

Edisi 23 • Desember 2019

BULETIN PA'BIRITTA

Media Informasi dan Komunikasi Pendidikan



Nadiem

Dan Harapan Indonesia Menuju Panggung Dunia

ISSN 1829.6335



9

780018

296336

Buletin Pa'biritta LPMP Sulawesi Selatan

Pembina/Penanggung Jawab

Dr. H. Abdul Halim Muharram, M.Pd.
(Kepala LPMP Sulawesi Selatan)

Pemimpin Umum

Drs. Suardi B., M.Pd. (Kabag Umum)

Pemimpin Redaksi

Dr. Syamsul Alam, M.Pd.

Dewan Penyunting

Dr. Muhammad Anis, M.Si. (Ketua)
Rahmatiah, S.Si, M.Si. (Anggota)
Andi Amrullah Habibi, S.T., M.Pd.
(Anggota)
Mifta Ashari K (Anggota)

Setting/Lay Out

Syamsul Qamar, S.H.

Reporter

Ashari Muhri, S.Kom.

Fotografer

Muhammad Ishak

Keuangan

Muhammad Arsyad, S.Kom.

Buletin Pa'biritta LPMP Sulawesi Selatan

Alamat Redaksi:

Gedung Pendidikan (Gedung C Lt.2)
LPMP Sulawesi Selatan

Jl. Andi Pangerang Petta Rani, Makassar

Telp. 0411-873565

Fax. 0411-873513

Website: lpmpsulsel.kemdikbud.go.id

DARI REDAKSI

Buletin Pa'biritta edisi 23 terbitan Desember 2019 mengangkat tema utama profil Nadiem Makarim, dari bos gojek menjadi nakhoda Kemdikbud. Edisi ini memuat berbagai tulisan ilmiah populer antara lain membahas tentang Manusia dan Peradabannya, Youtube Sebagai media Komunikasi Karya Peserta Lomba Inovasi Pembelajaran Bagi Guru dan Lomba Kreativitas Siswa, Langkah Mudah Membuat Media Pembelajaran IPA Menggunakan *Whiteboard Animation*, Membuat Video Sebagai Media Pembelajaran, Penilaian *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* Dalam Pembelajaran, Filsafat Huruf Lontara, Pemanfaatan dan Perawatan Buku Perpustakaan Sekolah serta Peran PTP Dalam mendukung Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di Era Revolusi Pendidikan 4.0.

Pada edisi juga dibahas kegiatan Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan diantaranya Road Map Diseminasi Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan, Diseminasi dan Rekomendasi Supervisi Mutu, Penyusunan Profil LPMP Sulawesi Selatan serta Bimtek Fasda dan Pengawas dalam kegiatan Pemetaan Mutu Pendidikan.

Buletin Pabbiritta merupakan media bagi Guru, Widyaiswara, Pengembang Teknologi Pembelajaran dan Fungsional lainnya untuk menyalurkan kemampuan menulis dan pengembangan keprofesian berkelanjutan.

Semoga kehadiran bulletin ini bisa memberi manfaat bagi semuanya, dan bisa memberi informasi tentang kegiatan LPMP Sulawesi Selatan

Pembaca juga dapat mengunduh Bulletin pada laman LPMP Sulawesi Selatan lpmpsulsel.kemdikbud.go.id



Sampul : Nadiem Makarim (Mendikbud RI)
Sumber Gambar Sampul : katadata.co.id

DAFTAR ISI

Berita LPMP Sulawesi Selatan

- Bimbingan Teknis Pengawas Pemetaan Mutu Pendidikan **4**
- Bimbingan Teknis Fasilitator Daerah Pengumpul Data **5**
- Bimbingan Teknis Sistem Penjaminan Mutu Eksternal (SPME) **6**
- Monitoring dan Evaluasi Sistem Penjaminan Mutu Eksternal (SPME) **7**
- Analisis Supervisi Mutu Pendidikan **8**
- Diseminasi dan Rekomendasi Hasil Supervisi Mutu Pendidikan **9**
- Penyusunan Profil LPMP Sulawesi Selatan **10**

Info

- Prosedur PPG dalam Jabatan **11**

Tips

- Tips Sukses Lulus CPNS **12**
- Nadiem dan Harapan Indonesia Menuju Panggung Dunia **14**
- Road Map Diseminasi SPMI Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan 2019 **20**

Artikel/Ilmiah

- Penilaian *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* Dalam Pembelajaran **24**
- Pemanfaatan dan Perawatan Buku Perpustakaan Sekolah **30**
- Membuat Video Sebagai Media Pembelajaran **35**
- Mengenal Manusia dan Peradabannya **38**
- Youtube Sebagai media Komunikasi Karya Peserta Lomba Inovasi Pembelajaran Bagi Guru dan Lomba Kreativitas Siswa **42**
- Peran PTP Dalam mendukung Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di Era Revolusi Pendidikan 4.0 **46**
- Langkah Mudah Membuat Media Pembelajaran IPA Menggunakan *Whiteboard Animation (Videoscribe)* **50**
- Filosofi Huruf Lontara **57**



BIMBINGAN TEKNIS

PENGAWAS PEMETAAN MUTU PENDIDIKAN

Sosialisasi dan pendampingan pemetaan mutu bertujuan untuk memfasilitasi satuan pendidikan dalam melakukan proses implementasi pemetaan mutu satuan pendidikan

Salah satu pihak yang memiliki peran strategis dalam penjaminan mutu pendidikan adalah pengawas sekolah. Berdasarkan tupoksinya, pengawas mempunyai ruang lingkup tugas, tanggung jawab dan wewenang untuk melaksanakan kegiatan pengawasan akademik dan manajerial pada satuan pendidikan, oleh karena itu setiap pengawas harus selalu mendapat informasi terbaru terkait pemetaan mutu pendidikan.

Bimbingan teknis pengawas pemetaan mutu pendidikan ini adalah merupakan bimbingan teknis penyegaran yang

diberikan kepada pengawas/operator dapodik agar mendapatkan informasi dan metode terkini dalam pelaksanaan pemetaan mutu pendidikan di Provinsi Sulawesi Selatan.

Kegiatan bimtek dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah, praktek/simulasi dan tanya jawab, beberapa materi yang disajikan pada kegiatan bimtek ini antara lain :

1. Evaluasi hasil pemetaan mutu tahun 2018
2. Penyempurnaan sistem pemetaan mutu 2019
3. Instrumen pemetaan mutu 2019
4. Penggunaan aplikasi pemetaan mutu 2019
5. Penggunaan aplikasi supervisi mutu 2019
6. Penggunaan aplikasi manajemen pemetaan mutu, dan
7. Penggunaan aplikasi RKAS

Bimbingan Teknis Pengawas Pemetaan Mutu Pendidikan ini sangat penting dilakukan agar nantinya proses pelaksanaan pemetaan mutu di kabupaten/kota dapat berjalan lancar. Hasil akhir proses pemetaan mutu pendidikan adalah peta mutu pendidikan yang akan diperoleh dari hasil pengumpulan data dari hasil peran serta pengawas sekolah dan operator dapodik di provinsi, kabupaten dan kota.

Pelaksana :

Seksi Pemetaan Mutu Pendidikan LPMP Sulawesi Selatan

Waktu :

Agustus s.d. September 2019

Tempat :

Hotel Grand Wisata Makassar.

Peserta :

1440 orang Pengawas Dikdas dan Dikmen

BIMBINGAN TEKNIS

FASILITATOR DAERAH PENGUMPUL DATA

Dalam implementasi program pemetaan mutu, LPMP berperan sebagai pelaksana teknis di provinsi untuk mengkoordinasikan kegiatan pemetaan mutu dengan Dinas Pendidikan, sosialisasi program pemetaan mutu ke pengawas sekolah dan seluruh satuan pendidikan pada jenjang SD, SMP, SMA dan SMK, sehingga bisa memastikan seluruh sekolah melaksanakan program pemetaan mutu yang pengumpulan datanya menggunakan aplikasi Penjaminan Mutu Pendidikan

Kegiatan Bimbingan Teknis Fasilitator Daerah Pengumpulan Data merupakan kegiatan awal dalam rangka pelaksanaan pemetaan mutu pendidikan tahun 2019 di Provinsi Sulawesi Selatan. Dalam kegiatan ini peserta diberikan informasi dan metode terkini terkait pelaksanaan pemetaan mutu pendidikan tahun 2019 antara lain :

1. Evaluasi Hasil Pemetaan Mutu 2018
2. Penyempurnaan Sistem Pemetaan Mutu 2019
3. Instrumen Pemetaan Mutu 2019
4. Penggunaan Aplikasi Pemetaan Mutu 2019
5. Penggunaan Aplikasi Supervisi Mutu 2019
6. Aplikasi Manajemen Pemetaan Mutu
7. Manajemen Pelaksanaan Bimbingan Teknis Pemetaan Mutu untuk Pengawas Sekolah
8. Penggunaan Aplikasi Rencana Kegiatan Anggaran Sekolah (RKAS)

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk menyiapkan fasilitator daerah pemetaan mutu agar mampu menggunakan aplikasi pemetaan mutu dan aplikasi terkait lainnya seperti aplikasi supervisi mutu, aplikasi RKAS, dan aplikasi manajemen pemetaan mutu) dalam rangka pelaksanaan pemetaan mutu pendidikan 2019 di Provinsi Sulawesi Selatan.

Kegiatan Bimbingan Teknis Fasilitator Daerah Pengumpulan Data 2019 sangat penting dilakukan agar proses pemetaan mutu pendidikan di Provinsi Sulawesi Selatan dapat berjalan lancar, di mana hasil akhir proses pemetaan mutu pendidikan adalah peta mutu pendidikan yang akan diperoleh dari hasil pengumpulan data yang nantinya dilaksanakan di masing-masing kab./kota di Provinsi Sulawesi Selatan.

Pelaksana :

Seksi Pemetaan Mutu Pendidikan LPMP Sulawesi Selatan

Waktu :

5 s.d. 7 Agustus 2019

Tempat :

LPMP Sulawesi Selatan

Peserta :

72 orang (Kepala UPTD Cabdin Prov., KK Dapodik, LPMP Sulsel)





BIMBINGAN TEKNIS SISTEM PENJAMINAN MUTU EKSTERNAL (SPME) LEMBAGA PENJAMINAN MUTU PENDIDIKAN (LPMP) SULAWESI SELATAN TAHUN 2019

HOTEL REMCY MAKASSAR, 13 AGUSTUS 2019

Pelaksana :
Seksi Fasilitasi Dikdas/Dikmen
LPMP Sulawesi Selatan
Waktu :
13 s.d. 16 Agustus 2019
Tempat :
Hotel Remcy Makassar
Peserta :
164 orang Tim Penjaminan Mutu
Pendidikan Daerah (TPMPD) 24
Kab./Kota
(Bappeda, Dewan Pendidikan,
Sekretaris Dinas Pendidikan,
Pokja Pemetaan Mutu, Pokja
Fasilitasi dan Koordinator
Pengawas)

Bimbingan Teknis

SISTEM PENJAMINAN MUTU EKSTERNAL (SPME)

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan c.q. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar telah mengembangkan Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Dasar dan Menengah yang terdiri dari Sistem Mutu Internal (SPMI) dan Sistem Penjaminan Mutu Eksternal (SPME). SPMI dilaksanakan oleh satuan pendidikan, sedangkan SPME dilaksanakan oleh institusi di luar satuan pendidikan seperti pemerintah pusat, pemerintah daerah, Badan Standar Nasional Pendidikan, dan Badan Akreditasi Sekolah/Madrasah

Sejalan dengan hal tersebut, Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 28 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Dasar dan Menengah menegaskan bahwa pemerintah daerah dalam

melaksanakan penjaminan mutu pendidikan dibantu oleh Tim Penjaminan Mutu Pendidikan Daerah (TPMPD)

Kegiatan Bimbingan Teknis Sistem Penjaminan Mutu Eksternal (SPME) bagi Tim Penjaminan Mutu Pendidikan Daerah (TPMPD) dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman Tim TPMPD mengenai SPME, tugas dan kewajiban TPMPD, serta mengembangkan kemampuan TPMPD dalam melaksanakan SPME serta penerapannya secara berjenjang, dengan harapan Tim TPMPD dapat memaksimalkan perannya dalam memberikan fasilitasi kepada satuan pendidikan untuk menjalankan penjaminan mutu.

Dalam kegiatan tersebut, beberapa materi yang disajikan antara lain:

1. Peran, fungsi dan pembedaan (TPMPD)

2. Evaluasi pembentukan TPMPD tahun 2018 dan program kerja tahun 2019
3. Evaluasi dan praktik baik TPMPD
4. Penguatan peran TPMPD dalam:
 - mengawal pemetaan mutu yang valid
 - memanfaatkan data mutu untuk perencanaan peningkatan mutu pendidikan.
 - mengawal pengimbasan SPMI dan peningkatan mutu pendidikan di sekolah
 - mengembangkan inovasi dan membangun kerjasama dalam rangka peningkatan mutu pendidikan di wilayah masing-masing.
5. Praktik dan presentasi hasil praktik penyusunan program fasilitasi TPMPD
6. Penyusunan rencana tindak lanjut.

MONITORING DAN EVALUASI

SISTEM PENJAMINAN MUTU EKSTERNAL (SPME)

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 28 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Dasar dan Menengah menegaskan bahwa pemerintah daerah dalam melaksanakan penjaminan mutu pendidikan dibantu oleh Tim Penjaminan Mutu Pendidikan Daerah (TPMPD)

Menindaklanjuti hal tersebut, Lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan (LPMP) Sulawesi Selatan melaksanakan kegiatan Monitoring dan Evaluasi (Monev) Implementasi Sistem Penjaminan Mutu Eksternal (SPME) pada Dinas Pendidikan Provinsi dan 24 Kabupaten Kota Provinsi Sulawesi Selatan sebagai tindaklanjut dari kegiatan Bimbingan Teknis Sistem Penjaminan Mutu Eksternal.

Kegiatan dilaksanakan 2

Tahap, di mana tahap 1 dilaksanakan tanggal 24 s.d. 26 Oktober 2019 di 12 Kabupaten Kota dan tahap 2 dilaksanakan tanggal 28 s.d. 30 Oktober di Dinas Provinsi dan 12 Kabupaten Kota lainnya dengan melibatkan 72 orang pegawai LPMP Sulawesi Selatan.

Sasaran Monitoring dan Evaluasi SPME ini adalah Tim Penjaminan Mutu Pendidikan Daerah (TPMPD) Provinsi, Kabupaten dan Kota, yang meliputi Pihak Dinas Pendidikan, Dewan Pendidikan, Bappeda dan BKD.

Kegiatan Monev SPME dilaksanakan untuk melihat progress/capaian dari rencana kerja Tim Penjaminan Mutu Pendidikan Daerah (TPMPD) sebagai bagian dari sistem penjaminan mutu eksternal (SPME), khususnya melihat progres pelaksanaan, pembinaan, pembimbingan,

pendampingan, dan supervisi terhadap satuan pendidikan dalam pengembangan SPMI.

