi tujuan pendidikan nasional adalah membentuk manusia yang holistik sehingga nantinya terbentuk sumber daya manusia yang berkualitas sebagai aset dalam proses pembangunan bangsa yang *survive* dalam kehidupan bermasyarakat dan dunia kerja. Tujuan pembangunan berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*) sebagai upaya dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing, salah satunya adalah menekankan adanya peningkatan pendidikan sumber daya manusia yang dimulai dari pembentukan karakter yang tangguh dan tidak mudah menyerah.

Beberapa kasus yang terjadi di lingkungan pendidikan, antara lain: 1) insiden tewasnya guru karena dianiaya siswa di SMAN 1 Torjun, Sampang Madura yang terjadi pada bulan februari 2018 (Nasional.Republika.co.id). 2) pembunuhan sopir taksi online yang dilakukan oleh dua pelajar SMK di Semarang pada bulan Januari 2018. (Tribunjateng.com). 3) Kasus bullying yang dilakukan siswa SMA 1 Semarang terhadap temannya sehingga mengakibatkan korban meninggal pada bulan Januari 2018. (detik.com). Beberapa kasus kekerasan, bullying, bahkan pembunuhan yang dilakukan oleh pelajar merupakan potret pendidikan saat ini yang menunjukkan bahwa pendidikan yang dilaksanakan belum dapat membentuk peserta didik yang sesuai dengan

tujuan pendidikan nasional, yaitu terbentuknya SDM yang berkualitas, yang memiliki kecerdasan intelektual, emosional juga spiritual.

Lalu, pendidikan yang bagaimanakah yang seharusnya? Menengok system pendidikan di Finlandia, Negara yang terkenal dengan pendidikannya yang maju, profesi guru merupakan profesi yang sulit dan diidamkan. Menjadi seorang guru harus melalui tahap tertentu atau



beberapa seleksi sehingga tidak mudah untuk menjadi seorang pendidik. Guru yang terpilih adalah guru yang berkualitas sehingga guru diberi kebebasan untuk mengatur strategi pembelajaran bahkan diberi kebebasan untuk mengubah kurikulum sesuai yang dikehendaki. Sehingga dapat dikatakan kualitas guru akan mempengaruhi kualitas siswa dan kualitas siswa akan berimbas bagi masa depannya. Ada ungkapan yang menyatakan:” jika kita gagal menjadi orang baik di usia dini, di usia dewasa kita akan menjadi orang yang bermasalah atau orang jahat.” Ditegaskan pula oleh Erikson, anak adalah gambaran awal manusia menjadi manusia, yaitu masa dimana kebaikan berkembang secara perlahan tapi pasti (Hurlock, 1999). Menurut Thomas Lickona (2005) mengatakan “seorang anak hanyalah wadah di-

mana seorang dewasa yang bertanggung jawab menciptakan. Karenanya mempersiapkan anak adalah strategi investasi manusia yang tepat dengan kata lain, anak-anak berjumlah 25% dari populasi tapi menentukan 100% dari masa depan.

Lantas bagaimana agar pendidikan di Indonesia bisa memberdayakan dan menyenangkan? *Pertama*, pendidikan sesuai dengan kebutuhan anak. Menurut Megawangi, dkk (2010:47) pada pelaksanaannya pendidikan seharusnya mengedepankan kebutuhan dan tahap perkembangan anak. Anak harus diberi kesempatan untuk mencari pengalaman-pengalaman baru dan bereksperimen dengan ide-ide baru, dengan kata lain anak diberi kesempatan mandiri dalam belajar “*student centre*” guru berperan sebagai fasilitator dan motivator. Anak perlu diajarkan untuk bertanya dan menginvestigasi untuk membentuk berpikir kritis dan kemampuan menyelesaikan masalah, menjadikan anak sebagai pembelajar sejati (Megawangi, 2005). *Kedua*, diperlukan guru yang inspiratif. Guru yang inspiratif tidak mencetak murid sesuai kemauannya tetapi hanya menstimulasi murid sesuai minat dan bakatnya, ibarat petani hanya memupuk agar



pohon tumbuh dengan baik, ibarat tanah, tidak dapat mengubah biji jagung yang di tanam menjadi tanaman kacang atau tanaman lain, hanya dapat menumbuhkan tanaman sesuai bibit/ biji yang ditanam. Karenanya diperlukan guru yang kreatif dan memiliki pola pikir bahwa guru sebagai

memberi inspirasi dan stimulasi. (Komaruddin, 2017). *Ketiga*, lingkungan yang menyenangkan. proses belajar akan berjalan dengan menyenangkan jika lingkungan di setting sebagai tempat yang menyenangkan. Menurut Ki Hajar Dewantara dengan konsep tripusat pendidikan bah-



agen perubahan. Agar bisa menjadi sosok guru yang inspiratif, menurut Dolina (2018) guru harus mampu memegang prinsip *care, share, trust*. *Care*, artinya mampu memberi perhatian pada siswa dari latar belakang (fisik, intelektual, sosio-emosional) yang berbeda, guru harus bisa merangkul, memberi semangat, dan memotivasi siswa di kelas. *Share*, artinya guru harus mampu membagi ilmu yang dimiliki dengan menciptakan suasana pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menantang bagi siswa. *Trust*, artinya guru harus bisa menjadi sosok yang dapat dipercaya, dan bisa memberi teladan, serta menanamkan karakter yang baik bagi siswa di sekolah. Seorang guru yang inspiratif akan datang ke kelas dengan cinta, menyapa para siswa sambil tersenyum, mengajar siswa dengan antusias, menguasai materi pelajaran, menggunakan perspektif yang berbeda, metode efektif, memperkenalkan pemikiran kritis, Pengakuan dan penghargaan, Memotivasi,

wa pendidikan akan terasa menyenangkan jika pembelajaran yang terjadi di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat menjadi tempat yang menyenangkan. Sebagaimana filosofi taman siswa oleh Ki Hajar Dewantara adalah sebuah tempat yang menyenangkan untuk belajar dan bermain Sehingga anak tidak merasa bosan dan takut bahkan berat untuk meninggalkan.

REFERENSI:

- Megawangi, R., Dona, R., Yulisinta, F., & Dina, W.F. 2010. *Pendidikan yang Patut dan Menyenangkan: Penerapan Teori Developmentally Appropriate Practices (DAP) Anak -Anak Usia 0 Sampai 8 Tahun*. Jakarta: Indonesia Heritage Foundation
- Megawangi, R., Latifah, M., Dina, W.F. 2005. *Pendidikan Holistik*. Cimanggis: Indonesia Heritage Foundation
- Dholina, I.P, 2018 *Guru Inspiratif Ujung Tombak Keberhasilan Pendidikan*. <https://uad.ac.id/id/guru-inspiratif-ujung-tombak-keberhasilan-pendidikan>, (diunduh 18 Juni 2018).
- Hidayat, Komaruddin. 2017. Seminar Nasional Pendidikan “ *Menjadi Civitas Akademika Inspiratif untuk Mencetak Generasi Produktif di Era Kompetitif* ” Universitas Negeri Semarang, 15 Mei 2017

CARA BELAJAR MILENIAL HASIL OPTIMAL

Dian Sekar Sari Utami



Menurut Anda seperti apakah Sanggar Kegiatan Belajar (SKB) itu?
Bagaimanakah warga belajar mereka melakukan aktivitas pembelajaran?
Gambaran Anda mungkin akan salah besar ketika masuk di lingkungan SKB
Jepara. Lingkungan, penataan, dan pembelajaran di SKB Jepara terasa
lebih nyaman dan manusiawi, mengadopsi konsep pembelajaran milenial
yang berwawasan lingkungan.

Belajar tidak harus di ruang segi empat tertutup dinding dan pilar. Yang mengebiri inspirasi anak. Alam terbuka akan memproduksi jutaan imajinasi dan inspirasi seseorang. Lingkungan yang sejuk dan suasana kedamaian dan kebersamaan membangun pondasi anak menjadi insan yang berkarakter. Alam dan lingkungan yang indah, sejuk dan nyaman, menambah semangat dan motivasi belajar anak.

Pembelajaran konvensional duduk serius di bangku dengan sederet tugas dan hukuman jika tidak mengerjakan, suasana panas dan gerah yang hanya akan menguras energy dan pikiran membuat anak menjadi jenuh, malas dan stres, itulah kondisi yang sering kita lihat sehari-hari di sekitar kita, untuk itu SKB Jepara menawarkan kepada masyarakat (Pelanggan PNF) berupaya memberikan bentuk layanan lain yang lebih nyaman yaitu dengan memaksimalkan seluruh potensi alam yang ada di SKB Jepara untuk mendapatkan multi pengalaman dengan menyajikan baik suasana kenyamanan, metode, maupun pengalaman pembelajaran yang berbasis multi Fokasi.

Lingkungan SKB menyediakan berbagai fasilitas untuk belajar, baik teori maupun praktek suasana dan sarana yang disuguhkan sengaja dirancang untuk menumbuhkan kecerdasan natural anak dalam menghadapi era milenial, dengan membuat laman wisata pendidikan disekitar wilayah SKB



Sesungguhnya bagaimanakah dan apa saja yang telah dilakukan SKB Jepara? Pimpinan dan jajaran di SKB Jepara telah menetapkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Lingkungan SKB sebagai ruang belajar, dimana anak-anak ataupun warga masyarakat menjadikan lingkungan SKB menjadi ruang belajar yang sejuk aman dan nyaman.
- b. Lingkungan SKB sebagai media dan bahan mengajar bagi masyarakat dengan memfasilitasi

- Cara budidaya ikan nila
 - Cara menghias hantaran
 - Cara membatik
 - Cara memasak
 - Cara mendesain busana dll.
- c. Lingkungan sebagai obyek pembelajaran masyarakat ataupun siswa belajar melalui pengalaman langsung yang akan membuat anak lebih bersemangat tidak bosan lebih aktif, kreatif dan inovatif (*Penulis adalah Kepala SPNF SKB Jepara*)



SKB NYAMAN MASYARAKAT PUN DATANG

Sebuah Ide Heri Martono

Sebagai satuan pendidikan nonformal negeri, SKB harus menunjukkan kinerja yang bagus dalam pelayanan pendidikan kepada masyarakat, sehingga SKB juga menjadi acuan dan rujukan bagi satuan pendidikan PNF lainnya dalam menyelenggarakan program PAUD dan Dikmas, baik dari segi pelayanan maupun program. Pelayanan kepada masyarakat khususnya peserta didik didasarkan pada standar operasional prosedur yang dirancang oleh lembaga agar membuat nyaman masyarakat. Selain pelayanan yang berdasar pada SOP yang lebih penting lagi adalah pemberian layanan yang berbasis **hati**, pelayanan yang tidak sekedar menjalankan SOP atau tugas tetapi pelayanan yg didasarkan pada kemauan dan keikhlasan. Mengunjungi SPNF SKB serasa berWISATA untuk mendapatkan ilmu dan belajar, aman, nyaman, ketagihan itulah yang harus dirasakan oleh masyarakat ketika berada di SPNF SKB.

'Wisata edukasi' di SPNF SKB bertujuan untuk menjadikan SKB sebagai tempat belajar bagi masyarakat maupun satuan pendidikan yang menarik, menyenangkan, dan membelajarkan. Sehingga dengan rasa aman, nyaman, senang, masyarakat akan belajar dengan optimal dan merasa ketagihan untuk datang dan mempromosikan kepada masyarakat yang lain.