Melalui kegiatan ini diharapkan TPMPD dapat optimal menjalankan perannya dalam peningkatan mutu pendidikan di daerah, serta mendapatkan data tentang hasil capaian dari rencana tindak lanjut yang telah disusun oleh Tim Penjaminan Mutu Pendidikan (TPMP) provinsi, kabupaten dan kota.

Pelaksana :

Seksi Fasilitasi Dikdas/
Dikmen LPMP Sulawesi
Selatan

Waktu :

24 s.d. 20 Oktober 2019

Tempat :

24 Kab./Kota di Provinsi
Sulawesi Selatan

Petugas :

72 orang Pegawai LPMP
Sulawesi Selatan





ANALISIS

SUPERVISI MUTU PENDIDIKAN

Kegiatan Analisis Supervisi Mutu Pendidikan merupakan salah satu rangkaian dari kegiatan Sistem Penjaminan Mutu Internal (SPMI) yang dilakukan oleh seluruh satuan pendidikan, sehingga diperlukan supervisi berkelanjutan oleh pengawas sekolah agar pelaksanaan SPMI di satuan pendidikan dapat berjalan secara optimal.

Kegiatan Analisis Data Mutu dibuka oleh Kepala LPMP Sulawesi Selatan, Bapak Dr. H. Abdul Halim Muharram,

M.Pd. Dalam pengarahannya beliau menyampaikan bahwa penjaminan mutu pendidikan adalah merupakan tanggung jawab kita semua, oleh karena itu mari kita bekerjasama dan menjalankan perannya masing-masing secara optimal agar tujuan diharapkan dapat dicapai.

Lebih lanjut disampaikan bahwa kegiatan ini adalah melakukan kegiatan analisis terhadap hasil supervisi pengawas sekolah, di dalamnya dilakukan pengolahan data, analisis, menyusun dokumen supervisi

mutu dan rencana pemenuhan mutu pendidikan sesuai dengan kebutuhan wilayah masing-masing.

Pelaksana :

Seksi Supervisi Mutu Pendidikan LPMP Sulawesi Selatan

Waktu :

5 s.d. 7 Desember 2019

Tempat :

Hotel Remcy Makassar

Peserta :

120 orang (Pengawas Sekolah, TPMPD dan LPMP Sulawesi Selatan)



DISEMINASI DAN REKOMENDASI HASIL SUPERVISI MUTU PENDIDIKAN

Pelaksana :
Seksi Supervisi Mutu
Pendidikan LPMP Sulawesi
Selatan
Waktu :
13 s.d. 15 Desember 2019
Tempat :
Ruang Pola Kantor Bupati
Kab. Kepulauan Selayar
Petugas :
150 orang (Kepala Dinas,
Kepala Bappeda, Koord.
Pengawas Sekolah, Ketua
TPMPD dan LPMP Sulawesi
Selatan)

Kegiatan Diseminasi dan Rekomendasi Hasil Supervisi Mutu Pendidikan merupakan salah satu kegiatan dari rangkaian kegiatan Supervisi Mutu Pendidikan sebagai salah satu tugas pokok dan fungsi LPMP. Beberapa kegiatan yang dimaksud diantaranya adalah Workshop Penyusunan Bahan Supervisi Penjaminan Mutu Pendidikan, Bimtek Supervisi Penjaminan Mutu Pendidikan Tingkat Provinsi, Bimtek Supervisi Mutu Pendidikan Tingkat Kab./Kota, Supervisi Mutu Satuan Pendidikan, dan Analisis Data Supervisi Mutu Pendidikan.

Kegiatan Diseminasi dan Rekomendasi Hasil Supervisi Mutu Pendidikan dilaksanakan di Ruang Pola Kantor Bupati Kabupaten

Selayar, kegiatan dibuka oleh Asisten III Setda Selayar Bapak Dahdul Malik yang mewakili Bupati Selayar, dalam sambutannya beliau menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya karena kegiatan ini dilaksanakan di Kabupaten Kepulauan Selayar. Lanjut disampaikan bahwa kegiatan yang dilaksanakan ini sangat penting, karena rekomendasi hasil supervisi mutu pendidikan ini dapat dijadikan acuan bagi pengambil keputusan bagi pemerintah daerah dalam perencanaan program peningkatan mutu pendidikan di daerah masing-masing.

Dalam kegiatan ini, masing-masing perwakilan dari setiap kabupaten kota memaparkan hasil analisis supervisi mutu

pendidikan dan rekomendasi kepada seluruh peserta terutama kepada pengambil kebijakan untuk mengetahui hasil yang telah dicapai terkait mutu pendidikan serta rekomendasi dalam rangka peningkatan mutu pendidikan di daerah masing-masing.

Dengan adanya kegiatan Diseminasi dan Rekomendasi Hasil Supervisi Mutu Pendidikan ini semoga informasi dan data tentang hasil supervisi mutu pendidikan di Provinsi Sulawesi Selatan dapat tersebar luas, sehingga nantinya masing-masing Pemerintah Daerah Provinsi/ Kabupaten/Kota dapat melakukan perencanaan pemenuhan mutu pendidikan sesuai dengan kebutuhan daerah masing-masing.

PENYUSUNAN PROFIL LPMP SULAWESI SELATAN

Profil lembaga merupakan sebuah media atau alat yang bermanfaat untuk memberikan informasi atau gambaran secara lengkap mengenai detail lembaga. Secara umum profil lembaga instansi pemerintah memiliki fungsi dan manfaat antara lain memuat informasi detail mengenai lembaga, berperan sebagai media representasi dan tools marketing, serta berperan sebagai media untuk branding dan publikasi.

Dalam melakukan publikasi tentang tugas dan fungsi, LPMP Sulawesi Selatan telah melakukan beberapa publikasi antara lain Website, Facebook, Twitter, Instagram, youtube, brosur dan profil lembaga.

Dari beberapa jenis publikasi yang telah dilakukan, profil lembaga merupakan media publikasi yang paling komplit

karena memuat segala informasi tentang lembaga, oleh karena itu melaksanakan kegiatan penyusunan profil lembaga.

Kegiatan dilaksanakan di Swiss-BelHotel Makassar, 26 s.d. 28 Desember 2019 dan diikuti oleh 30 orang Pegawai LPMP Sulawesi Selatan yang merupakan perwakilan dari setiap bagian/seksi antara lain Pejabat Struktural, Widyaiswara, Pengembang Teknologi Pembelajaran dan Fungsional umum (Subbag TURT, Kepegawaian, Seksi Pemetaan, Supervisi, Dikdas dan Dikmen).

Dalam kegiatan ini, LPMP Sulawesi Selatan menghadirkan beberapa narasumber antara lain Narasumber Tech IN Asia, ID Nation dan Media Fajar.

Kegiatan diawali dengan membahas tentang Persiapan

dan Kompetensi Menyambut Era Digital 4.0, kemudian Evaluasi Profil dan Media Sosial LPMP Sulsel 2019, Tip dan Trik Mengelola Media Sosial, Perencanaan dan Pembuatan Skrip Video, dan terakhir Cara Membuat Company Profile dan Tips Pembuatan Video Profile.

Tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk mengumpulkan data sebagai bahan penyusunan profil, memberikan pengetahuan kepada peserta tentang penyusunan profil dan pengelolaan media social menghadapi era digital 4.0.

Pelaksana :

Bagian Umum LPMP Sulawesi Selatan

Waktu :

26 s.d. 28 Desember 2019

Tempat :

Swiss-BelHotel Makassar

Peserta :

30 orang Pegawai LPMP Sulawesi Selatan



PPG DALAM JABATAN



1. **Guru** mendaftar melalui SIM PKB
2. **Guru** mengupload berkas yang dipersyaratkan melalui SIM PKB untuk ikut ujian seleksi akademik PPG
3. **LPMP** melakukan verval berkas melalui SIM PKB



1. **Guru** dapat melihat hasil verval melalui SIM PKB, Jika disetujui, mencetak kartu ujian untuk mengikuti seleksi akademik. (Jika ditolak, lakukan perbaikan sesuai catatan)
2. **Guru** mengikuti ujian seleksi akademik PPG di TUK sesuai domisili



1. Hasil ujian dapat dilihat di SIM PKB, Jika lulus melakukan pemberkasan untuk mendaftar sebagai **calon Mahasiswa PPG**
2. Berkas diserahkan ke Dinas Pendidikan Prov./Kab./Kota



1. **Dinas Pendidikan** melakukan verifikasi berkas, dan memvalidasi melalui aplikasi AP4G
2. **LPMP** melakukan verval akhir berkas calon calon peserta dan memvalidasi melalui aplikasi AP4G



1. Berkas yang disetujui LPMP diserahkan ke Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) penyelenggara sertifikasi guru
2. **LPTK** memanggil calon Mahasiswa PPG untuk mengikuti diklat dalam jabatan (info di sergur.id)



Guru mengikuti diklat PPG dalam jabatan, jika **LULUS** mendapatkan **SERTIFIKAT PENDIDIK**



TIPS

Tips Sukses LULUS CPNS

Abdi negara ternyata masih menjadi pekerjaan favorit banyak orang. Buktinya, setiap ada pendaftaran Calon Pegawai Negeri Sipil (CPNS), orang beramai-ramai mendaftar meski peluang lolos tes CPNS seringkali tak besar. Bayangkan saja, dari ribuan orang yang mendaftar, terkadang tak sampai lima orang yang diterima. Persaingannya sangat ketat, Pintarian.

Kalau kamu juga sangat ingin menjadi PNS, tentu kamu harus mempersiapkan diri dengan matang. Pastikan semua persyaratan sudah kamu penuhi dan kelengkapan administrasi sudah kamu lengkapi sejak jauh-jauh hari, karena beberapa dokumen memerlukan waktu pengerjaan yang agak lama. Setelah itu, kamu wajib berlatih mengerjakan soal tes CPNS secara rutin selama 1-2 bulan penuh sebelum tes dilaksanakan.

Tips Memilih Instansi

Meski sama-sama melakukan seleksi penerimaan melalui tes CPNS, beda instansi, beda

pula komposisi soalnya. Misalnya, menurut salah satu peserta tes CPNS, tes matematika untuk Badan Koordinasi Penanaman Modal lebih rumit dibanding tes matematika untuk Kementerian Komunikasi dan Informatika. Selain itu, tes untuk beberapa instansi hanya dua tahap, tapi untuk Kementerian Luar Negeri bisa jadi empat tahap.

Karena itu, cari tahu tentang tes CPNS instansi yang kamu inginkan. Alangkah baiknya kamu memilih instansi yang sesuai dengan minatmu atau selaras dengan jurusanmu saat kuliah agar peluangmu lulus tes CPNS lebih besar. Kesempatanmu diterima sebagai PNS juga lebih besar jika kamu memilih posisi yang memiliki lowongan banyak.

Tips Belajar Latihan Soal Tes CPNS

Tes CPNS terdiri dari dua jenis, yakni Tes Kompetensi Dasar (TKD) dan Tes Kompetensi Bidang (TKB). TKD dibagi lagi menjadi Tes Intelegensi Umum (TIU), Tes Wawasan Kebangsaan (TWK), dan Tes Karakteristik Pribadi (TKP). Masing-masing

memiliki *passing grade* alias nilai ambang batas yang harus dipenuhi untuk bisa lulus tes CPNS, yakni 80 untuk TIU, 75 untuk TWK, dan 143 untuk TKP.

Pintaria punya trik mengerjakan masing-masing tes:

1. Test Intelensia Umum (TIU)

Fokuskan menjawab pertanyaan yang menurut kamu gampang terlebih dulu. Misalnya kamu lemah di kemampuan numerik berupa aljabar, kamu bisa mengerjakan soal deret dulu. Soal jenis ini bisa kamu jawab dengan mudah jika teliti dan rajin berlatih mengerjakan soal. Atau, dahulukan mengerjakan soal kemampuan verbal berupa sinonim, antonim, dan analogi, kemampuan berpikir logis berupa silogisme, atau kemampuan berpikir analitis berupa soal spasial.

2. Test Wawasan Kebangsaan (TWK)

TWK terdiri dari soal Pancasila, UUD 1945, sejarah perjuangan bangsa, sampai sistem tata negara Indonesia. Mentang-mentang terkesan seperti pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang sarat muatan budi pekerti, jangan sepelekan tes ini dengan sekadar memilih jawaban paling bagus dan paling panjang dari daftar jawaban, ya, Pintarian. Kamu harus memelajari semuanya dengan maksimal untuk bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan TWK dengan benar.

3. Test Karakteristik Pribadi (TKP)

Untuk soal TKP, kamu baru boleh memilih jawaban yang paling bagus di antara yang lain. Selain itu, kamu juga harus jujur dalam menjawab soal, karena jawaban kamu bisa mencerminkan siapa dirimu. TKP juga bisa dipelajari lewat buku latihan soal tes CPNS karena biasanya soal yang keluar kurang lebih mirip.

4. Test Kompetensi Bidang (TKB)

Untuk posisi di kementerian, jika kamu lulus TKD, kamu akan lanjut ke tahap TKB. Inilah pentingnya

memilih posisi yang sesuai dengan minat atau sesuai jurusan kuliah. Sebab, soal-soal yang keluar akan berkaitan dengan posisi yang kamu ambil.

Misalnya kamu memilih jabatan Analisis Kebijakan Pertama, materi yang ditanyakan adalah seputar kebijakan publik. Kalau kamu sudah belajar tentang ini sejak kuliah, kesempatanmu untuk lulus tes CPNS akan lebih besar karena kamu lebih mudah memahaminya.

Latihan soal tes CPNS dapat kamu lakukan dengan membeli buku soal yang dilengkapi *software* simulasi *Computer Assisted Test (CAT)* atau lewat aplikasi CAT CPNS yang tersedia di *Play Store*. Kamu juga bisa mencoba simulasi tes CPNS online di Pintaria secara gratis, lho!

Menjelang Tes

Persiapkan diri dengan baik mulai H-1 hari tes. Pakai kemeja putih polos (dan jilbab hitam polos jika memakai kerudung), bawahan hitam polos, dan sepatu pantofel hitam. Bawa KTP dan dokumen lain yang dibutuhkan.

Jangan lupa survei lokasi tes terlebih dulu agar kamu tidak tersasar dan tahu harus naik kendaraan apa ke sana. Sehari sebelum tes, kamu tidak perlu begadang dan belajar serius lagi, ya, supaya besok kamu bisa mengerjakan soal dengan tenang dan nyaman.

Di hari H, jangan lupa sarapan agar kamu bisa lebih berkonsentrasi mengerjakan soal. Pastikan kamu datang sebelum waktu tes yang sudah ditentukan. Jangan sampai telat, karena akan membuatmu panik dan kekurangan waktu mengerjakan soal. Mulailah mengerjakan soal dengan berdoa. Semoga kamu lulus tes CPNS dan diterima di posisi yang kamu inginkan, ya, Pintarian!

Sumber : <https://pintaria.com/blog/tips-sukses-lulus-tes-cpns>





NADIEM

dan Harapan Indonesia Menuju Panggung Dunia

Prolog

Tersebutlah di negeri ini, ketika ada yang berbau melawan arus (*anti-mainstream*) maka akan segera memantik gaduh. Begitu pula dengan penunjukkan seseorang untuk menempati sebuah posisi tertentu. Apalagi posisi itu selama ini menurut tradisi hanya boleh diisi oleh orang-orang yang secara kultural tradisional sudah mengerti dan memahami betul secara luar dalam “jeroan” dari *job description* (tugas dan fungsi). Maka akan menjadi hal yang dianggap tabuh dan “melanggar” kepatutan jika tradisi yang sudah mapan itu kemudian secara paksa harus direformasi.

Harus diakui bahwa penunjukkan Nadiem Makarim sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) oleh Presiden Jokowi merupakan sebuah pertarungan yang sangat berani. Tidak hanya sekedar *anti-mainstream* dari sebuah kebiasaan yang nyaris “dikeramatkan”, tapi sekaligus sebagai perwujudan untuk melihat lompatan jauh dari kondisi saat ini. Lompatan mana dimaksudkan untuk mewujudkan visi Indonesia Maju pada tahun 2045.

Apresiasi atau Reward?

Rumor tentang calon menteri berusia muda untuk pertama kali disampaikan oleh Presiden Jokowi sesaat setelah ditetapkan sebagai



Sumber Gambar : Primaradio.co.id

pemenang Pemilu 2019. Maka pada saat yang bersamaan publik pun mencoba menerka-nerka siapa saja profil anak muda Indonesia yang layak mendapat kehormatan ditunjuk menjadi salah satu anggota Kabinet untuk masa bhakti 2019 - 2024.

Indonesia memang tidak kekurangan anak-anak muda bertalenta di atas rata-rata. Akan tetapi karena faktor budaya, antara lain karena sikap ewuh pakewuh, sehingga talenta-talenta muda dengan semangat luar biasa dari anak bangsa ini seakan “terbenam” dalam hiruk pikuk rasa hormat dan larangan melangkahi yang tua. Sehingga dalam rentang waktu lebih dari separuh

abad, kecuali di masa-masa awal kemerdekaan RI, anak-anak muda Indonesia harus menepi (jika tidak ingin mengatakan dimarginalisasi) dan menjadi bayang-bayang generasi tua. Anak muda bertalenta, tak sekalipun mendapat kesempatan untuk memimpin sebuah departemen (kementerian). Kalaupun ada, hal itu hanya sebagai apresiasi atau *reward* (terutama di masa Orba) terhadap dedikasi dan loyalitas mereka yang telah dengan sengaja mencoba menapaki karier melalui jalur organisasi pemuda plat merah.

Sebut saja organisasi pemuda seperti KNPI, AMPI, Kosgoro, dan beberapa organisasi pemuda lainnya yang berafiliasi dengan rejim Orba saat itu. Atas kerja keras mereka ikut terlibat dalam doktrin “belum ada yang bisa menggantikan pemimpin Orba saat itu”, Soeharto menghadiahkan pemimpin organisasi pemuda itu dengan mendapukannya menjadi Menteri Pemuda dan Olahraga (Menpora).

Merombak Tradisi

Tradisi kursi Menpora yang diisi oleh kalangan pemuda yang menapaki karier melalui organisasi pemuda plat merah, mengalami perubahan ketika Soesilo Bambang Yudhoyono (SBY) memenangkan pertarungan pada periode kedua, Pilpres 2009. Menpora yang biasanya diisi oleh kalangan yang berasal dari organisasi pemuda, terpaksa terhenti, karena SBY memberikannya kepada Andi Alfian Mallarangeng (AAM), salah satu kader Demokrat. Meski pada saat itu masih tergolong muda dan energik (pintar?), AAM malah kemudian tersandung kasus korupsi proyek “istana hantu”, pusat olahraga Hambalang, sehingga membuatnya harus mendekam di penjara untuk beberapa lama.

Di periode pertama Pemerintahan Jokowi juga menempatkan salah seorang kader partai yang juga tergolong masih muda di kursi Menpora. Meski cukup memberi harapan, Imam Nahrawi, karena berhasil dan sukses memimpin orkestra penyelenggaraan even olahraga berskala dunia, tapi sayang karena “terjebak” dalam permainan yang tidak sepatutnya dilakukan, maka harus keluar dari gelanggang (anggota kabinet) sebelum waktu demisioner. Selain Imam Nahrawi, di periode pertama Jokowi juga ada menteri yang masih tergolong berusia muda, yaitu Menteri Tenaga Kerja (Menaker), Hanif Dhakiri.

Akan tetapi, baik Imam Nahrawi maupun Hanif Dhakiri, ketika ditetapkan menjadi Menteri oleh Jokowi telah melebihi usia di atas kepala empat jika dilihat dari tahun kelahiran mereka. Sehingga

ketika di periode kedua ini, Presiden menunjuk salah seorang menternya yang masih berusia di bawah 40 tahun (tepatnya baru 35 tahun) untuk mengisi salah satu pos kabinet Indonesia Maju, publik seakan terperangah. Apalagi pos itu bukan merupakan kementerian “ecek-ecek”, melainkan bidang yang sangat berkaitan dengan sumber daya manusia (SDM) Indonesia. Bidang yang harus dikelola secara serius untuk mewujudkan visi Indonesia Maju pada tahun 2045.

Nadiem dan Dunia Startup Indonesia

Jujur, ketika saya diminta untuk menulis tentang Nadiem Anwar Makarim (lebih kesohor disebut Nadiem Makarim), sang Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) yang baru, saya sedikit gamang. Pengetahuan saya tentang pendiri (*founder*) dan bos Gojek ini sungguh sangat terbatas. Karena itu, saya harus berusaha mencari dan membuka referensi terkait Mendikbud milenial ini dari berbagai sumber yang mungkin dapat memberikan informasi.

Disebutkan bahwa Nadiem Makarim lahir di Singapura, pada 4 April 1984 (kompasdotcom). Ia merupakan anak ketiga dari pasangan ayah Nono Anwar Makarim dan ibu Atika Algadri. Sumber lain menyebutkan Nadiem merupakan anak laki-laki satu-satunya dari kedua pasangan suami istri ini.

Masa kecil Nadiem dihabiskan di Jakarta sebelum pindah dan melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di Singapura. Meski lahir di Singapura, ternyata pendidikan Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) dilalui di Jakarta.

Pasca menamatkan SMA di Singapura, Nadiem kemudian melanjutkan pendidikan jenjang diploma (Sarjana di Indonesia) dan Magister di Amerika. Tidak tanggung-tanggung kedua jenjang pendidikan tinggi itu dapat diselesaikan pada dua perguruan tinggi ternama di AS.

Untuk jenjang sarjana, Nadiem menyelesaikan di Brown University dengan mengambil jurusan *International Relations* dan jenjang magister dituntaskan di *Harvard University* dengan spesialisasi *Business Of Administration*. Dan rupanya Harvard University juga merupakan almamater sang ayah.

Tidak hanya itu prestasi Nadiem yang dapat melanjutkan pendidikan pada dua universitas ternama. Bahkan ketika masih di bangku kuliah strata satu, Nadiem juga berhasil menjadi salah satu anggota pertukaran pelajar *London School*

of Economics and Political Science di Inggris.

Selepas menuntaskan pendidikan magister di AS, Nadiem pun berkomitmen untuk balik kampung membangun negeri. Komitmen itu terbentuk karena menurut Nadiem, sejak kecil ia dan saudara-saudaranya sudah ditanamkan oleh kedua orangtuanya untuk mencintai tanah air (rasa nasionalisme). “Walaupun dikenal sebagai lulusan universitas paling bergengsi di dunia, Nadiem Makarim tidak lupa diri. Ia lebih memilih kembali ke Indonesia untuk berkontribusi ketimbang bekerja di luar negeri”¹). Padahal seperti kita tahu, sebagian dari anak negeri ini, ketika mendapatkan kesempatan sekolah dan belajar ke luar negeri, kemudian karena keahlian dan kompetensinya sehingga “dihargai” dan impaknya mendapatkan penghidupan yang layak di luar, sangat jarang untuk berpikir dan tertarik kembali membangun negeri.

Tidak dengan seorang Nadiem Makarim. Dia bahkan secara blak-blakan mengatakan, “Saya dididik dari kecil untuk kembali dan berkontribusi ke Tanah Air, walaupun seumur hidup lebih sering sekolah di luar negeri. Orangtua saya sangat nasionalis, dan karena itu *passion* saya untuk Indonesia sangat besar,”²

Maka setelah menggenggam gelar MBA, Nadiem pun kembali ke tanah air. Tentu saja dengan semangat untuk dapat memberikan kontribusi positif dan maksimal bagi kemajuan negeri besar nan permai bernama Indonesia ini.

Tekadnya itu kemudian ia buktikan dengan mendirikan startup ternama transportasi berbasis online pertama di Indonesia. Maka pada tahun 2010 Nadiem bersama dua orang kawannya mendirikan startup Gojek, yang kini menjadi PT. Aplikasi Karya Anak Bangsa.

Inspirasi mengembangkan startup transportasi berbasis online dia peroleh karena sering menggunakan jasa ojek. Menurut Nadiem, ia sering menggunakan jasa ojek untuk ke kantor karena kondisi Jakarta yang tidak terlalu kondusif dan rawan kemacetan. Dari pengalaman menggunakan jasa ojek ini sehingga memunculkan sebuah ide untuk mengawinkan teknologi dan jasa ojek sebagai sebuah inovasi baru. Menurut Nadiem, “Jika ada layanan transpor dan delivery (pengantaran) yang cepat dan praktis, pasti akan sangat membantu warga Jakarta,”³

Karena itu, Gojek, tidak dapat dipungkiri merupakan perintis startup di bidang

transportasi berbasis online pertama di Indonesia. Sehingga inovasi baru yang lahir dari ide kreatif seorang anak muda bertalenta besar inilah menjadi salah satu *entry point* bagi Presiden Jokowi untuk mendapuk Nadiem Anwar Makarim sebagai nahkoda baru di Kemendikbud.

Sebelum mendirikan Gojek, Nadiem sempat “magang” di beberapa perusahaan ternama bertaraf internasional. Pertama kali seorang Nadiem “magang” langsung dipercaya sebagai Konsultan Manajemen di perusahaan konsultan McKinsey & Company di tahun 2006. Ia kemudian berhenti sebagai konsultan di perusahaan tersebut karena harus melanjutkan pendidikan di Harvard University AS.

Petualangan Nadiem kemudian berlanjut setelah menyelesaikan pendidikan magisternya. Yakni menjadi Co-Founder dan sekaligus sebagai Managing Editor di Zalora Indonesia. Startup berikutnya sebagai tempat “magang” Nadiem, adalah pada sebuah perusahaan penyedia layanan pembayaran nontunai di Indonesia, KartuKu. Di perusahaan startup penyedia layanan pembayaran nontunai ini, Nadiem didapuk sebagai CIO (*Chief Innovation Officer*).

Di kemudian hari setelah mendirikan Gojek berkembang pesat, perusahaan ini diakuisisi untuk memperkuat lini Gopay yang menjadi bagian dari Gojek.

Nadiem : Antara Gojek dan Pendidikan

Setelah puas malang melintang “magang” di beberapa perusahaan ternama, naluri *entrepreneurship* Nadiem pun bergejolak. Berkaca pada pengalaman sehari-hari menggunakan jasa layanan ojek, dari sanalah ia mulai memikirkan untuk membuat sebuah inovasi berbasis digital dengan mengintegrasikan teknologi dan layanan ojek.

Rupanya, selama menggunakan jasa layanan ojek, telah memberikan banyak pelajaran berharga dan membuka wawasannya, bagaimana membuat sebuah inovasi yang tidak hanya menguntungkan dari segi bisnis tapi juga bermanfaat bagi kehidupan sosial secara keseluruhan. Pameo mengatakan, bahwa pengalaman mengajarkan segalanya, telah menjadi inspirasi yang sangat berharga bagi lahirnya sebuah ide brilliant.

Ide mendirikan Gojek, seperti diakui sendiri oleh Nadiem bermula dari pengalaman sehari-hari



menggunakan jasa layanan ojek ke kantor. Dapat dikatakan bahwa munculnya ide futuristik untuk dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal bagi kehidupan sosial, tak lepas dari cara kita melihat dan memaknai kondisi dan interaksi sosial di kehidupan masyarakat kita. Dan Nadiem telah membuktikan, bahwa tidak hanya berhenti pada ide, tapi juga sekaligus mengaplikasikan secara faktual di lapangan.

Waktu kemudian membuktikan bahwa ide kreatif yang lahir dari proses interaksi sosial tanpa harus dibatasi oleh sekat-sekat primordial telah melahirkan sebuah karya besar yang sangat bermanfaat bagi masyarakat dan kemajuan sebuah negeri. Sampai sejauh ini, Gojek sebagai layanan jasa transportasi berbasis online ini telah bertransformasi sebagai salah satu perusahaan *startup* tersukses di Indonesia yang berada di level *Decacorn*. *Decacorn* adalah sebutan untuk perusahaan dengan nilai atau valuasi perusahaan mencapai 140 triliun.⁴⁾

Melihat rekam jejak (*track record*) keberhasilan dan kesuksesan dalam mengembangkan inovasi berbasis digital dengan memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi dan kebutuhan riil masyarakat, menjadi salah satu faktor yang mendorong Presiden Jokowi di periode keduanya ini mempercayakan Kemendikbud dinahkodai seorang Nadiem Makarim. Rupanya Presiden Jokowi kepincut kepada Nadiem bukan hanya sekedar ingin melawan arus. Tapi, kepada Nadiem telah diberikan tanggung jawab untuk memastikan visi Indonesia Maju benar-benar dapat terwujud pada tahun 2045.

Presiden tidak hanya menunjuk orang untuk menempati sebuah posisi, juga seperti halnya Nadiem untuk Kemendikbud. Menurut Presiden Joko Widodo, "pada era ini perlu penguatan data dan perlu orang yang memiliki pengalaman bagaimana mengelola sebuah data sehingga bisa memprediksi masa depan".

Karena itu, lanjut Presiden, bahwa "Perlu orang yang mengerti bagaimana mengimplementasikan inovasi-inovasi yang ada. Berani keluar dari kotak, berani *out of the box*, berani tidak rutinitas, berani tidak monoton sehingga akan memunculkan sebuah loncatan-loncatan besar yang itu saya melihat pengalaman dari yang muda-muda bisa mendukung itu."⁵⁾

Nadiem kemudian menambahkan alasan mengapa dia yang dipilih Presiden untuk pos Kemendikbud. Dengan tegas Nadiem mengatakan, bahwa "Alasan kenapa saya

terpilih walaupun saya bukan dari sektor pendidikan adalah pertama saya lebih mengerti, belum tentu mengerti, tapi lebih mengerti apa yang akan ada di masa depan kita".⁶⁾

Dengan alasan-alasan tersebut di atas maka tidak menjadi relevan jika masih ada saja yang secara apriori dan bersikap pesemisme untuk menunjukkan resistensi terhadap kehadiran seorang anak muda bertalenta di tampuk puncak Kemendikbud. Apapun celoteh diluar yang menyangsikan kemampuan seorang Nadiem, biarlah waktu yang menentukan.