Semua SPNF SKB atau bahkan satuan PAUD dan Dikmas yang lain bisa menerapkan wisata edukasi ini. SPNF SKB yang bisa menjadi wisata edukasi adalah semua SKB yang telah memenuhi syarat sebagai satuan pendidikan nonformal SKB, karena semua SKB pada intinya harus menyelenggarakan pendidikan yang menarik, menyenangkan, dan berkualitas, namun demikian agar program wisata edukasi ini berjalan lancar beberapa hal yang harus dipenuhi SKB antara lain ;

- Semua pihak internal SKB (Kepala, Pamong Belajar, Staff administrasi, dan tenaga pendukung lainnya) harus memiliki kemauan dan komitmen untuk menjadikan SKB sebagai tempat yang nyaman, menyenangkan dan membelajarkan.
- Semua pihak harus berkomitmen untuk melaksanakan dengan kesadaran bukan dengan paksaan.
- Semua komponen yang ada di SPNF SKB memiliki semangat untuk memberikan pelayanan prima kepada masyarakat.
- Kepala SPNF SKB yang berkomitmen dan mendukung program layanan 'wisata edukasi'.

Semangat dan komitmen saja tidaklah cukup untuk melaksanakan dan mensukseskan program 'wisata edukasi' ini, tetapi harus disertai strategi yang jitu untuk melaksanakan program agar bisa berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Hal utama yang harus dilaksanakan adalah kepala SPNF SKB harus menyadari dan sekaligus membangkitkan kesadaran semua komponen yang ada di lembaga agar sadar bahwa SPNF SKB harus memberikan layanan prima dengan 'wisata edukasi' kepada masyarakat. Dengan kesadaran dan kemauan yang kuat akan melahirkan komitmen yang kuat untuk melaksanakan dengan konsisten dan sabar, serba tidak henti-hentinya untuk saling mengingatkan dan menyebarkan 'virus' pelayanan.

Beberapa langkah prinsip untuk mewujudkan kesuksesan 'wisata edukasi' ;

1. **Paksa.** Sesuatu yang baru dan apalagi asing memerlukan sedikit pemaksaan oleh pihak otoritas dalam hal ini adalah kepala SPNF SKB. Kepala SKB harus memberikan paksaan kepada semua pihak di lembaga diawal-awal program ini.
2. **Bisa.** Dengan pemaksaan diawal-awal maka program 'wisata edukasi' akan bisa berjalan dengan lancar.
3. **Terbiasa.** Jika program bisa berjalan, maka semua pihak khususnya internal SKB agar merasa terbiasa dengan semua yang telah dipaksakan.
4. **Budaya.** Karena keterbiasaan dalam melaksanakan segala sesuatu maka sesuatu itu akan menjadi sebuah budaya yang ada dalam setiap orang / karyawan, sehingga seolah itu akan menjadi budaya lembaga.

Bersambung ke halaman 25



Natalia Dewi Mumpuni

Loose parts pertama kali di munculkan oleh arsitek Simon Nicholson pada tahun 1970-an untuk mempengaruhi para ahli permainan anak-anak dan orang-orang yang mendesain ruang bermain untuk anak-anak. Nicholson percaya bahwa *loose parts* yang ada di lingkungan kita adalah suatu hal yang akan memberdayakan kreativitas kita.

Dalam permainan, loose parts adalah bahan-bahan terbuka/lepas yang bisa dipindahkan, dibawa, digabungkan, didesain ulang, diurutkan, serta dapat dipisahkan dan disatukan kembali dalam berbagai cara. *Loose parts* adalah bahan-bahan tanpa petunjuk spesifik apakah digunakan secara perbagian sendiri atau dikom-

binasikan dengan materi lain.

Loose parts dapat berupa bahan yang alami ataupun sintetis. Di lingkungan luar sekolah kita bisa menyediakan berbagai *loose parts* untuk digunakan dalam bermain seperti batu, pasir, kerikil, kain, ranting, kayu, palet, bola, ember, keranjang, peti, kotak, kayu, batu, bunga, tali, ban, bola, cangkang, dan biji-bijian.

Menyediakan *loose parts* di ruang bermain anak akan memberikan kesempatan anak-anak untuk memilih dan menggunakannya dalam bermain. Anak-anak lebih suka bermain dengan bahan yang dapat mereka gunakan dan sesuaikan sesukanya, daripada peralatan bermain lainnya.

Mendorong anak-anak un-

Manfaat Loose Parts:

1. Mengembangkan keterampilan inkuiri
2. Mengajarkan anak untuk bertanya
3. Mengembangkan aspek perkembangan anak
4. Mengembangkan imajinasi & kreativitas

tuk menggunakan *loose parts* yang mereka pilih dapat memperluas peluang kreativitas daripada permainan yang dipimpin orang dewasa. Anak-anak yang bermain dengan *loose parts* menggunakan lebih banyak kreativitas dan imajinasi, keterampilan dan kompetensi daripada mereka yang bermain dengan mainan plastik. Bermain loose parts dapat didampingi oleh guru ataupun oleh orangtua.



Aturan main dengan *loose parts*:

1. Tidak memiliki aturan penggunaan yang pasti, tetapi pendamping harus mendukung anak-anak ketika mereka memutuskan untuk mengubah bentuk atau penggunaannya.
2. Diletakkan di tempat yang dapat dijangkau oleh anak, tanpa perlu bertanya pada pendamping. Anak-anak harus tahu bahwa mereka bisa menggunakannya kapanpun dan bagaimana-pun mereka inginkan.
3. Diganti secara teratur diubah dan ditambahkan.

Loose parts terdiri atas bahan-bahan yang berasal dari:

1. Bahan Alam (contohnya Batu, Tanah, Pasir, Lumpur, Air, Ranting, Daun, Biji, Bunga, Kerang, Bulu, Potongan kayu)
2. Plastik (contohnya Sedotan, Botol-botol plastik, Tutup-tutup botol, Pipa pralon, Selang, Ember, Corong)
3. Logam (Contohnya Kaleng, Uang koin, Perkas dapur, Mur, baut, paku, Sendok & garpu aluminium, Plat mobil, Kunci)
4. Kayu dan bambu (contohnya Seruling, Tong-

kat, Balok, Kepingan puzzle)

5. Benang dan kain (contohnya Kapas, Kain perca, Tali, Pita, Karet)
6. Kaca & keramik (Contohnya Botol kaca, Gelas kaca, Cermin, Manik-manik, Kelereng, Ubin keramik, Kacamata)
7. Bekas kemasan (contohnya Kardus, Gulungan tissue, Gulungan benang, Bungkus makanan, Karton wadah telur).



TAHUKAH ANDA

Bahwa Albert Einstein:

- *Adalah seorang pembelajar yang lambat sebagai seorang anak dan berbicara juga sangat lambat*
- *Einstein Gagal Ujian Masuk Universitas dan harus mengajukan permohonan kembali setahun kemudian*

Sumber: www.factslices.com/s-Einstein

CIPTAKAN RUANG BAHAGIA MELALUI PRAMUKA

Sebuah Catatan Dari Perkemahan Bakti & Pemilihan Pangkalan Saka Berprestasi (Pasasi) Tingkat Nasional 2018

Tri Puas Restiadi

Perkemahan Bakti Satuan Karya Widya Budaya Bakti tingkat Nasional (SWBB) tahun 2018 merupakan pertemuan anggota Saka Widya Budaya Bakti se-Indonesia dengan melakukan kegiatan yang kreatif, inovatif dan rekreatif serta mengandung unsur bakti masyarakat.

Sesuai dengan kalender kegiatan Gerakan Pramuka tahun 2018, pelaksanaan Pertinas SWBB I Tahun 2018 bertempat di Bumi Perkemahan Depati Amir, Desa Balun Ijuk, Kabupaten Bangka, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung dan selaku tuan rumah adalah Kwartir Daerah Gerakan Pramuka Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.

Tujuan dari penyelenggaraan kegiatan Pertinas SWBB Tahun 2018, adalah memberikan wawasan dan pengalaman anggota Pramuka Satuan Karya Pramuka Widya Budaya Bakti dalam keterampilan serta pengembangan dunia Pendidikan dan Kebudayaan; memperkuat tali silaturahmi antar anggota Satuan Karya Pramuka Widya Budaya Bakti.

Kegiatan Pertinas bertemakan “Bakti Pramuka untuk menguatkan Karakter Bangsa”, bermotto “Satyaku Kudarm akan, Darmaku Kubaktikan” dan berslogan “ Berbakti, Berkarakter, Berbudaya (BERKARYA)”.

Secara keseluruhan kegiatan yang dilaksanakan dalam PERTI SWBB Nasional I 2018 dititik beratkan pada kegiatan krida-krida yang ada di Saka Widya Budaya Bakti dan telah disusun berdasarkan kebutuhan pengembangan diri Pramuka Penegak dan Pramuka Pandega yaitu spiritual, emosional, sosial, intelektual dan fisik, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat. Kegiatan Pertinas SWBB Nasional 2018 tetap





mengarah pada tujuan Gerakan Pramuka, melalui pembinaan mental dan spiritual, wawasan kebangsaan, kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi, persaudaraan dan persahabatan, peningkatan keterampilan, serta bakti terhadap masyarakat. Sifat kegiatan mencakup unsur: aktif, edukatif, produktif, kreatif, kompetitif, dan inovatif serta petualangan.

Sebagai salah satu umpan balik terhadap pengelolaan pangkalan SWBB yang baik, khususnya pangkalan yang berada di UPT Kemendikbud, memandang perlu melakukan pembinaan dan pengembangan pangkalan saka dalam bentuk lomba pangkalan saka berprestasi. Lomba tersebut berdimensi pemotretan dinamika pengelolaan pengelolaan saka di UPT Kemendikbud. Oleh karena hal tersebut, keunggulan-keunggulan pangkalan saka menjadi perhatian khusus dalam memberikan penghargaan kepada pengelola pangkalan saka tersebut.

Pangkalan saka merupakan pusat pendidikan bagi peserta didik yang menjalankan peran dan fungsinya dan mengedepankan layanan kepada peserta didik. Keunggulan pangkalan saka ditandai oleh keunggulan SDM, manajemen dan administrasi, dana, sarana, prasarana, kegiatan, proses, prestasi, dan kemitraan. Dengan begitu, dari pangkalan saka tersebut, lahirlah peserta didik yang berkualitas, percaya diri, dan diyakini mempunyai karakter, kebangsaan, dan kecakapan yang baik.

Kegiatan Lomba Pangkalan SWBB Berprestasi 2018 (Lomba Pasasi SWBB) mengambil tema "Pangkalan SWBB berprestasi dan berkarakter" dan menggotong motto "Satyaku Kudarmakan, Darmaku Kubaktikan" serta berslogan "Mengabdikan untuk Negeri" ini diselenggarakan pada tanggal 19 s.d 25 Nopember 2018 bertempat di Bumi Perkemahan Dipati Amir Desa Balun Ijuk, Kabupaten Bangka Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Materi

penilaian secara umum meliputi: (1) Sumber Daya Manusia, (2) Manajemen dan Administrasi, (3) Dana, Sarana, dan Prasarana, (4) Kegiatan, (5) Proses, (6) Prestasi, dan (7) Kemitraan. Sedangkan tahapan penilaiannya terdiri dari: (1) Visitasi Pangkalan, (2) Portofolio, (3) Presentasi, (4) Sinergitas kinerja pengurus, dan (5) Pameran & K3 Tapak Kemah.

Kegiatan Lomba Pangkalan SWBB Berprestasi 2018 (Lomba Pasasi SWBB) diikuti oleh 21



pangkalan se-Indonesia. Proses penyaringan kejuaraan dilakukan melalui tahap penyisihan dan tahap Final. Pada tahapan final, SWBB Pangkalan PP-PAUD dan Dikmas Jawa Tengah berhasil mengungguli pangkalan lainnya. Urutan kejuaraan selengkapnya adalah: Juara 1 (PP-PAUD dan Dikmas Jateng), Juara 2 (BP-PAUD Dikmas Kalimantan Tengah, dan Juara 3 (SKB Kab. Pacitan). Semoga kedepan, SWBB Pangkalan PP-PAUD dan Dikmas Jateng Kwarran Ungaran Barat, Kwarcab Semarang, Kwarda Jawa Tengah mampu menginspirasi SWBB se-Indonesia dalam mencetak generasi yang tangguh, mandiri dan berprestasi. (Penulis anggota Pinsaka SWBB Kwarran Ungaran Barat)

SEKOLAH: MELUMPUHKAN ATAU MEMBERDAYAKAN?