Nadiem dan Kemerdekaan Belajar

Usia Kabinet Indonesia Maju belum juga seumur jagung. Belum pula mencapai 100 hari pertama. Sehingga bila kita memkasakan diri untuk melakukan penilaian terhadap kinerja seorang Menteri, maka hal itu terlalu prematur. Biarlah waktu yang menjadi hakim yang paling jujur untuk menilai, seberapa tepat dan akurat insting seorang Presiden dalam mendapuk seseorang untuk memimpin sebuah kementerian. Tak terkecuali untuk seorang Nadiem Anwar Makarim, Mendikbud periode 2019-2024.

Meski dibayangi rasa pesemisme atas alas apriori dari beberapa kalangan yang merasa "dilangkahi", tidaklah hal itu menjadi penghalang bagi seorang Nadiem untuk mewujudkan visi pendidikan Indonesia Maju. Karena itu, saya sangat bergembira ketika keluar dari istana setelah dipanggil Presiden, saat diwawancara, Nadiem dengan sangat lantang berujar, "Saya akan membawa Indonesia maju ke panggung dunia".

Karena itu saya sangat yakin bahwa seorang Nadiem, "bukanlah orang yang salah pada tempat yang salah". Tapi dari berbagai pengalaman yang telah membentuknya, saya optimis di tangan seorang Nadiem, pendidikan Indonesia dapat menemukan "bentuknya".

Bagi saya, kualitas dan kemampuan seorang tidak hanya diukur selama dia memegang sebuah posisi pada suatu rentang waktu tertentu, tetapi hal itu dapat dilihat seberapa panjang rentang waktu yang telah dilalui, seberapa jauh karya dan jejak langkah yang telah diukir sebelumnya. Tak masalah, apakah rekam jejak dan karya besar yang dilakukan sebelumnya mempunyai relevansi dan korelasi secara langsung dengan posisi dan tugas fungsi pada posisi baru itu.

Di akhir tulisan ini saya ingin mengutip pesan Mendikbud Nadiem Makarim bagi para guru

Indonesia dari Naskah Pidato Hari Guru Nasional 2019, agar dapat menjadi inspirasi untuk berkontribusi secara positif terhadap visi Pendidikan Indonesia Maju.

Menurut Nadiem, bahwa perubahan adalah hal yang sulit dan penuh dengan ketidaknyamanan. Satu hal yang pasti, **SAYA AKAN BERJUANG UNTUK KEMERDEKAAN BELAJAR DI INDONESIA**. Namun, perubahan tidak dapat dimulai dari atas. Semuanya berawal dan berakhir dari guru. Jangan menunggu aba-aba, jangan menunggu perintah. Ambillah langkah pertama!

Nadiem sudah berjanji. Revolusi Pendidikan Indonesia sudah dimulai, mari mengawal dan bergerak bersama untuk menyongsong visi Indonesia Maju pada 2045!

Karena itu saya sangat yakin bahwa seorang Nadiem, "bukanlah orang yang salah pada tempat yang salah". Tapi dari berbagai pengalaman yang telah membentuknya, saya optimis di tangan seorang Nadiem, pendidikan

Indonesia dapat menemukan "bentuknya".

Ditulis Oleh : Nurdin Taher, S.Pd., M.Si.
Analisis BMN LPMP Sulawesi Selatan

Sumber Bacaan :

<https://www.biografiku.com/biografi-nadiem-makarim/>

<https://www.dream.co.id/dinar/nadiem-makarim-tukang-ojek-modern-lulusan-harvard-150408d.html>

<https://www.dream.co.id/dinar/nadiem-makarim-tukang-ojek-modern-lulusan-harvard-150408d.html>

<https://www.biografiku.com/biografi-nadiem-makarim/>

<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20191024180657-37-109926/alasan-di-balik-jokowi-pilih-nadiem-makarim-jadi-mendikbud>

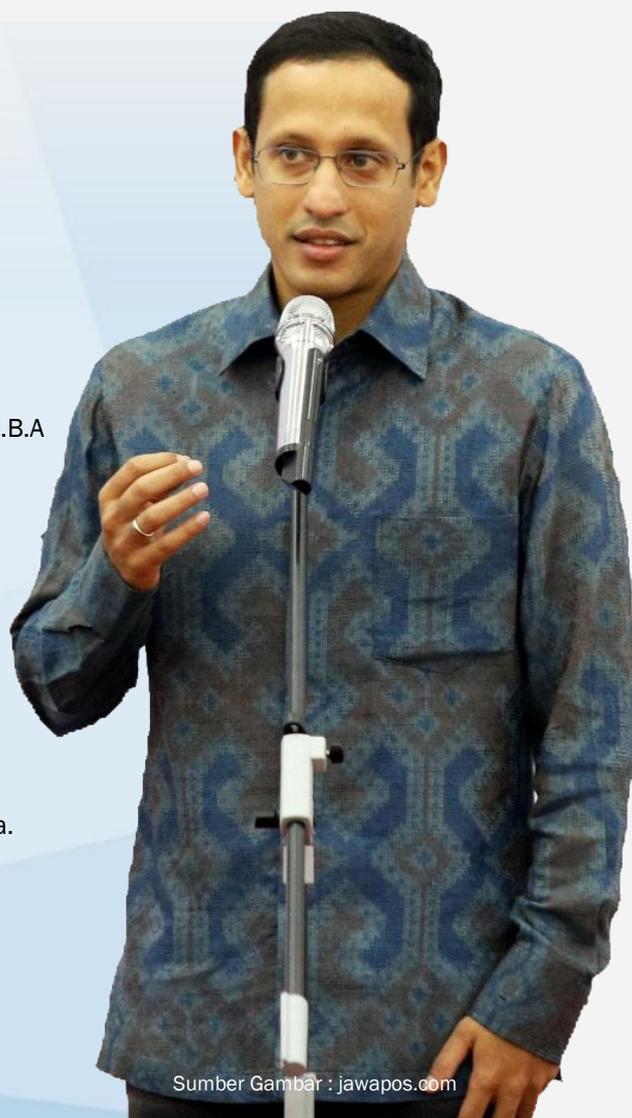
<https://tekno.tempo.co/read/1264074/3-alasan-jokowi-pilih-nadiem-makarim-sebagai-mendikbud/full&view=ok>

Biodata

Nama Lengkap : Nadiem Anwar Makarim, B.A., M.B.A
Tempat, Tgl. Lahir : Singapura, 4 Juli 1984
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama : Islam
Nama Orang Tua : Nono Anwar Makarim (Ayah),
Atika Algadri (Ibu)
Nama Pasangan : Franka Franklin
Pendidikan : Harvard University

Karir dan Bisnis

- 2006 - 2009 :
Konsultan manajemen di McKinsey & Company.
- 2011 - 2012 :
Co-Founder dan Managing Director Zalora Indonesia.
- 2013 - 2014 :
Chief Innovation Officer Kartuku
- 2010 - Sekarang :
Mendirikan Gojek
- 2019 - Sekarang :
Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia



Sumber Gambar : jawapos.com



Rahmatiah
Widyaiswara
LPMP Sulawesi Selatan

Read Map

DISEMINASI SPMI

Tingkat Provinsi Sulawesi Selatan 2019

Diseminasi merupakan suatu kegiatan untuk menyebarluaskan ide, gagasan atau program kegiatan yang telah dilaksanakan.

Setiap tahun LPMP Sulawesi Selatan rutin melaksanakan diseminasi bagi sekolah model untuk menampilkan best practice yang merupakan contoh terbaik hasil implementasi Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan internal yang telah dilaksanakan oleh sekolah model dalam rangka pemenuhan 8 Standar Nasional Pendidikan.

LPMP SulSel telah membina 20 sekolah untuk setiap kabupaten/kota, ada 480 sekolah model yang telah dibina oleh LPMP SulSel selama 4 tahun mulai dari tahun 2016 hingga 2019. Pembinaan yang dilakukan oleh LPMP SulSel untuk sekolah model berupa kegiatan pembimbingan, pendampingan, hingga pemantauan sejauh mana sekolah dapat menerapkan siklus SPMI mulai dari perencanaan mutu, rencana pemenuhan mutu, implementasi pemenuhan mutu hingga audit internal hasil implementasi siklus SPMI yang dilakukan oleh Sekolah Model.

Hasil implementasi SPMI bagi sekolah model binaan LPMP terlihat dengan adanya dokumen mutu sekolah yang lengkap, sekolah mampu menyusun perangkat sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan, sekolah juga mampu mengimplementasikan Penguatan Pendidikan

Karakter, melaksanakan kecakapan literasi dasar dan mendorong terciptanya kreativitas siswa dan inovasi dari bapak dan ibu guru.

Sebelum mewakili kabupaten, 20 sekolah yang ada di kabupaten/kota mengadakan diseminasi tingkat Kabupaten, setiap sekolah model menampilkan hasil kerja selama menjadi sekolah model binaan LPMP diantaranya:

- dokumen spmi,
- hasil implementasi SPMI
- presentasi hasil SPMI
- best Practice
- kinerja pengimbasan dan unjuk kerja guru serta siswa.

Sekolah model yang terbaik berdasarkan format penilaian dari tim penilai mendapatkan nilai tertinggi dan berhak mewakili diseminasi tingkat provinsi.

Diseminasi tingkat provinsi mulai dilaksanakan sejak tahun 2017. Tahun pertama dilaksanakan di LPMP Sulawesi Selatan, tahun ke-2 dilaksanakan di Lapangan Paccekke Barru dan tahun ke-3 dilaksanakan di Auditorium Vale, Sorowako Kab.Luwu Timur dirangkaikan dengan festival danau Matano tahun 2019 pada tanggal 29 November 2019.

Kegiatan ini diikuti oleh perwakilan 23 Kab/kota se-Sulawesi Selatan minus Perwakilan Sekolah model Kab.Kepulauan Selayar karena bertepatan

dengan ulang tahun kabupaten Kepulauan Selayar .

Di tingkat Provinsi sekolah model yang mewakili kabupaten/kota menunjukkan performance terbaiknya dalam hal:

1. Implementasi SPMI
2. Dokumen SPMI
3. Partisipasi Masyarakat
4. Inovasi Pembelajaran
5. Best Practice Literasi
6. Best Practice dalam PPK
7. Kemitraan
8. Performance Presentasi
9. Pengimbasan
10. Kreativitas Siswa
11. Inovasi Guru

Kegiatan Hari 1

Hari pertama tanggal 28 November 2019, kegiatan diawali dengan checkin dan registrasi dari perwakilan sekolah model kab/kota. Adapun yang melapor pada hari pertama adalah perwakilan kabupaten yang diwakili oleh Kepala Dinas Kabupaten/kota, Kepala Sekolah Model, Guru dan siswa.

Hari pertama jumlah peserta dan supporter kabupaten serta perwakilan sekolah model diantaranya

1. Palopo 4 + 31 penggembira diwakili SMPN 6 Kota Palopo
2. Parepare 4 + 1 penggembira diwakili SDN 71 Kota Pare-Pare
3. Bulukumba 4 + 10 penggembira diwakili SMPN 10 Bulukumba
4. Makassar 4 + 8 penggembira diwakili SMPN 23 Makassar
5. Takalar 4 + 11 penggembira diwakili SDN No. 133 Inpres Pari'risi
6. Bone 4 + 10 penggembira diwakili SDN 10/73 Tanete
7. Torut 4 + 12 penggembira SMPN 1 Rindingallo
8. Jeneponto 4 + 13 penggembira diwakili SDN 1 Jeneponto
9. Luwu utara 4 + 10 penggembira diwakilili SMPN 1 Baebunta
10. Barru 4 + 22 penggembira diwakili SDI Kompleks Ralla
11. Pangkep 4 + 16 penggembira diwakili SMPN 3 Bungoro
12. Wajo 4 + 11 penggembira diwakili SMPN 2 Tanasitolo
13. Soppeng 4 + 9 penngembira diwakili SMPN 1 Liliraja
14. Gowa 4 + 16 penngembira diwakili SDN Unggulan Bontomanai
15. Kabupaten Sidrap diwakili SDN 9 Bila
16. Kabupaten Bantaeng 4 diwakili SMPN 3

Bisappu

17. Kabupaten Sinjai 4 diwakili SMPN 2 Sinjai
18. Kabupaten Maros diwakili SMPN 16 Mandai
19. Kabupaten Enrekang diwakili SDN 8 Tampaan
20. Kabupaten Toraja diwakili SDN 120 Buntu Masakke
21. Kabupaten Luwu diwakili SDN 352 Tobemba
22. Kabupaten Luwu Timur diwakili SDN 221 Malili
23. Kabupaten Pinrang diwakili SMPN 1 Mattirosempe

Kegiatan Hari Pertama setelah checkin dan registrasi dilanjutkan dengan penataan stand di lapangan Karebosi Sorowako

Penataan Stand

Stand sudah disiapkan oleh Pemda kab.Luwu Timur untuk setiap kab/kota. Stand berukuran 4x5 m2 untuk setiap kabupaten. Ada 23 stand yang disiapkan untuk kab/kota minus kab.Kepulauan Selayar karena bertepatan dengan ulang tahun kabupaten.

Kegiatan penataan stand oleh masing-masing perwakilan sekolah model.

Kegiatan Hari Ke-2

Pemaparan dari perwakilan Sekolah Model tentang Implementasi SPMI. Setiap sekolah model memaparkan program SPMI yang sudah



dilaksanakan di sekolah mulai dari pemetaan mutu, rencana pemenuhan mutu, implementasi pemenuhan mutu, monitoring evaluasi internal dan penyusunan strategi peningkatan mutu.

Sekolah model juga memaparkan best practice yang merupakan contoh terbaik yang ada di sekolahnya. Selain itu perwakilan sekolah model juga memaparkan penerapan penguatan pendidikan karakter, kecakapan literasi yang sudah dilaksanakan, inovasi yang dilakukan oleh guru dan kreativitas siswa dari perwakilan sekolah model.

Tim penilai untuk presentasi dan stand dari sekolah model adalah Dr.H.Muhammad Anwar, Drs.Darwis Sasmedi, M.Pd, Drs.Mansur HR, M.Pd dan Ibu Fahrawaty, M.Ed, Tesol

Acara Pembukaan Diseminasi SPMI Provinsi Sulawesi Selatan dirangkaikan dengan festival



danau Matano di Pantai Indah Sorowako. Pembukaan oleh bupati Luwu Timur Thoric Husler pukul 17.00 waktu setempat dimeriahkan dengan drumbeand dan tarian tradisional dimana para penari merupakan siswa siswi dari sekolah model Kab. Luwu Timur



diantaranya perwakilan SMPN 1 Nuha
Kegiatan Hari Ke-3

Lomba Rangkings 1 diikuti oleh siswa-siswi perwakilan sekolah model. Siswa menjawab pertanyaan dengan menggunakan papan yang telah disediakan oleh panitia. Sebelum lomba

panitia membacakan tata tertib yang harus dipatuhi oleh peserta. Peserta langsung menjawab pertanyaan setelah soal dibacakan dengan menuliskan benar atau salah jawaban pertanyaan tersebut. Lomba ini berlangsung selama 90 menit.dan pemenang lomba adalah juara 1. Siswa SMPN 2 Sinjai , juara 2 siswa SMPN 1 Liliraja dan juara 3 perwakilan siswa



SDN 120 Buntu Masakke

Kegiatan selanjutnya adalah kunjungan Stand dari tim penilai. Tim penilai melihat kelengkapan dokumen SPMI, pemenuhan 8 Standar Nasional Pendidikan, kegiatan pengimbasan, Best Practice PPK dan Literasi serta bukti fisik kreativitas siswa dan inovasi guru sekolah



model. Setelah menilai stand, tim penilai mengadakan rapat untuk menentukan sekolah model terbaik tingkat propinsi.

Pukul 14.00 dilaksanakan acara penutupan, penutupan diseminasi tk. Propinsi oleh Kepala LPMP Sulawesi Selatan. Sebelum dimulai acara diawali dengan lomba cerdas cermat guru diikuti oleh guru sekolah model. Lomba menggunakan android, soal disusun pada aplikasi Kahoot



mengenai Sistem Penjaminan Mutu Internal. Acara penutupan diawali dengan ucapan terima kasih dari Kepala Dinas Pendidikan Kab. Luwu Timur bapak Drs. La Basse, M.Pd., kemudian dilanjutkan pengarahan oleh Kepala LPMP Sulawesi Selatan, panitia mengumumkan sekolah model yang mendapatkan penghargaan sebagai sekolah terbaik pada diseminasi tingkat Provinsi, yaitu:

1. Implementasi SPMI diwakili oleh SDN Unggulan Bontomanai Kab.Gowa
 2. Pengimbasan SPMI diwakili oleh SDN 1 Jeneponto
 3. Partisipasi Masyarakat oleh SMPN 2 Tana Sitolo
 4. Kemitraan Sekolah oleh SMPN 1 Rindingallo
 5. Inovasi Pembelajaran oleh SDN 51 Pare-Pare
 6. Best Practice Gerakan Literasi Sekolah oleh SMPN 23 Makassar
 7. Best Practice PPK oleh SDN 8 Tampoang
 8. Kreativitas Siswa oleh SMPN 1 Mattirosompe
 9. Presentasi oleh SMPN 10 Bulukumba
 10. Stand Terbaik SDN 221 Luwu Timur
- Dan Juara Umum Diseminasi Provinsi Tahun



2019 adalah SMPN 23 Makassar

Acara penutupan juga dirangkaikan dengan pengumuman lomba Inovasi Guru dan Lomba Kreativitas Siswa yang diikuti oleh 60 orang guru dan 24 orang siswa se Sulawesi Selatan. Adapun pemenang lomba inovasi guru (video pembelajaran) adalah:

1. Roshidayah Said, S.Ag dari SMPN 10 Bulukumba
 2. Heriyani, S.Pd dari SDN 51 Pare-Pare
 3. Jumriah dari SDN Unggulan Mongisidi
- Pemenang Lomba Kreativitas Siswa adalah:

1. Husnul Alisah dari SMPN 1 Belopa Luwu
2. Najwah Asyiah Agus dari SDN 8/18 Bontowa
3. Baso Armin dari SMPN 3 Majauleng Wajo





A. Muliati A.M.
Widyaiswara
LPMP Sulawesi Selatan

PENILAIAN HIGHER ORDER THINKING SKILLS (HOTS) DALAM PEMBELAJARAN

PENDAHULUAN

Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional diperlukan profil kualifikasi kemampuan lulusan yang dituangkan dalam standar kompetensi lulusan. Dalam penjelasan Pasal 35 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa standar kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik yang harus dipenuhinya atau dicapainya dari suatu satuan pendidikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.

Peningkatan kompetensi peserta didik salah satunya dilakukan melalui peningkatan kualitas pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi. Kualitas pembelajaran juga perlu diukur dengan penilaian yang berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS), yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas penilaian yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas lulusan peserta didik.

Meskipun banyak kajian dan penelitian tentang HOTS, tetapi sampai saat ini masih terdapat kesalah pahaman tentang makna dari HOTS. Banyak ahli dan peneliti yang menganggap bahwa soal HOTS dipersamakan dengan soal yang kompleks atau sulit (Abosalem, 2016). Kompleksitas mungkin memang salah satu aspek dalam HOTS, tetapi

aspek tersebut bukan satusatunya aspek, atau tidak selalu HOTS adalah sulit atau kompleks. Tingkat kesukaran dalam butir soal tidak sama dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Kemdikbud, 2017). *'Difficulty' is NOT same as higher order thinking*. Sebagai contoh, untuk mengetahui arti sebuah kata yang tidak umum (*uncommon word*) mungkin memiliki tingkat kesukaran yang sangat tinggi, tetapi kemampuan untuk menjawab permasalahan tersebut tidak termasuk *higher order thinking skills*. Dengan demikian, soal-soal HOTS belum tentu soal-soal yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi. Dapat saja soal tidak sulit termasuk soal HOTS apabila untuk menyelesaikan soal tersebut siswa menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi, misal perlu melakukan analisis, sintesis, atau perlu menciptakan prosedur baru dalam penyelesaiannya, bukan soal yang dapat diselesaikan dengan cara-cara rutin. Soal HOTS dapat dikembangkan untuk beragam materi. Tidak hanya materi matematika yang masuk dalam kategori "sulit" yang dapat dibuat soal HOTS, tetapi seluruh materi. Hal ini selaras dengan pemikiran bahwa soal HOTS tidak selalu identik dengan soal "sulit".

PEMBAHASAN

Pengertian Hots

Higher order thinking skills (HOTS) didefinisikan dengan beragam oleh para ahli.

Mainali (2012) mengatakan bahwa HOTS merupakan kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan kreatif. Brookhart (2010) menyatakan bahwa HOTS berkaitan dengan tiga hal, yaitu: transfer, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Transfer merupakan kemampuan siswa memanfaatkan apa yang telah dipelajari dalam kehidupan. Berpikir kritis dimaksudkan sebagai berpikir rasional dan reflektif serta difokuskan pada pengambilan keputusan untuk mempercayai serta melakukan sesuatu atau tidak. Pemecahan masalah merupakan kemampuan siswa memanfaatkan apa yang telah dimiliki untuk memecahkan permasalahan yang sebelumnya belum ditemukan (tidak rutin). Sedangkan *The Australian Council for Educational Research (ACER; Widana, 2017)* menyatakan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan proses menganalisis, merefleksi, memberikan argumen (alasan), menerapkan konsep pada situasi berbeda, menyusun, menciptakan. Kemampuan berpikir tingkat tinggi bukan sekedar kemampuan mengingat, mengetahui, atau mengulang. Kemampuan berpikir tingkat tinggi termasuk kemampuan untuk memecahkan masalah (*problem solving*), keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), kemampuan berargumen (*reasoning*), dan kemampuan mengambil keputusan (*decision making*). Robert W. Bailey (1989), menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan suatu kegiatan yang kompleks dan tingkat tinggi dari proses mental seseorang yang menggabungkan gagasan cemerlang untuk membentuk kombinasi gagasan yang baru berdasarkan penalaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa HOTS merupakan terminologi yang mencakup beragam kemampuan berpikir, antara lain: kemampuan berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, kreatif, pemecahan masalah tidak rutin, non-algoritmik, analisis, evaluasi, mencipta, melibatkan "pembentukan konsep, pemikiran kritis, kreativitas/*brainstorming*, penyelesaian masalah, representasi mental, penggunaan aturan, penalaran, dan pemikiran logis, dan/atau membutuhkan pemikiran ke tingkat yang lebih tinggi daripada hanya menyatakan kembali fakta.

Penilaian HOTS

Penilaian HOTS memerlukan beragam teknik dan instrumen penilaian. Instrumen yang digunakan untuk penilaian HOTS dipilih sedemikian rupa sehingga instrumen tersebut dapat memfasilitasi kebutuhan pemotretan

kemampuan berpikir *higher order* peserta didik. Penilaian seperti *performance test*, portofolio, proyek, maupun soal pilihan ganda dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir *higher-order* (Ennis, 1993; dalam Abosalem, 2016). Bentuk-bentuk soal yang beragam dalam sebuah perangkat tes (soal-soal HOTS) sebagaimana yang digunakan dalam PISA, bertujuan agar dapat memberikan informasi yang lebih rinci dan menyeluruh tentang kemampuan peserta tes (Kemdikbud, 2017). Hal ini penting diperhatikan oleh guru agar penilaian yang dilakukan dapat menjamin prinsip objektif. Artinya hasil penilaian yang dilakukan oleh guru dapat menggambarkan kemampuan peserta didik sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya. Penilaian yang dilakukan secara objektif, dapat menjamin akuntabilitas penilaian.

Dalam Pedoman penilaian HOTS Kemdikbud (2017) juga dijelaskan bahwa soal-soal HOTS merupakan asesmen yang berbasis situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, dimana peserta didik diharapkan dapat menerapkan konsep-konsep pembelajaran di kelas untuk menyelesaikan masalah. Permasalahan kontekstual yang dihadapi oleh masyarakat dunia saat ini terkait dengan lingkungan hidup, kesehatan, kebumihantaraan, serta pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam pengertian tersebut termasuk pula bagaimana keterampilan peserta didik untuk menghubungkan (*relate*), menginterpretasikan (*interpret*), menerapkan (*apply*) dan mengintegrasikan (*integrate*) ilmu pengetahuan dalam pembelajaran di kelas untuk menyelesaikan permasalahan dalam konteks nyata. Pertanyaan atau tugas yang dapat memicu siswa untuk berpikir analitis, evaluatif, dan kreatif dapat melatih siswa dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi (Budiman & Jailani, 2014).

Soal yang digunakan untuk mengukur HOTS tidak dapat sembarang soal, tetapi soal-soal yang memiliki sifat antara lain: *non algorithmic*, cenderung kompleks, memiliki solusi yang mungkin lebih dari satu (*open ended approach*), dan membutuhkan usaha untuk menemukan struktur dalam ketidakteraturan. Soal-soal yang memiliki ciri-ciri tersebut akan mendorong peserta didik untuk melakukan analisis, mengevaluasi, dan/atau mencipta suatu cara atau prosedur yang diperlukan untuk memecahkan masalah yang dihadapi tersebut. Resnick (1987, dalam Budiman & Jailani, 2014) menyatakan bahwa karakteristik soal HOTS antara lain: *nonalgoritmik*, bersifat kompleks, *multiple*

solutions (banyak solusi), melibatkan variasi pengambilan keputusan dan interpretasi, penerapan *multiple criteria* (banyak kriteria), dan bersifat *effortful* (membutuhkan banyak usaha).

Penilaian *HOTs* biasanya dilakukan untuk menilai kemampuan peserta didik pada ranah menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mengkreasi (C6) (Kemdikbud, 2017). Soal-soal yang digunakan untuk mengukur *HOTs* harus disesuaikan dengan kebutuhan penilaian level berpikir yang sesuai agar tepat sasaran. Pemilihan kata kerja operasional (KKO) untuk merumuskan indikator soal *HOTs*, hendaknya tidak terjebak pada pengelompokan KKO. Sebagai contoh kata kerja "menentukan" pada Taksonomi Bloom ada pada ranah C2 dan C3. Dalam konteks penulisan soal-soal *HOTs*, kata kerja „menentukan“ dapat jadi ada pada ranah C5 (mengevaluasi) apabila untuk menentukan keputusan didahului dengan proses berpikir menganalisis informasi yang disajikan pada stimulus lalu peserta didik diminta menentukan keputusan yang terbaik. Bahkan kata kerja "menentukan" dapat digolongkan C6 (mengkreasi) bila pertanyaan menuntut kemampuan menyusun strategi pemecahan masalah baru. Jadi, ranah kata kerja operasional (KKO) sangat dipengaruhi oleh proses berpikir apa yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Pada penyusunan soal-soal *HOTs* umumnya menggunakan stimulus yang merupakan dasar untuk membuat pertanyaan. Dalam konteks *HOTs*, stimulus yang disajikan hendaknya bersifat kontekstual dan menarik. Stimulus dapat bersumber dari isu-isu global seperti masalah teknologi informasi, sains, ekonomi, kesehatan, pendidikan, dan infrastruktur. Stimulus juga dapat diangkat dari permasalahan yang ada di sekitar satuan pendidikan seperti budaya, adat, kasus-kasus di daerah, atau berbagai keunggulan yang terdapat di daerah tertentu.

Karakteristik Soal *HOTS*

Soal-soal *HOTS* sangat direkomendasikan untuk digunakan pada berbagai bentuk penilaian kelas dan Ujian Sekolah. Untuk menginspirasi guru menyusun soal-soal *HOTS* di tingkat satuan pendidikan, berikut ini dipaparkan karakteristik soal-soal *HOTS* berikut:

a. Mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi

The Australian Council for Educational Research (ACER) menyatakan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan proses: menganalisis, merefleksi, memberikan argumen (alasan),

menerapkan konsep pada situasi berbeda, menyusun, menciptakan. Kemampuan berpikir tingkat tinggi bukanlah kemampuan untuk mengingat, mengetahui, atau mengulang. Dengan demikian, jawaban soal-soal *HOTS* tidak tersurat secara eksplisit dalam stimulus. Kemampuan berpikir tingkat tinggi termasuk kemampuan untuk memecahkan masalah (*problem solving*), keterampilan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), kemampuan berargumen (*reasoning*), dan kemampuan mengambil keputusan (*decision making*). Kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan salah satu kompetensi penting dalam dunia modern, sehingga wajib dimiliki oleh setiap peserta didik. Kreativitas menyelesaikan permasalahan dalam *HOTS*, terdiri dari: (1) kemampuan menyelesaikan permasalahan yang tidak familiar; (2) kemampuan mengevaluasi strategi yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda; (3) menemukan model-model penyelesaian baru yang berbeda dengan cara-cara sebelumnya.

'Difficulty' is NOT same as higher order thinking. Tingkat kesukaran dalam butir soal tidak sama dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Sebagai contoh, untuk mengetahui arti sebuah kata yang tidak umum (*uncommon word*) mungkin memiliki tingkat kesukaran yang sangat tinggi, tetapi kemampuan untuk menjawab permasalahan tersebut tidak termasuk *higher order thinking*

skills. Dengan demikian, soal-soal *HOTS* belum tentu soal-soal yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi.

b. Berbasis permasalahan kontekstual

Soal-soal *HOTS* merupakan asesmen yang berbasis situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari, di mana peserta didik diharapkan dapat menerapkan konsep-konsep pembelajaran di kelas untuk menyelesaikan masalah. Permasalahan kontekstual yang dihadapi oleh masyarakat dunia saat ini terkait dengan lingkungan hidup, kesehatan, kebumihantaran dan ruang angkasa, serta pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam pengertian tersebut termasuk pula bagaimana keterampilan peserta didik untuk menghubungkan (*relate*), menginterpretasikan (*interpret*), menerapkan (*apply*) dan mengintegrasikan (*integrate*) ilmu pengetahuan dalam pembelajaran di kelas

untuk menyelesaikan permasalahan dalam konteks nyata. Berikut ini diuraikan lima karakteristik asesmen kontekstual, yang disingkat *REACT*: (1) *Relating*, asesmen terkait langsung dengan konteks pengalaman kehidupan nyata; (2) *Experiencing*, asesmen yang ditekankan kepada penggalian (*exploration*), penemuan (*discovery*) dan penciptaan (*creation*); (3) *Applying*, asesmen yang menuntut kemampuan peserta didik untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di dalam kelas untuk menyelesaikan masalah-masalah nyata; (4) *Communicating*, asesmen yang menuntut kemampuan peserta didik untuk mampu mengomunikasikan kesimpulan model pada kesimpulan konteks masalah; (5) *Transferring*, asesmen yang menuntut kemampuan peserta didik untuk mentransformasi konsep-konsep pengetahuan dalam kelas ke dalam situasi atau konteks baru.