Maria Melita Rahardjo

Saat membaca tema tulisan majalah Harmoni “**Pendidikan yang Menyenangkan dan Memberdayakan**” saya langsung teringat pada “Gerakan Sekolah Menyenangkan” (GSM). GSM adalah gerakan akar rumput yang diprakarsai dua rekan dosen UGM dengan tujuan menjadikan sekolah sebagai rumah kedua anak yang penuh energi positif, nyaman, dan aman untuk belajar. Hasilnya, banyak sekali cerita dan gambar yang membahagiakan yang dibagikan dari para pelaku GSM. Saya pun bahagia setiap kali membaca postingan dari akun-akun pelaksana GSM.

Sebenarnya jika bicara pendidikan, konteksnya tidak hanya sekolah saja. Setidaknya ada dua tokoh utama yang berpengaruh bagi anak yaitu orangtua/wali dan guru. Lingkungan pendidikan utama anak, terutama anak dalam rentang usia 0-12 tahun, adalah lingkungan rumah dan lingkungan sekolah. Namun dalam kesempatan kali ini, saya akan membahas pendidikan yang menyenangkan dan member-dayakan dalam konteks sekolah.

Seorang siswa pergi ke sekolah. Gurunya menyuruhnya membaca keras-keras sebuah teks buku. Ia membaca dengan terbata-bata, terkadang salah melafalkan. Guru menatapnya tajam. Teman-teman sekelas menertawakannya. Ia dikirim ke guru BK

yang terus menerus menguliahinya tentang ketidak-lancarannya membaca. Ia merasa malu. Orang bisa melihat rasa malu akan penghinaan di wajahnya.

Dan malam itu, anak tersebut pergi ke diskotik. Dia masih gugup karena malu di sekolah tadi. Dia menumpahkan minumannya di meja tanpa sengaja. Namun pelayan itu meminta maaf dan memberinya serbet untuk membersihkan dirinya. Petugas kebersihan menyapu lantai yang basah. Manajer wanita menawarinya minuman gratis. Dia juga memberinya pelukan besar dan kecupan sambil berkata, "Jangan khawatir. Siapa yang tidak membuat kesalahan?".

Setelah semua ini, dia merasa malas menginjakkan kaki di sekolah lagi. Tapi dia selalu bersemangat untuk pergi ke diskotik sejak saat itu. Nilai-nilai di sekolahnya memburuk, dan pada akhirnya dia mengalami drop out.

(Inspirasi cerita: **A man went to church**, anonim)

Cerita di atas memang fiktif, tetapi itu bukanlah tidak mungkin terjadi di sekolah. Salah seorang ibu pernah berkonsultasi pada saya lewat rubrik online. Anaknya berusia 7 tahun. Sejak TK ia tidak pernah mau menulis di sekolah, meski berkali-kali ditegur gurunya. Dari hasil konsultasi, akhirnya ibu tersebut bercerita bahwa saat KB gurunya pernah membuang pensilnya karena anak tersebut memegang pensil menggunakan tangan kiri. Sejak

itu anak tersebut *mogok* menulis di sekolah.

Dua cerita di atas menggambarkan bahwa terkadang sikap guru dan teman justru menyebabkan kegagalan seorang anak di sekolah. Seorang anak mungkin tidak bermasalah dengan kemampuan intelektualitasnya. Namun karena merasa tidak nyaman, anak tersebut tidak mampu menyelesaikan pendidikan di sekolahnya dengan baik.

Pada dasarnya emosi atau rasa, memiliki pengaruh kuat terhadap keberhasilan belajar seorang anak. Emosi, rasa, memiliki kemampuan memberdayakan seseorang atau melumpuhkan seorang anak. Kumpulan studi neurosains dari Harvard University menyebutkan bahwa emosi yang dialami anak selama tumbuh kembangnya berpengaruh pada kesehatan mental dan fisik, intelegensi, kesuksesan sekolah dan kesuksesan hidupnya. Seorang anak yang banyak mengalami emosi positif, bahagia khususnya, akan memiliki

dan memiliki masalah perilaku sepanjang hidupnya.

Sekolah sebagai lembaga layanan pendidikan perlu menciptakan suasana yang nyaman, aman, dan menyenangkan bagi anak. Namun demikian, banyak sekolah yang justru membuat anak tidak nyaman, tidak aman, tidak bahagia, tidak menghargai keunikan anak, dan tidak memanusiaikan anak. Akibatnya, karakter anak tidak terbentuk baik dan justru menjadi agen perusak dalam komunitasnya. Peristiwa-peristiwa seperti siswa menganiaya guru guru hingga tewas, menghamili anak di bawah umur, memperkosa temannya, terjerat narkoba, membunuh supir taxi online, tawuran, dan sebagainya merupakan sebagian contoh kecilnya. Saya pikir, itulah yang mendasari kedua rekan saya memprakarsai GSM. Mereka melihat urgensi untuk menjadikan sekolah sebagai tempat yang menyenangkan sehingga mampu memberdayakan siswa dan bukannya melumpuhkan siswa.



daya tahan tubuh yang baik, sehat, kreatif, berperilaku baik, memiliki empati dan moral yang baik, sukses di sekolah, pekerjaan, dan kehidupannya kelak. Sebaliknya anak yang terus menerus mengalami emosi negatif karena pengabaian seperti takut dan cemas selama masa tumbuh kembangnya akan lebih rentan menderita penyakit, memiliki kemampuan intelektual yang rendah, sulit belajar,

Penciptaan suasana sekolah yang menyenangkan sekaligus sebagai pengakuan akan hakikat kata sekolah itu sendiri. Sekolah berasal dari bahasa latin "*schola*" yang secara harafiah berarti "waktu luang" atau "waktu senggang". Sejarahnya, sekolah terbentuk dari sekumpulan orang yang berkumpul dan belajar atas kemauan pribadi untuk
Bersambung ke halaman 21

ROBOT EDUKASI BERNAMA **ROBONESIA**

Natalia Dewi Mumpuni



Asyik belajar pemrograman menggunakan Robot Robonesia

Kata “robot” berasal dari bahasa Ceko, yang berarti pekerja. Robot merupakan suatu perangkat mekanik yang mampu menjalankan tugas-tugas fisik, baik di bawah kendali dan pengawasan manusia, ataupun yang dijalankan dengan serangkaian *program/code* yang telah didefinisikan terlebih dahulu atau kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Teknologi robotik cukup menjadi perhatian dunia, bahkan pada tahun 2016 nilai pasar segala produk yang berhubungan dengan robotik, baik itu *hardware* maupun *software*, serta kecerdasan bu-

atan pada robot telah mencapai nilai pasar lebih dari USD 8 M (sekitar Rp 108 T).

Pembelajaran anak usia dini pada era saat ini berkembang kepada pembelajaran yang memuat STEAM (*science, technology, engineering, art & math*). Belajar dan bermain robot adalah salah satu hal yang dapat mengimplementasikan STEAM tersebut. Banyak hal unik yang mungkin memunculkan pertanyaan dibenak anak, misalnya bagaimana sensor di pintu kaca



bisa bekerja sehingga akan membuka ketika ada orang yang hendak masuk, bagaimana lampu bisa menyala tanpa menekan tombol untuk menyalakan lampu. Robotik adalah salah satu cara membelajarkan anak bagaimana sensor dan elektronik bekerja sehingga mem-

bantu dalam kehidupan sehari-hari.

Sayangnya, meskipun pada saat ini anak-anak tumbuh dalam lingkungan dengan perkembangan teknologi digital yang pesat, kurikulum di Indone-

aplikasi atau *software* edukasi yang dikembangkan untuk anak pada umumnya, aktivitas robotik tidak mengkondisikan anak duduk sendirian, di depan komputer. Robotik lebih menstimulasi anak mengembangkan ke-

yang dirancang berupa robot yang dapat dirangkai oleh anak sehingga menjadi sebuah robot dengan karakter binatang khas Indonesia. Selanjutnya robot tersebut digunakan sebagai media untuk memperkenalkan coding



Tim pengembang model robot Robonesia

sia kurang memberikan perhatian tentang bagaimana anak bereksplorasi dengan dunia digital dan robot. Pembelajaran mengenai hal tersebut masih terbatas pada kegiatan ekstrakurikuler di sekolah-sekolah tertentu.

Alat permainan robot edukasi membantu anak mengembangkan pemahaman konsep matematika seperti dalam mengenal bentuk dan ukuran dibandingkan apabila menggunakan media dengan bahan-bahan tradisional seperti balok dan bola (Resnick et al. 1998; Brosterman 1997). Tidak seperti

mampuan motoriknya, koordinasi mata dan tangan, berkolaborasi dan membangun kerjasama dengan teman bermainnya (Lee et al. 2013).

Pada tahun 2018 ini PP PAUD DAN DIKMAS Jawa Tengah mengembangkan model media *robotik coding* pada anak berusia 4 sampai dengan 6 tahun, yang diberi nama ROBONESIA. Media ini dapat dimainkan di rumah dengan pendampingan orang tua, maupun dimainkan di sekolah dengan pendampingan guru.

ROBONESIA merupakan sebuah media pembelajaran

pada anak usia dini. Materi coding yang diperkenalkan adalah struktur dasar algoritma coding/pemrograman (*Sequence*/urutan dan *Repetition*/perulangan) dalam nuansa Indonesia. Melalui bermain Robonesia ini anak dapat meningkatkan rasa ingin tahu, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah dan kreativitas, mengembangkan sikap dan perilaku bekerjasama, melatih kemampuan motorik halus, serta mengenalkan teknologi pada anak usia dini khususnya teknologi robot.

KOPI LITERASI

Menginspirasi di Hari Aksara Internasional 2018

Ngopi sembari diskusi literasi, menjadi strategi tim pameran PP PAUD dan Dikmas Jawa tengah untuk membagi informasi, pengetahuan, ketrampilan kepada masyarakat mengenai Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Pendidikan Masyarakat khususnya yang berhubungan dengan literasi. Pengunjung peringatan hari aksara internasional tahun 2018 bisa menikmati kopi yang disediakan di stand pameran sembari berdiskusi, tanya jawab dengan santai dan mendetail.



Berbagai jenis kopi yang di produksi di Jawa Tengah khususnya binaan satuan pendidikan PAUD dan Dikmas di Jawa Tengah disediakan secara cuma-cuma di stand PP PAUD dan Dikmas Jawa Tengah ditengah-tengah acara peringatan Hari Aksara Internasional tahun 2018.

Peringatan Hari Aksara Internasional tahun 2018 yang bertepatan *International Literacy Day, Literacy and Skills Development*, diselenggarakan pada tanggal 6 - 9 September 2018, oleh Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia bekerja sama dengan Pemerintah Kabupaten Deli Serdang menyelenggarakan peringatan Hari Aksara Internasional tahun 2018. Hari Aksara Internasional yang diikuti UPT PAUD dan Dikmas se Indonesiaia dan dari

propinsi sumatra utara juga diikuti oleh masyarakat umum ini bertempat di alun-alun Kabupaten Deli Serdang Sumatra Utara. Peringatan HAI 2018 dilaksanakan cukup meriah yang dihadiri Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dan Direktur Jendral PAUD dan Dikmas beserta pejabat pemerintah Sumatra Utara dan Kabupaten Deli Serdang.