Ciri-ciri asesmen kontekstual yang berbasis pada asesmen autentik yaitu: (1) Peserta didik mengonstruksi responnya sendiri, bukan sekadar memilih jawaban yang tersedia; (2) Tugas-tugas merupakan tantangan yang dihadapkan dalam dunia nyata; (3) Tugas-tugas yang diberikan tidak hanya memiliki satu jawaban tertentu yang benar, tetapi memungkinkan banyak jawaban benar atau semua jawaban benar.

Menggunakan bentuk soal beragam

Bentuk-bentuk soal yang beragam dalam sebuah perangkat tes (soal-soal *HOTS*) sebagaimana yang digunakan dalam *PISA*, bertujuan agar dapat memberikan informasi yang lebih rinci dan menyeluruh tentang kemampuan peserta tes. Hal ini penting diperhatikan oleh guru agar penilaian yang dilakukan dapat menjamin prinsip objektif. Kemampuan peserta didik sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya. Penilaian yang dilakukan secara objektif, dapat menjamin akuntabilitas penilaian. Terdapat beberapa alternatif bentuk soal yang dapat digunakan untuk menulis butir soal *HOTS* diantaranya pilihan ganda dan uraian:

a. Pilihan ganda kompleks (benar/salah, atau ya/tidak)

Soal bentuk pilihan ganda kompleks bertujuan untuk menguji pemahaman peserta didik terhadap suatu masalah secara komprehensif yang terkait antara pernyataan satu dengan yang lainnya. Sebagaimana soal pilihan ganda biasa, soal-soal *HOTS* yang berbentuk pilihan ganda

kompleks juga memuat stimulus yang bersumber pada situasi kontekstual. Peserta didik diberikan beberapa pernyataan yang terkait dengan stimulus/bacaan, lalu peserta didik diminta memilih benar/salah atau ya/tidak. Pernyataan-pernyataan yang diberikan tersebut terkait antara satu dengan yang lainnya. Susunan pernyataan benar dan pernyataan salah agar diacak secara random, tidak sistematis mengikuti pola tertentu. Susunan yang terpola sistematis dapat memberi petunjuk kepada jawaban yang benar. Apabila peserta didik menjawab benar pada semua pernyataan yang diberikan diberikan skor 1 atau apabila terdapat kesalahan pada salah satu pernyataan maka diberi skor 0.

b. Uraian

Soal bentuk uraian adalah suatu soal yang jawabannya menuntut siswa untuk mengorganisasikan gagasan atau hal-hal yang telah dipelajarinya dengan cara mengemukakan atau mengekspresikan gagasan tersebut menggunakan kalimatnya sendiri dalam bentuk tertulis. Dalam menulis soal bentuk uraian, penulis soal harus mempunyai gambaran tentang ruang lingkup materi yang ditanyakan dan lingkup jawaban yang diharapkan, kedalaman dan panjang jawaban, atau rincian jawaban yang mungkin diberikan oleh siswa. Dengan kata lain, ruang lingkup ini menunjukkan kriteria luas atau sempitnya masalah yang ditanyakan. Disamping itu, ruang lingkup tersebut harus tegas dan jelas tergambar dalam rumusan soalnya.

Level Kognitif

Sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, terdapat beberapa kata kerja operasional (KKO) yang sama namun berada pada ranah yang berbeda. Perbedaan penafsiran ini sering muncul ketika guru menentukan ranah KKO yang akan digunakan dalam penulisan indikator soal. Untuk meminimalkan permasalahan tersebut, Puspendik (2015) mengklasifikasikannya menjadi 3 level kognitif. Pengelompokan level kognitif tersebut yaitu: pengetahuan dan pemahaman (level 1), aplikasi (level 2), dan penalaran (level 3). Berikut dipaparkan secara singkat penjelasan untuk masing-masing level tersebut;

a. Pengetahuan dan Pemahaman (Level 1)

Level kognitif pengetahuan dan pemahaman mencakup dimensi proses berpikir mengetahui (C1) dan memahami (C2). Ciri-ciri soal pada level 1 adalah mengukur pengetahuan faktual, konsep, dan

prosedural. Bisa jadi soal-soal pada level 1 merupakan soal kategori sukar, karena untuk menjawab soal tersebut peserta didik harus dapat mengingat beberapa rumus atau peristiwa, menghafal definisi, atau menyebutkan langkah-langkah (prosedur) melakukan sesuatu. Namun soal-soal pada level 1 bukanlah merupakan soal-soal *HOTS*.

b. Aplikasi (Level 2)

Soal-soal pada level kognitif aplikasi membutuhkan kemampuan yang lebih tinggi daripada level pengetahuan dan pemahaman. Level kognitif aplikasi mencakup dimensi proses berpikir menerapkan atau mengaplikasikan (C3).

Ciri-ciri soal pada level 2 adalah mengukur kemampuan: a) menggunakan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural tertentu pada konsep lain dalam mapel yang sama atau mapel lainnya; atau b) menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural tertentu untuk menyelesaikan masalah kontekstual (situasi lain). Bisa jadi soal-soal pada level 2 merupakan soal kategori sedang atau sukar, karena untuk menjawab soal tersebut peserta didik harus dapat mengingat beberapa rumus atau peristiwa, menghafal definisi/konsep, atau menyebutkan langkah-langkah (prosedur) melakukan sesuatu. Selanjutnya pengetahuan tersebut digunakan pada konsep lain atau untuk menyelesaikan permasalahan kontekstual. Namun soal-soal pada level 2 bukanlah merupakan soal-soal *HOTS*. Contoh KKO yang sering digunakan adalah: menerapkan, menggunakan, menentukan, menghitung, membuktikan, dan lain-lain.

c. Penalaran (Level 3)

Level penalaran merupakan level kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*), karena untuk menjawab soal-soal pada level 3 peserta didik harus mampu mengingat, memahami, dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural serta memiliki logika dan penalaran yang tinggi untuk memecahkan masalah-masalah kontekstual (situasi nyata yang tidak rutin). Level penalaran mencakup dimensi proses berpikir menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mengkreasi (C6). Pada dimensi proses berpikir menganalisis (C4) menuntut kemampuan peserta didik untuk menspesifikasi aspek-aspek/elemen, menguraikan, mengorganisir, membandingkan, dan menemukan makna tersirat. Pada dimensi proses berpikir

mengevaluasi (C5) menuntut kemampuan peserta didik untuk menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, membenarkan atau menyalahkan. Sedangkan pada dimensi proses berpikir mengkreasi (C6) menuntut kemampuan peserta didik untuk merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, memperbaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, menggubah. Soal-soal pada level penalaran tidak selalu merupakan soal-soal sulit.

Ciri-ciri soal pada level 3 adalah menuntut kemampuan menggunakan penalaran dan logika untuk mengambil keputusan (evaluasi), memprediksi & merefleksi, serta kemampuan menyusun strategi baru untuk memecahkan masalah kontekstual yang tidak rutin. Kemampuan menginterpretasi, mencari hubungan antar konsep, dan kemampuan mentransfer konsep satu ke konsep lain, merupakan kemampuan yang sangat penting untuk menyelesaikan soal-soal level 3 (penalaran). Kata kerja operasional (KKO) yang sering digunakan antara lain: menguraikan, mengorganisir, membandingkan, menyusun hipotesis, mengkritik, memprediksi, menilai, menguji, menyimpulkan, merancang, membangun, merencanakan, memproduksi, menemukan, memperbaharui, menyempurnakan, memperkuat, memperindah, dan menggubah.

Langkah-langkah Menyusun Soal *HOTS*

Untuk menulis butir soal *HOTS*, penulis soal dituntut untuk dapat menentukan perilaku yang hendak diukur dan merumuskan materi yang akan dijadikan dasar pertanyaan (stimulus) dalam konteks tertentu sesuai dengan perilaku yang diharapkan. Selain itu uraian materi yang akan ditanyakan (yang menuntut penalaran tinggi) tidak selalu tersedia di dalam buku pelajaran. Oleh karena itu dalam penulisan soal *HOTS*, dibutuhkan penguasaan materi ajar, keterampilan dalam menulis soal (kontruksi soal), dan kreativitas guru dalam memilih stimulus soal sesuai dengan situasi dan kondisi daerah di sekitar satuan pendidikan. Berikut dipaparkan langkah-langkah penyusunan soal-soal *HOTS*.

a. Menganalisis KD yang dapat dibuat soal-soal *HOTS*.

Tidak semua KD dapat dibuatkan model-model soal *HOTS*. Oleh karena itu guru-guru secara mandiri atau melalui forum MGMP dapat melakukan analisis terhadap KD yang dapat dibuatkan soal-soal *HOTS*.

b. Menyusun kisi-kisi soal

Kisi-kisi penulisan soal-soal *HOTS* bertujuan untuk membantu para guru dalam menulis butir soal *HOTS*. Secara umum, kisi-kisi tersebut diperlukan untuk memandu guru dalam: (a) memilih KD yang dapat dibuat soal-soal *HOTS*, (b) memilih materi pokok yang terkait dengan KD yang akan diuji, (c) merumuskan indikator soal, dan (d) menentukan level kognitif.

- c. Memilih stimulus yang menarik dan kontekstual

Stimulus yang digunakan hendaknya menarik dan kontekstual, artinya mendorong peserta didik untuk membaca stimulus. Stimulus kontekstual berarti stimulus yang sesuai dengan kenyataan dalam kehidupan sehari-hari, menarik, mendorong peserta didik untuk membaca.

- d. Menulis butir pertanyaan sesuai dengan kisi-kisi soal

Butir-butir pertanyaan ditulis sesuai dengan kaidah penulisan butir soal *HOTS*. dan setiap

butir soal ditulis pada kartu soal.

- e. Membuat pedoman penskoran (rubrik) atau kunci jawaban

Setiap butir soal *HOTS* yang ditulis hendaknya dilengkapi dengan pedoman penskoran dan kunci jawaban. Pedoman penskoran dibuat untuk bentuk soal uraian, sedangkan kunci jawaban dibuat untuk bentuk soal pilihan ganda.

PENUTUP

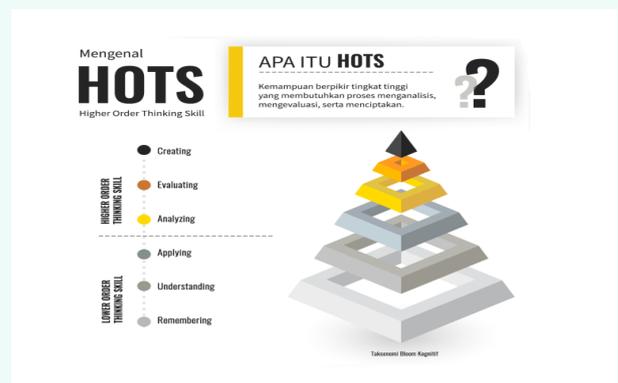
Penulisan Penilaian *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) ini, diharapkan memberikan pemahaman tentang konsep HOTS dan penerapannya bagi pendidik, sehingga memudahkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Kemampuan berpikir tingkat tinggi bagi peserta didik dapat dilatih dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu agar peserta didik memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi, maka proses pembelajarannya juga memberikan ruang kepada peserta didik untuk menemukan konsep pengetahuan berbasis aktivitas. Aktivitas dalam pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk membangun kreativitas dan berpikir kritis.

Penulisan soal *HOTS*, dibutuhkan penguasaan materi ajar, keterampilan dalam menulis soal (kontruksi soal), dan kreativitas guru dalam memilih stimulus soal sesuai dengan level 3 proses berpikir taksomi Bloom revisi. Level 3 penalaran merupakan level kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*), karena untuk menjawab soal-soal pada level 3

peserta didik harus mampu mengingat, memahami, dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural serta memiliki logika dan penalaran yang tinggi untuk memecahkan masalah-masalah kontekstual (situasi nyata yang tidak rutin).

Daftar Pustaka

- Abosalem, Y. 2016. Assessment Techniques and Students" Higher-Order Thinking Skills. *International Journal of Secondary Education* 2016; 4(1): 1-11
- Budiman, A. & Jailani. 2014. Pengembangan instrumen asesmen *higher order thinking skill* (HOTS) pada mata pelajaran matematika SMP kelas VIII semester 1. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2)
- Brookhart. 2010. *How to assess higher-order thinking skills in your classroom*. Virginia USA: ASCD
- Kemdikbud. 2017. Panduan Penilaian *HOTS*. Jakarta: Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan
- Permendikbud No. 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Puspendik. 2017. Simulasi Soal Hots. <http://118.98.227.194/simulasi/question/math/bucket/>
- Sumaryanta, Penilaian HOTS dalam Pembelajaran Matematika, *Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education* Volume 5 Nomor 8 Tahun 2018, <http://idealmathedu.p4tkmatematika.org> ISSN 2407-8530
- Undang-Undang, Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem pendidikan Nasional, Jakarta
- Widana, I.W. 2017. Penyusunan Soal Higher Order Thinking Skills (HOTS). Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah
- Wiwik Setiawati dkk. 2019, Buku Penilaian Berorientasi HOTS, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga kependidikan, Kementerian Pndidikan dan Kebudayaan.





Syamsul Alam
Widyaiswara
LPMP Sulawesi Selatan



PEMANFAATAN DAN PERAWATAN BUKU PERPUSTAKAAN SEKOLAH

Perpustakaan sekolah menyediakan berbagai jenis bahan pustaka sesuai dengan kebutuhan peserta didik sebagai salah satu solusi dalam memberikan dukungan terhadap peningkatan hasil belajar mengajar. Dalam kaitannya dengan pengelolaan perpustakaan sekolah, pemerintah telah menerbitkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 25 tahun 2008 tentang Standar Tenaga Perpustakaan Sekolah/Madrasah. Permendiknas ini menjadi acuan dalam pengelolaan perpustakaan sekolah untuk memenuhi kebutuhan warga sekolah dalam mencari dan mengembangkan pengetahuan, sekaligus membangun budaya belajar di lingkungan sekolah.

Perpustakaan sekolah merupakan sarana pembelajaran yang sangat penting untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk mewujudkan hal tersebut, perpustakaan sekolah harus memiliki sarana dan prasarana, seperti gedung, perabot (*mobile*), koleksi bahan pustaka, pustakawan sekolah, sistem penyelenggaraan perpustakaan yang memadai, kelembagaan perpustakaan, dan anggaran untuk perpustakaan sekolah.

Perpustakaan sekolah dengan buku koleksi yang dimilikinya diharapkan dapat membantu peserta didik untuk menyelesaikan tugas, memperluas wawasan, dan memperdalam pengetahuan, serta mewujudkan kreativitas. Perpustakaan sekolah tersebut menyediakan berbagai sumber belajar untuk mendukung kegiatan belajar yang diikutinya. Dengan

demikian, keberadaan perpustakaan sekolah dapat membantu mengembangkan bakat dan minat peserta didik sehingga tercipta kebiasaan membaca dan belajar mandiri. Hal itu juga diharapkan dapat mengembangkan bakat dan minat guru dan pegawai tata usaha.

Dalam memanfaatkan perpustakaan sekolah, peserta didik diberikan tugas yang memungkinkan dapat dikerjakan oleh peserta didik dengan memanfaatkan buku perpustakaan sekolah. Selain itu, peserta didik diarahkan masuk ke dalam perpustakaan sekolah pada saat jam pelajaran kosong karena ada guru mata pelajaran yang tidak hadir di kelas.

Di perpustakaan sekolah, peserta didik diberikan kesempatan untuk memilih buku bacaan sesuai dengan kebutuhan mereka masing-masing. Pustakawan melayani dengan ramah dan penuh kesabaran. Bahkan, petugas tersebut menuntun peserta didik dalam membaca atau mencari informasi dari buku sampai jam pelajaran yang kosong tersebut berakhir. Hal yang demikian menjadikan peserta didik tidak ribut di dalam kelas atau tidak berkerumun di depan kelas.

Mencermati Koleksi Perpustakaan Sekolah

Koleksi perpustakaan sekolah, ada yang berupa buku dan ada pula nonbuku. Namun demikian, dalam tulisan ini, koleksi



perpustakaan sekolah yang dibahas hanya buku perpustakaan sekolah.

Perawatan buku perpustakaan sekolah perlu mendapat perhatian oleh pustakawan sekolah. Hal itu dilakukan agar buku perpustakaan sekolah dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh anggota perpustakaan, baik peserta didik dan guru, maupun pegawai tata usaha.

Buku perpustakaan yang sering digunakan (dibaca atau dipinjam) biasanya ada yang rusak. Buku perpustakaan yang rusak itu dikelompokkan agar dapat dipastikan bahwa buku tersebut masih bisa diperbaiki.

Buku yang rusak perlu diperbaiki atau dirawat sesuai dengan jenis kerusakannya. Dengan melakukan perawatan koleksi perpustakaan sekolah, hal itu berarti bahwa koleksi buku yang ada dapat dimanfaatkan dengan baik oleh peserta didik, guru, dan pegawai tata usaha sebagai anggota perpustakaan sekolah.

Perpustakaan sekolah mengumpulkan, mengolah, menyajikan, dan merawat koleksi buku. Hal itu dilakukan agar koleksi buku perpustakaan sekolah dapat dimanfaatkan oleh penggunaannya secara efektif dan efisien. Untuk itu, koleksi buku perpustakaan perlu dirawat dan dilestarikan agar ilmu pengetahuan dan teknologi yang terkandung di dalamnya dapat diwariskan ke generasi yang akan datang.

Pustakawan sekolah telah berusaha untuk mencegah dan mengatasi segala kerusakan buku perpustakaan sekolah yang disebabkan oleh faktor alam, serangga, dan ulah manusia. Untuk mencegah dan mengatasi kerusakan buku, pustakawan sekolah biasanya menggunakan insektisida dan kapur barus. Selain itu, agar buku tidak mengalami kerusakan, ruangan perpustakaan perlu diatur secara khusus. Pengaturan dan penataan perpustakaan sekolah secara baik dapat mencegah atau mengurangi kerusakan buku yang menjadi koleksi perpustakaan sekolah.

Penyebab Kerusakan Buku dan Cara Mengatasinya

Koleksi buku perpustakaan sebagian besar masih menggunakan kertas yang mudah rusak. Oleh karena itu, apabila buku perpustakaan sekolah tidak dijaga dengan baik, buku itu akan mengalami kerusakan. Untuk itu, buku perpustakaan sekolah perlu dirawat.

Faktor penyebab buku cepat rusak dan kotor, antara lain kondisi alam, serangan serangga, dan ulah manusia. Penyebab kerusakan buku karena kondisi alam adalah udara lembab, air, jamur, debu, sinar matahari

langsung, dan dimakan waktu. Penyebab kerusakan buku karena serangan serangga berupa firebrat, silverfish, kecoa, dan rayap. Penyebab kerusakan buku karena ulah manusia yang merobek, membuat coretan, melipat halaman, dan mengotori buku.

Kerusakan buku yang diakibatkan oleh faktor alam, antara lain tiga hal berikut. Pertama, udara lembab mengakibatkan timbulnya jamur dan mikroorganisme yang dapat merusak koleksi buku. Kedua, koleksi buku yang terkena air mengakibatkan timbulnya jamur. Akibatnya, bentuk koleksi buku berubah dan mudah hancur. Ketiga, koleksi yang terkena sinar matahari secara langsung mengakibatkan koleksi buku berubah warna dan lebih cepat lapuk.

Kerusakan koleksi buku perpustakaan sekolah yang disebabkan oleh serangga, yakni buku berlubang dan jilidnya rusak. Bahkan, buku perpustakaan sekolah bisa hancur karena dimakan serangga.

Kerusakan buku perpustakaan sekolah yang diakibatkan oleh ulah manusia (pengguna perpustakaan) adalah halaman buku robek, dicoret-coret, dilipat, dan kotor terkena sisa makanan. Sisa makanan ini yang melekat pada buku dapat menimbulkan jamur sehingga merusak buku.

Mencegah Kerusakan Buku Perpustakaan Sekolah

Buku adalah gudang pengetahuan yang tak pernah ada habisnya. Dengan perkataan lain, buku merupakan sumber pengetahuan sehingga perlu dijaga atau dirawat dengan baik. Buku tersebut memberikan manfaat bagi pembacanya.

Setiap buku yang akan digunakan di perpustakaan sekolah diolah dulu (dibuatkan katalog, label buku, dan lembar peminjaman) dan diberi sampul plastik. Dengan demikian, buku perpustakaan sekolah tersebut dapat digunakan lebih lama.

Buku perpustakaan sekolah tidak boleh digunakan sebagai bantal tidur atau pengganjal pintu. Jika hal itu dilakukan, buku perpustakaan sekolah lebih cepat rusak.

Buku perpustakaan sekolah tidak boleh dibolak-balikkan halamannya dengan membasahi tangan. Apalagi kalau yang digunakan membasahi tangan adalah air ludah. Hal itu merusak buku dan menjadi sumber penularan penyakit tertentu, misalnya TBC.

Buku perpustakaan sekolah tidak boleh dilipat atau ditandai halamannya dengan mencoret-coretinya. Cara menandainya, cukup diselipkan kertas pembatas pada halaman yang belum selesai dibaca atau yang terakhir dibaca.

Buku perpustakaan sekolah diletakkan di rak buku dalam keadaan berdiri. Jika dimungkinkan, buku perpustakaan lebih baik disimpan dalam lemari tertutup. Hal itu dilakukan untuk menghindari debu yang berlebihan.



Buku koleksi perpustakaan sekolah tidak boleh ditumpuk. Penumpukan buku tersebut dapat mengakibatkan lembaran buku saling menempel, hurufnya cepat pudar, dan jilidnya mudah terlepas. Itulah sebabnya, jika memungkinkan lemari buku itu ditata secara baik agar dapat digunakan untuk memajang buku secara lebih baik.

Dalam menata buku perpustakaan sekolah diusahakan agar diberi sedikit ruang untuk mempermudah pengambilan dan pengaturan buku. Hal itu dilakukan agar buku tidak cepat mengalami kerusakan karena terjepit.

Buku perpustakaan sekolah diusahakan agar tidak dimasukkan ke dalam tas yang ukurannya lebih kecil. Demikian juga buku perpustakaan sekolah tidak dimasukkan ke dalam tas yang penuh dengan berbagai macam barang, misalnya makanan dan minuman.

Buku perpustakaan sekolah harus terhindar dari air, minyak, debu, dan panas matahari langsung atau lampu yang berkekuatan tinggi. Hal itu dapat merusak buku. Kertasnya akan cepat berjamur, warnanya menguning, dan mudah robek.

Sering kali buku perpustakaan sekolah dipinjam oleh anggota perpustakaan untuk difotokopi. Padahal buku perpustakaan sekolah sebaiknya tidak difotokopi. Sewaktu memfotokopi halaman buku, biasanya punggung buku akan ditekan kuat-kuat. Akibatnya, jilid buku mengalami kerusakan. Selain itu, memfotokopi buku tanpa izin adalah pelanggaran hak cipta.

Buku perpustakaan sekolah harus dirawat khusus. Perawatan itu dilakukan dengan cermat, meyeluruh, dan berkala. Hal itu dimaksudkan agar buku perpustakaan sekolah

dapat tersimpan lama dan jika dibutuhkan dapat dengan mudah diperoleh.

Untuk mencegah atau mengurangi kerusakan buku perpustakaan sekolah akibat udara yang lembab yang dapat menyebabkan tumbuhnya jamur, maka ruang perpustakaan harus tetap terang. Itulah sebabnya, ventilasi perpustakaan harus cukup dan ventilasi itu dipastikan berfungsi dengan baik. Apabila tidak ada ventilasi, maka di dalam ruangan perpustakaan dipasang AC dengan temperatur sekitar 22-25 derajat celsius.

Supaya buku perpustakaan sekolah tidak dimakan serangga, sebulan sekali buku-buku disemprot dengan cairan obat anti serangga. Selain itu, setiap rak buku perlu diberi kapur barus atau cengkeh.

Kerusakan buku yang disebabkan oleh manusia dapat dihindari dengan cara memberikan himbauan kepada pengguna perpustakaan untuk meningkatkan kesadaran para pengguna perpustakaan, misalnya dengan mengadakan acara pendidikan pengguna perpustakaan, misalnya dengan mengadakan acara pendidikan pengguna perpustakaan, talkshow, workshop, seminar, dan pelatihan.

Melakukan Pemeliharaan Koleksi Buku

Pemeliharaan koleksi di perpustakaan sekolah meliputi 3 kegiatan, yaitu pelestarian, pengawetan, dan perbaikan. Ketiga hal tersebut diuraikan lebih lanjut.

Pertama, pelestarian (*preservation*). Pelestarian buku adalah kegiatan yang dilakukan untuk mempertahankan buku agar dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama. Tidak setiap perpustakaan harus melakukan kegiatan pelestarian buku dalam bentuk aslinya, tergantung pada jenis, tujuan, dan fungsi perpustakaan sekolah. Suatu perpustakaan mungkin hanya menyimpan koleksi terakhir atau hanya menyimpan bentuk mikro atau fotokopinya saja, sehingga hanya melakukan pengawetan tanpa harus melakukan pelestarian. Bentuk pelestarian bahan pustaka, misalnya fotokopi, mikrofilm, mikrofilm, filmstrip, slide, CD-ROM.

Kedua, pengawetan (*conservation*). Pengawetan buku adalah kegiatan yang dilakukan untuk melindungi koleksi dari kerusakan dan kehancuran. Buku yang terbuat dari kertas merupakan bahan yang mudah terbakar, mudah robek, mudah rusak karena dimakan serangga, kena noda, debu, dan jamur. Oleh karena itu, buku perpustakaan sekolah perlu dilindungi dengan cara membersihkan debu, mengadakan pengasapan untuk membunuh serangga dan jamur, dan menghilangkan noda. Pengawetan perlu

dilakukan secara rutin agar buku tersebut selalu terjaga dengan baik dan utuh sehingga dapat tetap dimanfaatkan.

Ketiga, perbaikan (*restoration*). Perbaikan buku adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperbaiki buku yang rusak sehingga dapat digunakan lagi. Perbaikan buku meliputi kegiatan sebagai berikut.

Kegiatan penjilidan dilakukan sebagai proses perbaikan terhadap koleksi dengan cara menyusun atau merangkai lembaran kertas, kemudian dijahit atau dilem. Kegiatan ini meliputi perbaikan bahan pustaka yang lembaran halamannya terlepas dan pembundelan bahan pustaka.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses perbaikan dengan cara penjilidan adalah perbaikan isi buku atau blok buku. Lembaran buku yang telah dilipat dan saling disisipkan sesuai nomor halamannya untuk dijahit satu dengan yang lain, sehingga membentuk isi buku atau blok buku. Isi buku dipres sambil dilem.

Pada sistem jilid tanpa benang (*perfect binding*), blok buku dilem pada punggungnya. Lembar pelindung ditempelkan pada lembaran pertama dan lembaran terakhir isi buku.

Isi buku yang sudah dilapisi lembaran pelindung dapat dipotong sesuai ukuran yang dikehendaki. Isi buku dibentuk melengkung atau lurus sesuai dengan yang diinginkan.

Pita kapital direkatkan untuk pemanis di samping dapat juga menambah kekuatan pada bagian kepala dan ekornya. Kain kasa ditempelkan, sebelum digabung dengan sampul atau kulit buku yang telah disiapkan.

Pembuatan sampul buku dilakukan dengan memotong karton tebal sebanyak dua lembar untuk bagian atas dan bawah. Ukurannya disesuaikan dengan ukuran lebar sesuai dengan blok buku, sedangkan panjangnya sesuai dengan blok buku ditambah pias buku.

Memotong lajur punggung, biasanya menggunakan karton yang lebih tipis, dengan ukuran panjang plat blok buku dan lebar sesuai tebal buku. Memotong sisa-sisa potongan kertas dengan ukuran panjang plat blok buku dan lebar dua kali ketebalan blok buku. Memotong pola dengan ukuran setengah kali panjang plat buku.

Penggabungan plat atas dan bawah dengan lajur punggung dibantu dengan mal dan penempelan sisa potongan. Pemotongan kain linen dengan ukuran dua kali lebar plat + lebar lajur punggung + knip (0,5 cm) + tebal karton tebal + dua kali lipatan (2 cm) untuk panjang linen, sedangkan untuk lebarnya diukur dari panjang plat + 2 lipatan (1,5, cm) + tebal karton tebal. Penggabungan plat atas dan bawah yang ditempelkan pada linen dan jadilah

sampul buku. Penempelan blok buku dengan sampul, biasanya dengan cara pengeleman. Selanjutnya, buku dipres dengan baik.

Perbaikan terhadap punggung buku yang rusak perlu dilakukan. Punggung buku yang rusak tersebut dilem. Diganti kertas sisi/penutup dan dilapisi dengan kain penguat/kasa.

Perbaikan halaman buku yang rusak perlu dilakukan. Kedua sisi buku yang robek diberi perekat lalu ditempel kembali. Jika ada halaman buku yang robek dan tidak mungkin direkatkan dengan lem, maka dapat diperbaiki dengan memfotokopi atau menscan halaman yang rusak itu (dari buku dengan judul yang sama) kemudian direkatkan kembali.

Perbaikan halaman yang lepas: memberi lem pada punggung halaman untuk menempelkan halaman yang lepas itu, lalu dipres agar lemnya kuat dan rata.