Dengan kopi literasi nya, PP PAUD dan Dikmas menampilkan berbagai informasi dan produk PP PAUD dan Dikmas Jawa Tengah yang dikemas dalam teknologi digital. Produk-produk yang berupa pengembangan model, modul, media, bahan belajar, dikemas dalam tablet-tablet, televisi, komputer sebagai media tampilan. Tampilan yang cukup elegan, dengan barang-barang elektronik canggih, masyarakat nampak antusias dan ingin mengetahui lebih jauh mengenai apa yang ada didalamnya. Beberapa tampilan yang cukup menarik pengunjung adalah dipajangnya prototipe pemanfaatan Internet Of Things (IoT) pada prototipe rumah. Produk yang tak kalah cukup menarik bagi pengunjung adalah *game coding* untuk anak usia dini, yang tidak hanya diminati oleh anak usia dini tetapi juga usia - usia diatasnya. Pelaksanaan pameran yang bertujuan untuk mensosialisasikan program dan produk PAUD dan Dikmas Jawa Tengah ini menarik perhatian pengunjung dan bisa menginspirasi masyarakat mengenai strategi kopi literacy dan digital performance yang diusung oleh tim PP PAUD dan Dikmas. (Heri Martono)



Sekolah: Melumpuhkan....



mengisi waktu luang mereka. Menurut anda, kemana dan bagaimana orang akan mengisi waktu luang mereka? Ke tempat yang menyenangkan, dan melakukan kegiatan yang menyenangkan bagi mereka kan? Jadi, kalau sekolah tidak menyenangkan, tentu saja bertentangan dengan hakikat kata sekolah itu sendiri.

Selanjutnya, bagaimana menciptakan sekolah yang menyenangkan? Sekolah menyenangkan bukan pertama-tama tercipta dari bangunan indah dan fasilitas mewahnya. Sekolah menyenangkan kuncinya ada pada relasi antar penghuninya. Setidaknya ada 3 komponen utama yang terlibat dan mempengaruhinya, yaitu kepala sekolah sebagai pemimpin sekolah, guru sebagai pemimpin kelas, dan staff sekolah seperti tenaga administrasi, satpam, dan penjaga kebersihan.

Dari ketiganya, yang memiliki pengaruh paling kuat adalah guru kelas. Pertama, hampir seluruh waktu siswa dihabiskan bersama guru kelas. Kedua, guru adalah pemimpin, orang paling berkuasa di kelas. Suasana menyenangkan tentu saja sangat bergantung pada pemimpin. Bayangkan jika di tempat kerja anda atasan anda selalu masam dan tidak menyenangkan, maka hampir dapat dipastikan suasana kerja anda tidak menyenangkan.

Selain guru, orang dewasa lain di sekolah seperti tenaga administrasi, satpam, pekarya, dan

penjaga kebersihan juga punya andil dalam membangun situasi sekolah yang menyenangkan. Pembentukan karakter tidak hanya terjadi di kelas tetapi juga di luar kelas. Bagaimana suasana sekolah mau menyenangkan jika tiap hari anak bertemu dengan pekerja kebersihan yang masam dan selalu mengomel?

Kesimpulannya, pendidikan yang menyenangkan di sekolah dimulai dari pemimpin. Caranya? Ya pemimpin harus gembira. Ada

ungkapan dalam bahasa Latin "*Nemo dat quod non habet*" yang artinya "Seseorang tidak bisa memberi dari apa yang tidak mereka miliki". Kalau guru sebagai pemimpin tidak bahagia, ya tidak akan bisa memberi kebahagiaan pada anak didik. Kalau guru dan anak didik tidak bahagia, ya sekolah tidak akan menjadi sekolah yang menyenangkan. Kalau sekolah tidak menyenangkan, ya anak merasa tidak nyaman. Kalau anak tidak nyaman, ya akhirnya tidak bisa tumbuh, berkembang, dan belajar dengan optimal.

Oleh karena itu, untuk menjadikan sekolah menjadi tempat yang menyenangkan dan memberdayakan, bisa dimulai dari kepala sekolah sebagai pemimpin sekolah. Kepala sekolah memberi kebahagiaan pada guru-guru dan karyawannya. Guru-guru dan karyawan yang mendapat kebahagiaan akan memberi kebahagiaan pada anak-anak. Anak-anak yang mendapat kebahagiaan akan bertumbuh dan berdaya cipta. Selanjutnya, anak-anak tersebut akan meneruskan kebahagiaan pada komunitasnya, di masa kini maupun di masa yang akan datang.

Maria Melita Rahardjo, Dosen PG-PAUD, FKIP, UKSW
Sumber foto: Fanpage Gerakan Sekolah Menyenangkan,
<https://www.facebook.com/Gerakan-Sekolah-Menyenangkan-353498534847752/>

PROFIL

Sri Rahayuningsih, S.Pd

TIADA KATA TERLAMBAT UNTUK BERPRESTASI



“Tak terlintas sedikitpun dalam benakku menjadi juara dalam sebuah kompetisi apalagi tingkat nasional. Rasanya sulit dipercaya, masih ada kesempatan bagiku untuk mengikuti kompetisi di tingkat nasional. Yaa...sebuah kompetisi yang memberikan kesempatan pada Pamong Belajar UPT dari sabang sampai maureke untuk berprestasi. Pada awalnya ada keraguan dalam hati, antara ikut atau tidak ikut. Selalu saja bergulir pertanyaan dalam hati mampukah aku?????. Alhamdulillah, ada kekuatan hati yang memberikan kemantapan hati untuk mengikuti kompetisi bergengsi itu.”

Apresiasi Guru dan Tenaga Kependidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat (GTK PAUD DIKMAS) Berprestasi dan Berdedikasi merupakan ajang berbagi inovasi pembelajaran terbaik diantara para guru dan tenaga kependidikan dari seluruh Indonesia dan sebagai media komunikasi sekaligus informasi dalam hal peningkatan kompetensi GTK. Kegiatan Apresiasi Paud dan Dikmas merupakan upaya pemerintah dalam memberikan penghargaan dan untuk meningkatkan harkat dan martabat GTK PAUD dan Dikmas, atas pengabdian, dedikasi dan prestasi mereka dalam meningkatkan kualitas PAUD dan Dikmas di Indonesia, sekaligus untuk memotivasi PTK da-

lam berkarya, berinovasi dan berprestasi dalam tugasnya.

Suatu kehormatan buat saya karena sudah diberikan kepercayaan mewakili PP Paud dan Dikmas Jawa Tengah untuk mengikuti ajang bergengsi Apresiasi GTK Paud Dikmas yang digelar setahun sekali ini. Di tahun 2018 merupakan penyelenggaraan yang ke 12, dan dilaksanakan pada tanggal 8 – 14 Juli 2018 di Pontianak Kalimantan Barat. Dengan tema “Membangun karakter peserta didik melalui karya nyata GTK Paud dan Dikmas”, lebih memfokuskan pada penguatan karakter peserta didik.

Pembukaan kegiatan Apresiasi diadakan di Rumah Radangk Pontianak oleh Dirjen Paud dan Dikmas Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Bapak Haris Iskandar, dan ditandai dengan pemukulan gong oleh Gubernur Kalimantan Barat Bapak Dodi Riyadmaji yang menandai dibukanya secara resmi kegiatan Apresiasi GTK Paud dan Dikmas. Acara pembukaan diisi dengan defile pawai kebudayaan yang sangat meriah dari kontingen peserta lomba. Setiap kontingen menggunakan kostum daerah masing-masing dan menampilkan lagu daerah dengan gerakan tari.

Kegiatan Apresiasi GTK Paud dan Dikmas diikuti oleh berbagai unsur GTK Paud dan Dikmas

dari 34 propinsi, dan terdapat 18 kategori lomba perorangan serta 2 kategori lomba beregu. Saya termasuk dalam kategori lomba perorangan Pamong Belajar UPT Pusat, yang diikuti perwakilan Pamong Belajar UPT Pusat dari 27 provinsi.

Sesuai dengan tema dalam kompetisi ini, saya membawakan karya nyata dengan judul Metode Cerita Dan Percobaan Sains Untuk Mengembangkan Sikap Ilmiah Pada Anak Usia Dini. Metode cerita dan percobaan sains merupakan sebuah metode melalui bercerita untuk pembelajaran sains pada anak usia dini sebelum anak melakukan percobaan sains. Metode ini dilengkapi dengan media cerita berupa flip chart yang berisi cerita tentang kebenaran proses sains dan juga terdapat lembar percobaan sains. Dimana pada lembar percobaan ini menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan anak berupa percobaan sains sederhana, yang berisi indicator, alat dan bahan yang digunakan, serta langkah percobaan.

Dengan metode ini mampu mengembangkan sikap ilmiah anak yang juga menjadi nilai karakter yang dapat tertanam pada anak. Sikap ilmiah tersebut adalah rasa ingin tahu, peduli lingkungan, kreatif, percaya diri, kerjasama, dan menyelesaikan masalah.

Masih teringat jelas bagaimana persiapan yang harus dilakukan untuk menghadapi kompetisi ini. Untuk mendapatkan hasil yang terbaik dibutuhkan persiapan yang matang dan perjuangan. Dari mempersiapkan naskah, mencari kelengkapan untuk mendukung kelayakan naskah, mengumpulkan bukti implementasi karya, mempersiapkan bahan pendukung naskah, dan yang tidak kalah penting mempersiapkan diri untuk dapat menyampaikan dengan baik naskah yang sudah lengkap.

Pengalaman yang mendebarkan dan tidak mungkin terlupakan manakala menunggu giliran untuk menyampaikan naskah dihadapan dewan juri. Dewan juri terdiri dari Prof. Ir. Soni Heru Priyanto, MM, Prof. Supriyono, dan Dr. Abu Bakar. Memang berhadapan dengan para ahli membuat nervous, dan ini dialami oleh semua peserta termasuk saya. Alhamdulillah, di saat detik-detik terakhir penantian saya dapat menenangkan diri dan mengendalikan emosi, akhirnya saya dapat menguasai diri sehingga dapat presentasi dengan tenang. Karena kunci utama presentasi dapat tersampaikan dengan baik dan jelas adalah ketenangan presenternya. Sehingga akan dapat menjawab pertanyaan dewan juri dengan tepat. Ketika presentasi pun tidak hanya naskah yang

Penguasaan materi dan cara bertutur yang meyakinkan adalah kunci keberhasilan presentasi





Apresiasi Pemerintah Propinsi kepada seluruh peserta lomba dari kontingen Jawa Tengah

disampaikan, akan tetapi kelengkapan bahan pendukung harus disampaikan atau diperlihatkan.

Di hari terakhir sebagai hari penutupan pelaksanaan Apresiasi GTK Paud dan Dikmas, pagi harinya diadakan jalan santai mengelilingi kota Pontianak bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Bapak Prof. Dr. Muhajir Effendy, M.A.P. Dan puncak acara penutupan kegiatan Apresiasi GTK Paud dan Dikmas diadakan di malam harinya, yang dihadiri oleh Gubernur Kalimantan Barat Bapak Drs. Dody Riyadmaji yang sekaligus menutup kegiatan Apresiasi GTK Paud dan Dikmas.

Ternyata berdebar itu tidak hanya saat menunggu giliran maju presentasi, namun juga saat pengumuman pemenang. Detik-detik mendebarkanpun berakhir dengan membahagiakan, setelah mendengar pengumuman yang menyebut namaku sebagai juara I kategori Pamong Belajar UPT Pusat. Rasanya lega, haru, dan bangga dapat memberikan yang terbaik untuk lembaga PP Paud dan Dikmas Jawa Tengah dan Propinsi Jawa Tengah.

Sebuah penghargaan yang luar biasa bagi saya dengan mengukir prestasi sebagai Juara I Kategori Pamong Belajar UPT Pusat dalam rangka Apresiasi GTK Paud dan Dikmas Berprestasi

dan Berdedikasi Tingkat Nasional. Ucapan terimakasih kusampaikan kepada Kepala Pusat Pengembangan Paud dan Dikmas Jawa Tengah Bapak Ir. Djajeng Baskoro, M.Pd yang sudah mempercayakan kepada saya dengan memberikan kesempatan dan dukungan kepada saya untuk mengikuti ajang Apresiasi GTK Paud dan Dikmas 2018, Gubernur Jawa Tengah Bapak Ganjar Pranowo yang sudah memberikan penghargaan sebagai Insan Pendidikan Jawa Tengah Berprestasi Nasional 2018, Tim Pengembang Model "Cerita dan Percobaan Sains Untuk Mengembangkan Sikap Ilmiah Pada Anak Usia Dini" Ibu Dra. Aniek Sugiyanti, MSi dan Bapak Waluyo Basuki, MSi, serta teman-teman Pamong Belajar PP Paud dan Dikmas Jawa Tengah yang telah memberikan dukungan dan doanya untuk saya.

Semoga kemenangan ini dapat memberikan motivasi kepada teman-teman Pamong Belajar dimanapun berada untuk semakin bersemangat berkarya, berinovasi, dan berprestasi. Tiada kata terlambat untuk berprestasi. (*Sri Rahayuningsih*)

SKB Nyaman.....

Berikut adalah beberapa contoh langkah-langkah pelaksanaan dan contoh kongkrit untuk mewujudkan SPNF SKB sebagai 'wisata edukasi'. Namun demikian perlu diketahui bahwa ini hanyalah contoh

dari apa yang bisa dikembangkan lebih lanjut, sesuai dengan situasi, kondisi, dan budaya masyarakat sekitar lembaga. (Heri Martono)

| WAKTU | JUDUL | TEMA | TARGET | TAMPILAN FISIK |
|--------------|---------------------|-------------------------------|---|---|
| minggu 1 | commitment building | | | |
| Minggu 1 - 3 | Aku Nyaman UntukMu | kesadaran senyum, sapa, salam | semua karyawan, warga belajar, tenaga lainnya menerapkan senyum, salam, sapa kepada sesama karyawan, sesama warga belajar, karyawan dengan warga belajar, karyawan dengan tamu, warga belajar dengan tamu | <ol style="list-style-type: none"> 1. stiker2 senyum, salam, sapa 2. semua pendidik memberikan teladan kepada warga belajar untuk menerapkan senyum, salam, sapa 3. selamat datang di skb |
| Minggu 4 | workshop | | | |
| Minggu 4 - 6 | Aku Berguna Bagimu | Berbuat untuk orang lain | semua karyawan, warga belajar, pendukung di SKB berbuat kebaikan, kerapian, kebersihan, keamanan di SKB tanpa menunggu orang lain bertindak | <ol style="list-style-type: none"> 1. parkir motor / mobil rapi 2. sandal di musola tertata rapi menghadap kedepan 3. keset tertata rapi 4. buku-buku yg tertata rapi 5. kursi2 dikelas yg selalu rapi 6. bunga2 yg rapi dan asri |
| minggu 7 | | | | |
| Minggu 7 - 9 | Aku Menarik Bagimu | membuat SKB menarik | membuat diri masing-masing menarik orang lain | <ol style="list-style-type: none"> 1. judul jadwal pelajaran dengan kalimat menarik orang utk melihat 2. pembelajaran di kesetaraan menjadi lbh menarik |

Indikator Keberhasilan

| JUDUL | TEMA | TARGET | INDIKATOR KEBERHASILAN |
|---------------------|-------------------------------|---|---|
| commitment building | skb nyaman masyarakat datang | semua komponen skb (kepala, karyawan, warga belajar, orangtua) menyadari akan pentingnya pelayanan prima untuk kemajuan skb dan individu | <ol style="list-style-type: none"> 1. semua karyawan, warga belajar, kepala SKB menyadari dan berkomitmen untuk melaksanakan pelayanan prima 2. komitmen pelayanan prima |
| Aku Nyaman UntukMu | kesadaran senyum, sapa, salam | semua karyawan, warga belajar, tenaga lainnya menerapkan senyum, salam, sapa kepada sesama karyawan, sesama warga belajar, karyawan dengan warga belajar, karyawan dengan tamu, warga belajar dengan tamu | <ol style="list-style-type: none"> 1. semua komponen di SKB (kepala, karyawan, warga belajar, orangtua) memberikan senyuman, salam, dan sapa dengan orang yang ditemuinya 2. semua komponen di SKB memberikan senyum, salam, sapa kepada semua tamu / orang luar di SKB 3. terwujud salam dan sapaan special antar karyawan, karyawan dengan warga belajar, karyawan dengan kepala, dan semua komponen dengan tamu |
| commitment building | berbuat dari terdekat | semua komponen skb (kepala, karyawan, warga belajar, orangtua) menyadari pentingnya berbuat untuk orang lain | <ol style="list-style-type: none"> 1. semua karyawan, warga belajar, kepala SKB menyadari dan berkomitmen untuk berbuat untuk orang lain 2. komitmen berbuat |
| Aku Berguna Bagimu | Berbuat untuk orang lain | semua karyawan, warga belajar, pendukung di SKB berbuat kebaikan, kerapian, kebersihan, keamanan di SKB tanpa menunggu orang lain bertindak | <ol style="list-style-type: none"> 1. masing-masing individu melaksanakan tugas sesuai dengan tugasnya 2. masing-masing individu melakukan kegiatan yang membuat teratur, rapi, bersih, aman, nyaman 3. semua tertata berkat semua komponen di SKB 4. skb semakin rapi, bersih, teratur, aman, nyaman |
| commitment building | semua menarik | semua komponen di skb menarik orang untuk datang dan bergabung di SKB | terwujud perubahan berbagai hal yg menarik orang untuk bergabung |
| Aku Menarik Bagimu | membuat SKB menarik | membuat diri masing-masing menarik orang lain | <ol style="list-style-type: none"> 1. judul mata pelajaran menggunakan bahasa yang menarik 2. judul kegiatan/pelatihan/kursus menarik untuk diikuti 3. papan informasi yang menarik dan inovatif 4. terdapat spot2 selfy di beberapa tempat di SKB |
| promosi | ayo wisata edukasi di skb | skb wisata edukasi | <ol style="list-style-type: none"> 1. warga belajar program di skb meningkat 2. program mandiri bertambah 3. masyarakat magang meningkat |

Pendidikan Budi Pekerti untuk Semua

Suatu pagi, saya membaca kiriman artikel 'Kompasiana' yang dikirim melalui sebuah aplikasi media sosial. Artikel yang dikirim oleh seorang teman itu bertajuk 'Moral SD di Jepang' cukup menyita perhatian saya. Artikel yang menceritakan bagaimana Jepang lebih mementingkan "moral" anak didiknya. Moral menjadi pondasi bagi warga negara Jepang yang ditanamkan sejak dini. Jepang menempatkan nilai moral dan pembentukan karakter yang diterapkan dalam proses pembelajaran secara terus menerus.

Yuniarti



Menurut artikel tersebut, Jepang menerapkan sistem dan nilai moral melalui empat aspek yaitu menghargai diri sendiri (*regarding self*), menghargai orang lain (*relation to others*), menghargai lingkungan dan keindahan (*relation to nature*) serta menghargai kelompok dan komunitas (*relation to group and society*). Tidak heran, penduduk Jepang sangat menghargai dirinya, orang lain dan lingkungannya. Tidak akan terlihat pemandangan seorang lansia di Jepang berdiri di dalam sebuah *subway* sementara seorang pemuda gagah perkasa duduk manis sambil memainkan ponselnya.

Bagaimana dengan di Indonesia? Indonesia memiliki dasar negara Pancasila. Memiliki lambang

negara Garuda. Apakah dasar itu benar-benar diterapkan? Saya seorang yang sering menggunakan fasilitas transportasi umum sejenis *busway*. Sangat sering saya melihat di antara penuh sesak dan hiruk pikuk manusia, lansia berdiri sempoyongan di dalam bus sementara banyak pemuda pemudi cekikikan duduk manis tanpa ada rasa belas kasian. Saya tidak bisa berbuat banyak, saya sendiri sedang berdiri sementara tangan kiri berpegangan pada gantungan yang disiapkan dan tangan kanan memegang anak saya yang masih kecil.

Sejak SD saya ingat ada pelajaran Pendidikan Moral Pancasila (PMP), ada penataran P4 (Pedoman Penghayatan dan Pengalaman Pancasila-

la) dengan 36 butirnya, bahkan ada lomba Cerdas Cermat P4 yang menuntut peserta menghafal keseluruhan butirnya. Apakah dengan pelajaran PMP, PPKn dan berbagai lomba menjadikan moral masyarakat Indonesia lebih baik?

Mari kita liat kasus sebaliknya yang terjadi di Indonesia. Masih dengan berita yang dilansir media Kompas. Seorang anak dengan inisial A (8 tahun) siswa Sekolah Dasar di Kebayoran Baru Jakarta, meninggal dunia setelah berkelahi dengan R (8 tahun) di sekolah. Peristiwa yang terjadi di sekolah tersebut tentu menyedot keprihatinan kita semua. Bagaimana mungkin seorang anak berusia 8 tahun mampu menjadi pembunuh teman sendiri dan terjadi di sekolah pula (*oh my God*). Bagaimana nilai moral anak-anak kita? Salah siapa?

Moralitas hanyalah menjadi sebuah teori tanpa makna jika moralitas hanyalah sebuah slogan dan hapalan. Tak ada gunanya lagi seorang siswa mampu menghafal seluruh butir moralitas pancasila jika itu semua tanpa tindakan yang nyata. Moralitas sebenarnya erat terkait dengan budaya. Selama ini masyarakat kita masih beranggapan bahwa budaya hanya sebatas dengan seni, tradisi, adat. Padahal budaya jauh lebih mendalam dari sekedar itu.

Budaya secara etimologi adalah suatu cara hidup yang berkembang dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan dan karya seni. Sebegitu luasnya budaya, yang paling mendasar budaya adalah sebuah cara hidup, *way of life*. Sebenarnya bangsa ini sudah mewariskan banyak budaya baik. Ki Hajar Dewantara, bapak Pendidikan bahkan memiliki 3 slogan yang maknanya

sangat mendalam. *Ing Ngarso Sung Tulodho, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani* adalah sebuah slogan yang jika diterapkan penduduk di negeri ini, sungguh negeri ini memiliki moralitas yang luar biasa. Bahkan seorang teman berkelakar slogan itu sekarang berubah menjadi *Ing Ngarso Ngeruk Bandha, Ing Madya Nglumpukke Dunyo, Tut Wuri Hanganthongi* (artinya terjemahkan sendiri, yang orang Jawa pasti tau).

Yang terpenting sebenarnya adalah bagaimana menjadikan budaya luhur dan suci sebagai *way of life*. Ketauladananlah yang terpenting. Berilah contoh baik pada generasi penerus, anak didik dan lingkungan bagaimana menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan. Sebagaimana dituliskan oleh Haidar (2004) bahwa budi pekerti adalah usaha sadar yang dilakukan dalam rangka menanamkan atau menginternalisasikan nilai-nilai moral ke dalam sikap dan perilaku peserta didik agar memiliki sikap

dan perilaku yang luhur (berakhlakul karimah) dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam berinteraksi dengan Tuhan, dengan sesama manusia maupun dengan alam atau lingkungan.

Ketauladanan yang baik diberikan melalui contoh kongkrit dalam kehidupan sehari-hari di keluarga, masyarakat, lingkungan dan kehidupan berbangsa dan bernegara. Setiap manusia

adalah seorang penjiplak yang handal. Peniru yang ulung. Maka berilah contoh yang baik agar yang ditiru oleh anak didik kita generasi penerus kita adalah hal yang baik bukan yang sebaliknya. Budaya luhur nenek moyang yang sudah sedemikian agungnya mengapa hanya tinggal tulisan dan hapalan tanpa makna? Mengapa budaya luhur nenek moyang tidak dijadikan cara hidup dan kebiasaan yang syarat makna? Untuk dijadikan renungan.



MENJADI GENERASI INOVATIF & KREATIF

Kreatifitas merupakan langkah awal menuju inovasi yang terdiri dari beberapa langkah. Kreatifitas berkaitan dengan produksi kebaruan ide yang bermanfaat, sedangkan inovasi berkaitan dengan produksi atau adopsi ide yang bermanfaat dan implementasinya. Kewirausahaan sendiri adalah suatu kemampuan dalam berpikir kreatif dan berperilaku inovatif yang dijadikan dasar, sumber daya penggerak tujuan, siasat, kiat, dan proses menghadapi tantangan hidup. Seseorang yang memiliki jiwa *entrepreneurship* adalah seseorang yang memiliki kemauan mewujudkan gagasan inovatif ke dalam dunia nyata secara kreatif.

Paul Sloane (1996) pengarang buku *The Innovative Leader* mengemukakan 10 cara (*Ten Ways to Boost Innovation*) agar seseorang dapat meningkatkan inovasi baik bagi dirinya maupun bagi organisasi di mana ia berada.

1. Visi untuk berubah

Inovasi harus memiliki tujuan dan seorang pemimpin harus mampu menyatakan dan mendefinisikan tujuan secara jelas sehingga setiap orang dapat memahami dan mengingatkannya. Para pemimpin besar banyak meluangkan waktu untuk menggambarkan dan menjelaskan visi,

tujuan dan tantangan masa depan kepada setiap orang, meyakinkan setiap orang akan pentingnya dalam upaya mencapai visi dan tujuan, serta dalam menghadapi berbagai tantangan.

2. Lawan Ketakutan akan Perubahan

Para pemimpin inovatif senantiasa mengobarkan semangat pentingnya perubahan.

Mereka berusaha menggantikan

kepuasan atas keamanan yang ada dengan kehausan akan ambisi. Tidak cepat puas diri dan selalu ingin memperbaiki diri adalah semboyannya. Mereka memberikan gambaran menarik tentang segala sesuatu yang hendak diraih pada masa mendatang. Oleh karena itu, satu-satunya cara

menuju ke arah sana yaitu dengan berusaha memeluk perubahan.

3. Berani Mengambil Resiko

Berani mengambil resiko berarti berusaha mencari keseimbangan antara kegagalan dengan kesuksesan. Mereka senang mempertimbangkan berbagai usulan atau gagasan tetapi tetap merasa nyaman dengan berbagai pemikiran yang menggambarkan tentang kegagalan-kegagalan yang mungkin akan diterima.

4. Rencana yang Dinamis

Fokus pada rencana yang *brilian*, hebat dan



semangat untuk berubah adalah kuncinya. Memberikan penghargaan pada orang lain. Berkomitmen dan teguh memegang janji adalah ciri generasi yang memiliki rencana yang dinamis.

5. Mematahkan Aturan

Seseorang yang inovatif biasanya memiliki keberanian untuk mematahkan asumsi yang berakar di lingkungan. Seorang yang inovatif berani berbuat sesuatu yang radikal untuk mematahkan kebenaran semu yang ada di masyarakat. Berwirausaha tidak seperti melakukan permainan olah raga yang selalu terikat dengan aturan dan keputusan wasit, tetapi berwirausaha tak ubahnya seperti seni, yang di dalamnya memiliki banyak kesempatan untuk berfikir secara lateral, sehingga mampu menciptakan cara-cara baru.

6. Kerjakan Dua Pekerjaan Sekaligus

Berikan setiap orang dua pekerjaan pokok. Mintalah kepada mereka untuk melaksanakan pekerjaan sehari-hari mereka secara efektif dan pada saat yang bersamaan kepada mereka diminta pula untuk menemukan cara-cara baru dalam melaksanakan pekerjaannya. Hasilnya adalah, mereka selalu menemukan cara baru yang inovatif untuk melakukan dua pekerjaan sekaligus.

7. Kolaborasi

Beberapa orang memandang kolaborasi merupakan salah satu kunci sukses. Mereka menyadari bahwa tidak semua dapat dilakukan hanya dengan mengandalkan pada sumber-sumber internal. Oleh karena itu, mereka melihat dunia luar dan mengajak organisasi lain sebagai mitra, sehingga bisa saling bertukar pengalaman dan keterampilan dalam team.

8. Menerima kegagalan

Pemimpin inovatif mendorong terbentuknya budaya eksperimen. Setiap orang harus dibelajarkan bahwa setiap kegagalan merupakan langkah awal dari perjalanan jauh menuju kesuksesan. Untuk menjadi orang benar-benar cerdas dan tangkas, setiap orang harus diberi kebebasan

berinovasi, bereksperimen dan memperoleh kesuksesan dalam melakukan pekerjaannya, termasuk didalamnya mereka juga harus diberi kebebasan akan kemungkinan terjadinya kegagalan.

9. Membangun Prototipe

Anda harus berani mencobakan suatu ide baru yang biaya dan resikonya relatif rendah ke dalam pasar (dunia nyata), kemudian lihat apa reaksi dari orang-orang. Di sana sesungguhnya Anda akan lebih banyak belajar tentang dunia nyata, dibandingkan jika Anda hanya melakukan uji coba dalam laboratorium atau terfokus pada sekelompok orang saja.

10. Bersemangat

Terakhir adalah SEMANGAT. Ya, semangat. Anda harus fokus terhadap segala sesuatu yang ingin dirubah. Siap dan senantiasa bergairah dan bersemangat dalam menghadapi dan menanggulangi berbagai tantangan. Energi dan semangat yang Anda miliki akan menular dan mengilhami setiap orang. Jika Anda menghendaki setiap orang dapat terinspirasi untuk menjadi inovatif, merubah cara-cara yang biasa mereka lakukan, dan untuk mencapai hasil yang luar biasa, maka Anda mutlak harus memiliki semangat yang menyala-nyala tentang apa yang Anda yakini dan Anda harus dapat mengkomunikasikannya setiap saat ketika Anda berbicara dengan orang.

Bahwa seseorang yang berpikir kreatif dan bertindak inovatif bukanlah sebuah talenta dari alam. Dia bukanlah seorang yang dianugerahi keahlian khusus bukan juga seorang yang istimewa. Kreatif dan inovatif bukanlah masalah intelektual, tetapi masalah psikologis. Kreatif dan inovatif merupakan sebuah proses dan perjalanan panjang yang harus diciptakan. Kreatif dan inovatif hanyalah sebuah kebiasaan. Merubah kebiasaan sama dengan merubah nasib. (*Yuniarti. Dari berbagai sumber*)

INTERNET OF THING (IOT)

Internet of Things (IoT) merupakan paradigma teknologi baru dengan memanfaatkan perkembangan Internet dan perangkat keras teknologi sekarang ini. Konsep dari IoT itu sendiri adalah memperluas pemanfaatan konektivitas internet dengan menghubungkan berbagai perangkat teknologi via internet sehingga dapat saling berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Konsep ini telah dimanfaatkan di berbagai sektor seperti keamanan, industri, kesehatan, otomotif, militer dan lain-lain. Bagaimana pemanfaatannya di bidang pendidikan?

Saat ini, berbagai lembaga pendidikan menyadari pentingnya memperkenalkan teknologi, terutama IoT, ke dalam metode pengajaran harian mereka. Tidak lama lagi, banyak sekolah dan perguruan tinggi akan memiliki IOT yang tertanam dalam kegiatan sehari-hari mereka dan ada beberapa alasan untuk ini.

1. Tumbuhnya Generasi Milenial

Orang-orang muda yang lahir di akhir abad ke-21 saat ini mendominasi sekolah dan akan terdiri dari 50% dari angkatan kerja pada tahun 2020. Generasi milenial menghabiskan setidaknya

6,5 jam sehari di depan media digital dan cetak.

Generasi Millennial dapat bersosialisasi, menikmati kendali diri sendiri dan memiliki lebih banyak pilihan. Lebih dari 80% para milenial memiliki akses permanen ke ponsel cerdas, komputer, dan konsol game.

2. Evolusi pembelajaran

Penerapan solusi teknologi tinggi secara luas dapat mengubah seluruh pendekatan terhadap pengajaran, di Amerika, 74% guru menggunakan perangkat digital (termasuk



smartphone dan tablet) di kelas. 71% dari mereka yang disurvei juga menyetujui aplikasi, situs web dan buku pelajaran pendidikan. Guru cenderung fokus pada pengalaman dan percaya teknologi memungkinkan siswa untuk belajar dengan melakukan (Learning By Doing) daripada menghafal

3. Lingkungan Belajar Baru

Penggunaan teknologi tinggi di kelas pembelajaran dipercaya akan berdampak terhadap konsep pembelajaran dan sikap serta kebiasaan di dalam kelas. Rencana pembelajaran dan kegiatan belajar dapat dilakukan secara online.

Apa keuntungan menggunakan IoT untuk pendidikan/pembelajaran? Ada beberapa keuntungan menggunakan lot untuk pembelajaran

1. Peningkatan Efisiensi

Penggunaan gadget pintar di kelas memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kemampuan berbahasa, kreativitas, dan pengarahan diri yang hebat. Aplikasi interaktif untuk smartphone dan tablet biasanya menggunakan visual berkualitas tinggi dan tes singkat bagi siswa untuk merevisi

pengetahuan dan mendapatkan pengalaman praktis.

Contoh lain adalah penggunaan *Google Glass* untuk menunjukkan bagaimana teknologi yang dapat dipakai mengubah proses pendidikan. Dia menemukan bahwa pelacakan kegiatan sehari-hari memungkinkan siswa dan guru untuk mempelajari pola kerja mereka dan meningkatkan produktivitas

2. Pendekatan Berpusat Pada Siswa

Penggunaan peralatan lot menghasilkan informasi melebihi dokumentasi yang dilakukan secara rutin. *Bando Muse*, misalnya, dapat memberi guru statistik penting tentang aktivitas otak siswa mereka. Gadget yang memonitor denyut jantung dan sinyal otak dengan mudah mengenali pikiran yang terganggu dan menghasilkan pemberitahuan peringatan untuk membantu siswa tetap fokus. Perangkat yang diaktifkan oleh sensor mengumpulkan berbagai data, termasuk parameter aktivitas fisik dan mental, laju detak jantung, dan konsumsi kalori. Dengan menggunakan informasi tersebut, sekolah dapat meningkatkan program gizi, menghilangkan penyebab stres dan mengembangkan pendekatan yang berpusat pada siswa terhadap pendidikan (terutama untuk kaum muda dengan kebutuhan khusus);

3. Belajar Lebih Interaktif

Hari ini, pembelajaran tidak terbatas hanya pada kombinasi gambar dan teks tetapi lebih dari itu. Banyak buku teks digabungkan ke situs berbasis web yang menggabungkan video, materi, animasi, penilaian, dan materi lainnya untuk membantu proses pembelajaran. Ini memberikan perspektif yang lebih luas kepada siswa dalam memperoleh pengetahuan tentang hal-hal baru



dengan pemahaman dan interaksi yang lebih baik dengan teman-teman dan guru mereka. Masalah dunia nyata dibahas di kelas oleh para profesional pendidikan dan siswa dibuat untuk menemukan jawaban untuk masalah ini.

4. Belajar Lebih Menarik dan Menyenangkan

Aplikasi pendidikan memanfaatkan IoT dapat dianggap sebagai alat kreatif yang dapat mengubah cara di mana pengajaran dan pembelajaran dilakukan. Mereka juga memungkinkan para guru dan siswa untuk membuat buku teks grafis 3D yang menampilkan video dan sekaligus memberikan kemampuan untuk membuat catatan dalam video tersebut. Aplikasi semacam ini dapat dianggap sebagai pengubah permainan karena mereka menyediakan sejumlah besar game edukasi. Permainan ini menyediakan banyak fitur yang menawarkan kemungkinan menarik dalam proses belajar mengajar. Ini membuat pendidikan lebih menarik dari sebelumnya.

5. Akhirnya

IoT memiliki potensi untuk menghapus hambatan umum dalam pendidikan seperti status ekonomi, geografi, bahasa, dan lokasi fisik. Menyatukan pendidikan dengan teknologi bukan hanya tentang membawa sumber belajar atau membuat pembelajaran menjadi lebih sederhana dan lebih cepat - ini tentang kualitas, dampak, dan penerimaan komunitas juga. Bahkan dengan semua sumber daya dan teknologi di ujung jari-jari anak-anak kita, itu masih merupakan jalan yang panjang dan sulit di depan bagi IoT untuk mereformasi pendidikan dengan cara yang lebih menjanjikan. Namun demikian, hal ini tampaknya tetap menjanjikan. *(Ikhsan Hendra W. Dari berbagai sumber)*

9 FAKTA MENARIK TENTANG IOT



IOT adalah salah satu istilah yang menarik bagi kebanyakan orang. Sekitar 87% orang belum pernah mendengar istilah 'Internet of Things' sebelumnya. Sebagian besar dari kita yang tahu sedikit atau dua tentang IOT, berpikir itu adalah masa depan. Tetapi apa yang tidak kita ketahui tentang IoT adalah bahwa kita dikelilingi oleh perangkat IoT selama beberapa dekade dan merupakan pengguna aktifnya.

Karena IoT, kini semakin banyak perangkat elektronik terhubung ke internet dan saling berbicara di belakang punggung kita.

1. Salah satu contoh klasik paling awal dari perangkat yang diaktifkan IoT adalah sejak awal 1970-an ketika ATM pertama kami (Anjungan Tunai Mandiri) telah online.
2. Morgan Stanley melalui BI Intelligence memperkirakan bahwa kita akan dikelilingi oleh lebih dari 75 miliar perangkat IoT pada tahun 2020 yang kira-kira berarti 7 perangkat per orang yang hidup pada waktu itu.
3. GE (General Electric) menggunakan konsep IoT dari tahun-tahun dalam membangun teknologi mesin jet-nya.
4. Forrester menemukan 23% dari perusahaan bisnis global besar memilih lebih banyak solusi IoT, dibandingkan dengan hanya 14% dari usaha kecil dan menengah.
5. Dengan meningkatnya perangkat IoT, pelanggaran keamanan menjadi hal yang memprihatinkan.
6. Pasar wearable tumbuh dengan nilai \$ 25 miliar pada tahun 2019
7. Penelitian yang dilakukan oleh Sion, pasar otomatisasi rumah pintar dapat tumbuh hingga jumlah sebesar \$ 53 miliar pada tahun 2022.
8. Sekitar 94% bisnis yang mengadopsi IoT dengan cara tertentu telah melihat laba atas investasi mereka.
9. Pada 2020, seperempat miliar kendaraan akan terhubung ke internet untuk meningkatkan layanan dalam kendaraan dan mengemudi otomatis *(Rahmat G)*

PEMBELAJARAN STEAM DI 4 PAUD UNGGULAN KABUPATEN MAGELANG

PAUD Unggulan Kabupaten Magelang, yaitu PAUD Kartika, TK Pembina, PAUD Al Jauhar, dan PAUD SPNF SKB Kab



Magelang pada tahun 2018 telah merintis untuk menerapkan pembelajaran STEAM yang dikembangkan oleh PP PAUD dan Dikmas Jawa Tengah, bekerjasama dengan Dinas Pendidikan dan kebudayaan Kabupaten Magelang STEAM merupakan Kependekan dari Science, Technology, Engineering, Arts dan Math yang dijadikan strategi baru dalam pembelajaran di PAUD. STEAM ini merupakan pendekatan interdisipliner untuk mempelajari berbagai konsep akademik yang disandingkan dengan dunia nyata dengan menerapkan prinsip-prinsip sains, matematika, rekayasa, seni dan teknologi; yang menghubungkan antara lembaga pendidikan, komunitas, pekerjaan, dan dunia global. STEAM oleh para pakar diproyeksikan sebagai salah satu strategi untuk menyiapkan abad 21.

Secara umum STEAM dapat digambarkan sebagai berikut:

Science (Sains) adalah kajian tentang fenomena alam yang melibatkan observasi dan pengukuran, sebagai media untuk mendeskripsikan secara obyektif fenomena alam yang selalu berubah



Technology (Teknologi) merupakan hasil pemikiran dan inovasi manusia yang digunakan untuk memodifikasi alam agar memenuhi kebutuhan dan keinginan manusia, sehingga membuat kehidupan lebih baik, lebih mudah dan lebih aman.

Engineering (Teknik) adalah pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk memperoleh dan mengaplikasikan pengetahuan ilmiah, ekonomi, sosial, serta praktis untuk mendesain dan

mengkonstruksi mesin, peralatan, sistem, material, dan proses yang bermanfaat bagi manusia secara ekonomis dan ramah lingkungan.

Arts (Seni) adalah hasil karya dan karsa manusia yang merupakan ekspresi dari pemikiran dan karya yang mengandung nilai estetis.

Math (Matematika) adalah ilmu tentang pola-pola dan hubungan-hubungan, dan menyediakan bahasa bagi teknologi, sains, dan enjiniring.

Tujuan dan manfaat penerapan model pembelajaran STEAM antara lain :

1. Mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif, logis, inovatif dan produktif
2. Menanamkan semangat gotong royong dalam memecahkan masalah
3. Mengenalkan perspektif dunia kerja dan mempersiapkannya.
4. Memanfaatkan teknologi untuk menciptakan dan mengomunikasikan solusi yang inovatif
5. Media untuk menumbuhkan kemampuan menemukan dan menyelesaikan masalah.
6. Media untuk merealisasikan kecakapan abad 21 dengan menghubungkan pengalaman kedalam proses pembelajaran melalui peningkatan kapasitas dan kecakapan peserta didik

Model pembelajaran STEAM ini memang belum diterapkan, namun pemahaman terhadap model pembelajaran ini akan menjadikan PAUD Unggulan menjadi lebih unggul dibanding PAUD lainnya. (Heri Martono)



BERKAT OSC SKB-KU RAMAI

Era digital merupakan istilah yang digunakan untuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat. salah satu teknologi itu adalah internet. Internet sebagai media baru sering digunakan sebagai penggambaran teknologi digital masa kini. Kemampuan media baru ini yang lebih memudahkan masyarakat untuk menyampaikan informasi mulai menggeser media massa. Walaupun begitu banyak orang justru terjebak dalam kemunculan era digital yang menjadikan manusia menjadi tidak manusiawi seperti menurunnya atau bahkan hilangnya etika moral dan budaya. Tetapi di balik itu semua pada era digital ini justru sangat banyak manfaatnya untuk memenuhi sebagian besar keinginan dan kebutuhan tanpa harus bersusah payah.

Setiap sebulan sekali, SKB grobogan diramaikan dengan

ratusan masyarakat dari berbagai daerah di grobogan dengan menggunakan kendaraan pribadi ataupun angkutan umum, mau apa mereka datang ke SKB? Ternyata mereka adalah peserta *Online Short Course* atau yang lebih dikenal dengan OSC yang dikelola oleh PP PAUD dan Dikmas Jawa Tengah. SKB Grobogan menjadi salah satu lokasi untuk grup online di kabupaten Grobogan. SKB Grobogan telah lama mengikuti program OSC ini, berawal dari praktek keterampilan membuat rambak dari kulit kerbau dengan narasumber dari Kabupaten Kendal, yang kala itu hanya diikuti oleh beberapa orang saja yg berminat, rasanya seperti aneh dan takjub karena belajar memasak dari jarak jauh dan bisa bertanya secara langsung.

Kegiatan tersebut untuk pertama kalinya dilakukan secara online dan masih dipantau dari PP PAUD dan DIKMAS yg kala itu hadir di lokasi, mas Rudi dan

bu Budi Ari, sertifikatnya pun dikirim ke rumah tidak cetak sendiri, lucu juga ya kalau ingat sejarah awal.

Dengan berjalannya waktu kegiatan *Online Short Course* atau yang sering disebut OSC semakin canggih dan di laksanakan rutin setiap bulan. OSC yg di laksanakan di SKB grobogan di tunggu-tunggu oleh semua masyarakat Kabupetan Grobogan, bahkan banyak dari mereka yang sering tidak kebagian kuota, Mulai di buka pendaftaran dalam waktu 1 jam kuota sudah habis bahkan sampai terjadi pertengkaran karena dari SKB sendiri tidak kebagian kuota. Akhirnya kami selalu memohon untuk menambah kuota lagi. Alhamdulillah OSC banyak penggemarnya.

Dari kecamatan ujung timur sampai barat semua hadir di SKB untuk mengikuti acara OSC gratis dan bersertifikat. Sepeda motor penuh terparkir di halaman bahkan ada 2 minibus yg selalu da-

tang untuk mengantar pendidik paud dengan berburu untuk transport nya. Refreshing katanya, kami menyiapkan sepotong roti dan air mineral barangkali ada yang mau beli untuk mengganjal perut pengganti makan siang. Untuk kesuksesan OSC Kami selalu komunikasi dengan beliau Bapak Heri Martono dan Pak Dedy yg sabar dan baik hati walau kadang juga ada kendala dengan sistem/ jaringan internet kami. Berkat kemauan dan semangat semua karyawan di SKB, kegiatan OSC sekarang sudah bisa berjalan dengan lancar dan sangat ditunggu kehadirannya oleh masyarakat. Kegiatan yang dikelola PP PAUD dan Dikmas Jawa Tengah ini memberikan kontribusi yang sangat positif bagi lembaga dan juga masyarakat. Beberapa nilai positif yang terlihat dari pelaksanaan grup online di SKB ini antara lain ;

1. Dengan dijadikannya SKB sebagai lokasi grup online, SKB menjadi ramai dikunjungi masyarakat, paling sedikit 150 orang dengan minim biaya. Dengan bermodal fasilitas yang sudah tersedia di SKB, aula, wifi, sarana



Beberapa OSC yang pernah diikuti SKB Grobogan

prasarana, dan tenaga IT, masyarakat sudah berbondong-bondong ke SKB dengan sukarela, tanpa dibiayai.

2. Pengakuan keberadaan semakin diakui baik oleh pemerintah maupun masyarakat, yang ditunjukkan dengan hadirnya kepala dinas atau kepala bidang PNF dan bahkan dari pihak Pemda saat kegiatan OSC dilakukan, sehingga SKB memperoleh tambahan fasilitas internet agar online berjalan dengan lancar.

3. Kegiatan dengan memanfaatkan teknologi ini bisa merupakan

pengungkit untuk pemberdayaan masyarakat, yang ditunjukkannya dengan adanya iuran peserta OSC untuk menyewa bus menuju SKB.

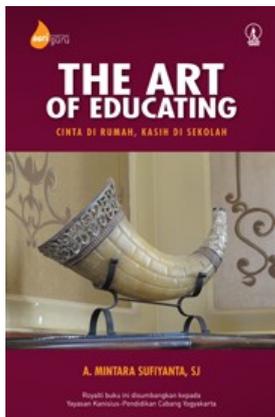
4. Kegiatan OSC ini memelekkkan masyarakat tentang pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilannya, tidak hanya dampak negatif yang dirasakan.

5. Masyarakat bisa mendapatkan pengetahuan, ketrampilan yang tidak didapatkan di pelatihan, karena materi-materi yang disampaikan di OSC sangat menarik, tajam, khusus dan disampaikan oleh narasumber yang sangat kompeten dibidangnya.

Cukup dengan menyediakan SKB sebagai lokasi grup online, SKB menjadi lebih terkenal, ramai dan banyak masyarakat mendapatkan manfaat keberadaan SKB. Semoga sukses... (Yuni Astutik, Kepala SPNF SKB Grobogan).

Antusias peserta layaknya seminar/kursus konvensional





The Art of Educating: Cinta di Rumah, Kasih di Sekolah

Judul Buku : The Art of Educating: Cinta di Rumah, Kasih di Sekolah
 Pengarang : A. Mintara Sufiyanta, SJ
 Penerbit : Kanisius
 Cetakan : I, 2013
 Dimensi buku : 12,5 x 18,5 cm
 Tebal : 176 halaman

Buku ini ringan dibaca, namun *powerful* dan memiliki nilai-nilai yang mendalam. Ringan karena terdiri dari kumpulan kisah-kisah pendek. Membacanya pun tidak capek. Yang jelas, sangat menghibur karena pembaca dapat mengalami berbagai emosi melalui peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam hidup penulis. Meskipun ringan, buku ini memiliki kekuatan untuk menginspirasi pembaca. Melalui kisah, pembaca tidak digurui, diajari, diberitahu apa yang harus dilakukan, melainkan diinspirasi. Kisah memiliki pemaknaan yang terbuka. Pembaca bisa memaknai dan memetik nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing.

Salah satu kisah yang paling berkesan bagi saya adalah cerita pengalaman pertama penulis bersekolah. Bapak dan ibunya memasukkan penulis ke Sekolah Dasar saat ia berusia 6 tahun. Ia hanya bersekolah 3 hari saja karena

selama 3 hari itu ia meminta ayahnya menemani dari awal hingga usai sekolah. Akhirnya bapak penulis menunggunya hingga ia siap sekolah, yaitu ketika ia berusia 7 tahun. Bapak penulis tidak memaksakan, tidak mengucilkan, tidak memarahi, dan tidak mengatakan “aku kecewa”. Bapak-nya tetap tenang dan menyerahkan proses kesiapan anaknya pada sang waktu. Apakah anaknya menjadi tertinggal? Terbelakang? Nyatanya tidak. Saat ini setidaknya penulis telah menghasilkan sedikitnya 5 buku hasil karyanya dan menjadi editor banyak buku. Beliau adalah seorang imam Jesuit yang aktif menggeluti bidang pendidikan. Saat ini beliau menjadi Direktur Yayasan Kanisius Cabang Yogyakarta. Di bawah kepemimpinannya, ada setidaknya 77 sekolah dan ratusan guru dan karyawan.

Banyak kisah inspiratif lain tentang pendidikan yang menyenangkan dan memanusiaikan anak.

Buku ini terdiri dari 2 bagian. Bagian pertama berisi 15 kisah penulis tentang ayahnya. Kisah-kisahanya sederhana namun sarat dengan nilai-nilai pendidikan karakter. Penulis menuturkan pengalaman-pengalaman masa kecilnya dengan ayahnya. Bagi penulis, ayahnya adalah guru hidupnya. Bagian kedua berisi 15 kisah penulis dengan guru-guru di sekolahnya.

Kedua bagian dalam buku ini merupakan gambaran bahwa sejatinya pendidikan anak adalah tanggung jawab bersama pihak keluarga dan sekolah. Keduanya memiliki peran khas masing-masing yang saling melengkapi. Buku ini saya referensikan sebagai salah satu buku bacaan yang memuat unsur utama terciptanya pendidikan yang menyenangkan dan memberdayakan: cinta kasih tulus dari orangtua dan guru.

*Maria Melita Rahardjo
 Dosen PG-PAUD, FKIP
 UKSW Salatiga*



Pembelajaran Kewirausahaan Masyarakat

Judul Buku : Pembelajaran Kewirausahaan Masyarakat
Penulis : Yoyon Suryono, Sumarno
Penerbit : Aditya Media
Cetakan : II. 2013
Dimensi : 14.8 x 21 cm

Buku yang ditulis oleh guru besar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Yogyakarta ini sangat bermanfaat bagi para pelaksana, pemerhati pendidikan khususnya pendidikan nonformal. Buku yang ditulis berdasarkan pelaksanaan program kewirausahaan di masyarakat ini ditulis secara runtut dan detail mulai dari kebijakan program kewirausahaan sampai dengan implementasi program di masyarakat.

Buku setebal 223 halaman ini sarat dengan pengetahuan mengenai praktek baik pelaksanaan program kewirausahaan yang merupakan luncuran program Direktorat Jendral Pendidikan Nonformal dan Informal atau yang sekarang menjadi Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.

Buku ini tidak hanya bermanfaat untuk para pelaksana PAUD dan Dikmas saja, namun juga sangat bermanfaat bagi masyarakat yang berminat untuk berwirausaha, bah-

wa pendidikan kewirausahaan tidak hanya dikaitkan dengan merintis usaha kecil saja tetapi sangat berhubungan dengan entrepreneur para pelaku bisnis. Bagaimana para pelaku bisnis harus bersikap ketika berhadapan pada situasi dimana harus melakukan sesuatu yang tidak cocok bahkan bertentangan dengan nilai-nilai yang mewarnai dunia para entrepreneur. entrepreneur harus lebih selektif, hati-hati, meskipun dapat saja berawal dari segala sesuatu yang kompatibel dengan sistem sosial.

Saya berharap banyak dari kalangan pendidikan nonformal membaca buku ini sebagai bekal untuk melaksanakan program kewirausahaan dimasyarakat.

*Heri Martono
Kasi Informasi PP PAUD dan
Dikmas Jawa Tengah*

6 Prinsip Untuk Sukses Pribadi & Bisnis

Martin Zwillling / www.entrepreneur.com

Gaya hidup startup dikenal menantang namun mudah mengakibatkan stres. Agar berhasil melampaui tantangan, Anda harus mengikuti serangkaian prinsip pribadi yang mendorong prinsip bisnis Anda, bukan sebaliknya. Berikut beberapa kuncinya:

1. Tentukan tujuan dan tujuan pribadi Anda sejak dini.
2. Fokus pada kekuatan daripada memperbaiki kelemahan.
3. Ciptakan beberapa tonggak jangka pendek di jalan menuju impian Anda.
4. Bersikaplah jujur kepada diri sendiri tentang mempraktekkan apa yang Anda khotbahkan.
5. Jangan berhenti percaya, belajar, dan berkembang sebagai pribadi.
6. Ambil kepuasan dari kesuksesan tim, di tempat kerja dan di rumah.

Menjadi wirausahawan bukanlah pertunjukan satu orang, jadi terimalah fakta itu, dan bangunlah sebuah tim yang dapat melengkapi Anda dan mendukung kelemahan Anda. (Rahmat G)

DI ERA globalisasi modern sekarang ini banyak hal dilakukan secara online. Dan ada kecenderungan masyarakat memilih hal yang praktis ekonomis seperti halnya untuk kegiatan kursus pelatihan juga sering kali dilakukan secara online. SKB Grobogan sebagai labsite multi Vokasi juga memberikan layanan kursus online yang bisa diikuti oleh semua SKB seluruh Indonesia maupun satuan pendidikan lain seperti PKBM maupun

LKP dan masyarakat umum yg berminat. Kursus pelatihan yg bisa dilakukan secara online antara lain adalah tentang BUDIDAYA JANGKRIK. Jenis ketrampilan ini kami pilih karena beberapa alasan antara lain: budidaya jangkrik memiliki prospek yg baik kedepannya, semua orang bisa melakukannya karena tidak butuh modal banyak, mudah dilakukan dan memiliki peluang pasar yg masih terbuka lebar untuk pangsa pasarnya.

BUDIDAYA JANGKRIK DI SKB GROBOGAN



TAHAP PERSIAPAN

pemilihan lokasi kandang, Pembuatan box, penyiapan media rumpon jangkrik berupa sekam; klaras pisang. Penyiapan sarana pendukung : semprotan air, tatakan box, ember, ayakan dan kalo saringan santan dan baskom. Penyiapan bahan pakan utama pelet dan pakan tambahan daun daunnya dari alam sekitar a/l daun singkong, daun pepaya, kerokot dll.

TAHAP PELAKSANAAN

1. Penyemaian benih dgn media grajen kayu 6 hari menetas.
2. Pembesaran selama 28 hari panen.
3. Pembuatan induka: jangkrik usia 5 Minggu sudah dewasa, media telur menggunakan loyang/baki yg diisi dengan pasir ayakan yg dibasahi dgn air, proses ngayak

telur dilakukan setiap 2/3 hari sekali dgn peralatan ember air, baskom, saringan santan dan kalo ayakan tepung. Proses ngayak: masukan pasir dari loyang ke dalam baskom yg berisi air kemudian diaduk aduk merata lalu tuangkan airnya ke dalam saringan dgn posisi saringan santan berada dibawah kalo ayakan tepung maka telur akan jatuh ke saringan santan sedangkan kotoran dan sampah tertinggal di kalo ayakan tepung. Lakukan beberapa kali sampai telur jangkrik benar benar sudah tersaring semua. Proses pencucian telur akhir dgn cara masukan semua telur dalam baskom yg terisi air lalu aduk dgn lembut lalu buang airnya perlahan maka sisa kotoran dan

telur jangkrik yg tidak terbagi akan mengambang dan ikut keluar bersama kotoran. Setelah itu baskom diisi air lagi lalu aduk dan silir air bersama telur ke baskom lain lakukan beberapa kali sampai telurnya pindah ke baskom tsb dan endapan pasir akan ada di lapisan bawah baskom buanglah. Lalu lakukan proses ngetus telur jangkrik dengan kain tipis. Telur jangkrik siap di kemas dlm kantong plastik untuk dijual atau disemai sendiri.

Budidaya jangkrik nampak memiliki prospek yang lumayan untuk pemberdayaan masyarakat meningkatkan penghasilan. (Yuni Astutik, SKB Grobogan)

5 TEKNOLOGI ONLINE DALAM PENDIDIKAN



Teknologi saat ini dianggap media yang sangat bermanfaat untuk pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan dengan berbagai cara yang luar biasa untuk membuat pembelajaran menjadi lebih baik. Apa yang bisa dilakukan dan apa yang tidak bisa dilakukan tergantung dari kreativitas pengguna. Jadi, semakin kreatif dan inovatif yang kita dapatkan, semakin banyak hasil yang akan kita lihat dengan menggunakan teknologi di kelas. Bagaimana penggunaan teknologi yang efektif di dalam kelas? *(Ikhsan Hendra W.)*

Berikut adalah beberapa hal yang bisa dilakukan.

1. Penggunaan fitur audio

Pendidik dapat menggunakan fitur rekaman audio yang ada di ponsel pintar untuk memberikan umpan balik pribadi dan berkualitas kepada semua siswa. Penelitian telah membuktikan bahwa siswa lebih menyukai umpan balik yang diberikan dengan cara ini.

2. Kuis/polling digital

Alat survey/kuis digital langsung dapat digunakan sebagai penilaian formatif. Pendidik dapat menggunakan alat ini untuk menentukan apa yang sudah diketahui siswa dan apa yang harus lebih diperhatikan. Ini juga dapat memberikan wawasan tentang kekuatan dan kelemahan masing-masing siswa dan membantu memberikan instruksi khusus bila diperlukan.

3. Membuat video

Daripada meminta siswa menulis esai 2000 kata setelah meneliti suatu topik, di mana be-

berapa di antaranya hanya menyalin dan menempel paragraf tanpa harus memahami isinya, pendidik dapat meminta siswa untuk meneliti dan membuat rekaman video atau audio 5 menit atau kurang dari apa yang mereka teliti.

4. Chat dan diskusi online

Pendidik dapat memanfaatkan fitur chat pada perangkat seluler untuk membuat forum diskusi online untuk mendorong partisipasi kelas pada topik konten, bahkan di luar kelas. Siswa dapat mengobrol dan berdiskusi (dengan atau tanpa pendidik) saat di rumah pada suatu subjek di kelas untuk meningkatkan pemahaman konsep

5. QR Code

Kode respons cepat (QR) adalah cara hebat lain untuk menggunakan teknologi seluler di kelas. Tautan ke sumber daya online, diagram dan gambar yang kompleks, solusi untuk tugas dapat dikodekan dan disediakan untuk siswa.

Laboratorium Inovatif di PP PAUD & DIKMAS Jawa Tengah



PP PAUD & DIKMAS
Jawa Tengah

Jl. Diponegoro 250 Ungaran, Semarang
Telp. 024-6921187, Fax. 024-6922884

<http://www.pauddikmasjateng.kemdikbud.go.id>