Penyampulan bahan pustaka: Bahan pustaka diberi sampul plastik atau kertas supaya lebih awet dan tidak mudah kotor.



Memelihara buku bukanlah pekerjaan yang sulit untuk dilakukan. Namun, seringkali orang malas atau tidak tahu cara merawatnya. Padahal buku tersebut dibeli dengan harga yang tidak murah. Berikut ini disajikan tujuh cara merawat buku (menurut Hanif Ridwan).

Buku Disampul

Menyampul buku itu tidak sulit, hanya saja membutuhkan waktu. Dengan menyampul buku, buku menjadi terlihat bersih walaupun sudah lama. Sebelum menyampul buku, perlu dicari plastik yang agak tebal dan tidak lengket

untuk sampul buku. Diusahakan menggunakan plastik bening agar cover bukunya terlihat.

Pada saat menyampul buku tidak boleh terlalu ketat, karena biasanya bagian cover buku terlipat jika sering dibuka. Sampul buku tersebut dapat diganti dengan sampul baru jika telah rusak.

Buku Tidak Boleh Dilipat

Melipat buku dapat mengakibatkan buku mengalami kerusakan. Untuk menandai buku digunakan pembatas buku. Pembatas buku tidak harus dengan sesuatu yang mahal dan cantik. Dapat digunakan kertas karton, kartu nama untuk menandai halaman buku yang telah dibaca. Kerusakan buku yang paling fatal terjadi karena buku ditandai dengan benda tebal, seperti pulpen dan pensil. Buktinya banyak buku yang jilidnya rusak atau jilidnya terlepas karena menggunakan penanda yang tebal tersebut.

Buku Disusun Berdiri

Buku disimpan dengan cara disusun berdiri. Tidak boleh menumpuk karena bisa merusak jilid buku dan covernya. Gunakan pembatas rak agar buku tersusun berdiri tegak. Buku disusun berdasarkan klasifikasinya agar nanti mudah untuk dicari. Pengecualian untuk booklet boleh disimpan dengan cara ditumpuk

Buku Perlu Dibersihkan

Buku yang sudah lama disimpan dan dipajang pasti berdebu. Agar tidak berdebu, buku harus dibersihkan. Membersihkan buku dapat dilakukan dengan mudah. Alat pembersih buku yang dapat digunakan adalah kemoceng, lap kering, lap basah untuk buku yang berdebu dan bercover plastik.

Buku tidak Boleh Ditekuk dan Dilipat

Ada orang yang kadang-kadang membaca buku dengan jari telunjuk membentuk lekukan pada buku. Hal ini menyebabkan buku menjadi rusak karena tekukan tersebut. Orang biasanya tidak sadar membaca buku dengan menekuk dan melipat bukunya.

Buku tidak Boleh Dicorat-coreti

Dalam membaca buku perpustakaan sekolah diusahakan untuk tidak mencoret-coretnya, baik dengan menggunakan pulpen ataupun pensil. Coretan pulpen tidak bisa hilang, sedangkan coretan dengan pensil pun ketika dihapus kertasnya menjadi lebih tipis. Untuk menghindari kerusakan tersebut digunakan *sticky notes* seperti *post it* karena ketika catatan tersebut dilepas, perekat pada catatan kertas tersebut tidak berbekas.

Buku Diberi Kapur Barus

Bahan baku kertas berasal dari kayu yang dijadikan bubur kemudian dicetak menjadi lembaran tipis. Hal itulah yang menyebabkan bisa rayap dapat menggerogoti buku. Umumnya buku baru tidak dimakan rayap karena sudah diberi zat kimia untuk bahan baku daur ulang kertas. Juga material plastik dalam pembuatan kertas licin. Namun untuk buku yang masih menggunakan kertas asli umumnya masih bisa dirusak rayap. Oleh karena itu, agar buku yang disimpan di rak buku tidak diserang rayap, rak buku tersebut sebaiknya ditaburi dengan kapus barus yang dihancurkan atau bubuk cengkeh. Dengan demikian, buku yang tersimpan di rak buku tersebut tetap terjaga dari rayap.

Buku perpustakaan sekolah memang harus dirawat baik-baik agar buku perpustakaan sekolah dapat dimanfaatkan oleh siswa, guru, dan pegawai tata usaha. Buku perpustakaan sekolah harus dibaca dan dimanfaatkan dengan baik.

Pustakawan sekolah harus berusaha memberikan pelayanan dengan baik kepada anggota perpustakaan sekolah. Pelayanan yang diberikan dapat berupa pelayanan untuk membaca dan meminjam buku.

Tidak semua buku yang ada di perpustakaan sekolah ada yang dijual di toko buku. Oleh karena itu, buku tersebut harus dimanfaatkan dengan baik. Untuk itu, anggota perpustakaan sekolah yang meminjam buku, hendaknya membaca buku yang dipinjam itu dengan baik dan menjaganya agar buku yang dipinjam itu tidak mengalami kerusakan.

Buku yang rusak hendaknya dirawat atau diperbaiki. Misalnya buku yang sampulnya rusak harus segera diganti. Begitu juga jika buku perpustakaan terlepas jilidnya, maka harus segera dijilid ulang. Hal yang demikian menjadikan buku perpustakaan sekolah lebih awet dan dapat dimanfaatkan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Prastowo, Andi. 2012. *Manajemen Perpustakaan Sekolah Profesional*. Jogjakarta: Diva Press.
- Rahayuningsih, F. 2007. *Pengelolaan Perpustakaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ridwan, Hanif. 2013. "Cara Merawat Buku", *tulisan mahasiswa S-1 Ilmu Perpustakaan*.
- Sutarno. 2006. *Manajemen Perpustakaan, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Sagung Seto.
- Yusuf, Pawit M. dan YayaSuhendar. 2007. *Pedoman Penyelenggaraan Perpustakaan Sekolah*. Jakarta: Prenada Group.



Mi'radiah
PTP LPMP Sulawesi Selatan

MEMBUAT VIDEO SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Seorang guru dituntut untuk selalu melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran di kelas. Hal tersebut dimaksudkan agar peserta didik tidak bosan dan lebih antusias mengikuti pelajaran. Berbagai metode dan media pembelajaran dapat dijadikan pilihan.

Salah satu media berbasis teknologi informasi dan komunikasi yang memiliki banyak kelebihan dalam pembelajaran adalah media video. Menurut Sukiman, 2012, media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Adapun beberapa kelebihan dari media video, adalah 1) memanipulasi ruang dan waktu sehingga siswa dapat diajak melanglang buana ke mana saja meskipun dibatasi oleh ruang kelas; 2) sangat bagus untuk menerangkan suatu proses; 3) mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok; 4) menghemat waktu dan dapat diulang-ulang (Sukiman, 2012)

Sayangnya jumlah konten media video pembelajaran saat ini masih sangat terbatas dan belum memadai jumlahnya. Untuk itu, para guru diharapkan dapat ikut memproduksi video pembelajaran secara mandiri.

Melalui artikel ini penulis mencoba untuk menampilkan langkah-langkah pembuatan video pembelajaran sehingga dapat dijadikan sebagai sumber belajar dalam meningkatkan kompetensi guru memproduksi video pembelajaran, sekaligus sebagai bahan diskusi secara berkelanjutan.

Ada 3 langkah besar yang dibutuhkan dalam proses produksi video pembelajaran,

yaitu 1) pra produksi; 2) produksi; 3) pasca produksi.

A. Pra Produksi

1. Menyusun Garis Besar Isi Media (GBIM) dan Jabaran Materi (JM)

GBIM merupakan *outline* media pembelajaran, sedangkan JM adalah uraian materi ajar dan penguasaan ide (audio/audio visual) yang akan disajikan dalam media.

Tujuan penyusunan GBIM dan JM adalah sebagai bahan acuan/kerangka/pedoman seorang penulis naskah dalam menuangkan materi, ide-ide untuk penulisan.

Dalam penyusunan GBIM dan JM ini, unsur yang terlibat adalah penulis naskah dan pengkaji. Pengkaji dapat berperan sebagai pengkaji materi, media, bahasa, psikologi dan lain-lain sesuai dengan kebutuhan, di mana masing-masing dapat terdiri dari orang yang sama maupun orang yang berbeda.

Supaya bermanfaat dan sesuai kebutuhan siswa penyusunan GBIM dan JM seharusnya memenuhi persyaratan seperti berikut ini:

- Tidak menyimpang dari kurikulum
- Sesuai dengan sasaran (jenjang dan jalur pendidikan, usia dan karakteristik siswa)
- Memilih indikator-indikator yang sesuai
- Tidak melebihi durasi (batas kejenuhan siswa)

Adapun pedoman penulisan GBIM dan JM adalah:

- a. Kesenambungan sajian dari KD, Indikator, Pokok materi, Uraian materi – visual/ setting dari yang termudah sampai kompleks
- b. Penguasaan konsep (message design) visual/ setting secara ringkas dan jelas (hanya

pokok-pokok visual/setting)

- c. Visual/setting tidak merubah konsep isi/materi
- d. Visualisasi diupayakan berupa gambaran riil dalam kehidupan sehari-hari
- e. Animasi dapat digunakan sebagai penjelas/penguat konsep apabila pesan visual tidak dapat divisualisasikan secara life.

Langkah penulisannya sebagai berikut:

- Menentukan Standar Kompetensi (SK)
- Menentukan Kompetensi Dasar (KD) yang dipilih
- Menentukan Indikator
- Menuliskan pokok-pokok materi sesuai indikator
- Pokok materi dijabarkan menjadi uraian Materi
- Visual/setting disesuaikan dengan pokok materi

2. Menentukan format program video

Beberapa format program video yang dapat dikembangkan adalah:

- *Dokumenter*: program yang menyajikan suatu kenyataan berdasarkan pada fakta objektif
- *Drama*: merupakan sebuah ceritera/kisah yang dramatis yang menampilkan reaksi pemain apabila dihadapkan kepada suatu konflik.
- *Formal*: penyajian oleh presenter dan diselingi visualisasi yang mendukung.
- *Feature*: suatu program yang mengkaji suatu tema/pokok bahasan melalui berbagai pandangan yang saling melengkapi, menyoroti, mengurai, dan disajikan dengan berbagai format, seperti wawancara, sandiwara, dll.
- *Majalah (magazine)*: Program ini mirip dengan feature, hanya saja pada majalah tidak hanya membahas satu pokok permasalahan tetapi membahas satu bidang kehidupan.
- *Quiz*: merupakan semacam permainan yang bersifat kompetisi dan dikemas melalui cara yang menyenangkan. Bentuk program ini sangat baik digunakan untuk mendalami materi yang telah dipelajari.
- *Naratif* : merupakan program yang menghadirkan visualisasi diiringi penjelasan dari narator (tidak nampak)

3. Menyusun naskah/skenario media video

Menulis naskah/skenario video merupakan penerjemahan konsep-konsep konkrit dan abstrak menjadi bentuk visual sesuai dengan karakteristik media video. Seorang penulis naskah/skenario dapat mengasah idenya

dengan berbagai macam cara, antara lain:

- a. Rajin membaca dan rajin mencari (browsing) khususnya bahan penulisan untuk memperkaya pengetahuan
- b. Banyak melihat/mengamati lingkungan sekitar untuk mengembangkan daya imajinasi
- c. Bergaul/berkomunikasi dengan banyak orang dapat membuka wawasan, khususnya orang yang mengerti tentang materi yang akan kita tulis
- d. Menonton film atau program televisi yang ada juga bisa memunculkan ide dan menambah wawasan tentang format (kemasan) video yang cocok untuk naskah yang kita buat

Naskah/skenario media video berisi komponen-komponen sebagai berikut:

- Identifikasi program, yang berisi: Topik, Judul, Tujuan (goal/kompetensi, objective/indikator), Pokok-pokok Materi, Referensi, Format sajian, Durasi, Penulis, Pengkaji (materi, media)
- Sinopsis, merupakan ringkasan cerita (deskripsi singkat) program, ditulis dalam 1 paragraf
- Treatment, merupakan kerangka sebuah program video yang berisi informasi setiap tayangan (sequen dan scene)
- Skenario, adalah deskripsi dari apa yang akan dilihat dan didengar oleh penonton. Skenario merupakan media komunikasi antara penulis dengan tim produksi (produser, sutradara, pemain, dan lain-lain).

4. Setelah tersedia naskah/skenario, langkah selanjutnya adalah menentukan (hunting) lokasi dan properti, menentukan (casting) pemain, dan latihan (bila perlu).

B. Produksi

Produksi dimulai dari merekam video dengan script dan konsep yang sudah dirancang dari awal. Kemudian proses rekaman baik visual maupun audio dilakukan, dan seluruh elemen bekerjasama dalam proses produksi. Pada proses produksi kita harus menyiapkan:

- ◆ Komputer
- ◆ Alat pengambil gambar (kamera), handphone atau webcam
- ◆ Microphone (pengeras suara)

Dalam tahap produksi sebuah video sangat dibutuhkan kerjasama yang baik dari setiap kerabat kerja produksi. Beberapa kerabat kerja yang terlibat di antaranya adalah sutradara, cameraman, pemain, penata suara, penata cahaya dan lain-lain.



Gambar proses produksi video pembelajaran

C. Pasca Produksi

Pada tahap ini dilakukan editing video, di mana video hasil tangkapan kamera (shot) dipilih, dipotong, dan disambung menjadi sebuah video yang utuh sesuai dengan alur cerita yang sudah dibuat dalam naskah. Dalam proses editing pula kita menggabungkan berbagai efek suara, grafis, musik maupun narasi menjadi satu kesatuan dengan video, sehingga diperoleh sebuah tayangan video atau film yang sesuai dengan keinginan dan layak untuk dinikmati.

Untuk editing video dibutuhkan 2 perangkat pokok yang harus ada, perangkat keras (hardware) berupa komputer PC ataupun laptop, dan perangkat lunak (software) berupa aplikasi editing video. Untuk kebutuhan spesifikasi komputer PC dan laptop tergantung pada aplikasi editing yang kita pakai. Software editing sangat banyak yang bisa digunakan yang tersedia di pasaran. Beberapa aplikasi berbayar

yang tersedia adalah Adobe Premiere, Avid, Edius, Sony Vegas, Pinnacle Studio, Final Cut Pro, ataupun Corel Video Studio dan masih banyak lagi. Di samping aplikasi berbayar ini, tersedia juga aplikasi gratis yang bisa diunduh dan dipergunakan untuk video kita. Aplikasi tersebut di antaranya Windows Movie Maker, Videopad, Wax, Avidemux, VSDS Free editor, dan masih banyak lagi.

Proses editing video tidak lepas dari tahapan memotong, membuang, dan menyambung gambar dan juga suara (audio). Video dan audio sebaiknya diletakkan pada track yang berbeda sehingga mudah untuk diedit. Untuk audio, selain bisa dimasukkan dalam bentuk file, pada beberapa aplikasi video editing dapat diisi dengan merekam suara ke aplikasi secara langsung.

Tahapan akhir dari proses editing ini adalah finishing. Tahapan finishing dilakukan agar video yang telah kita edit menjadi sebuah file atau output video sesuai dengan apa yang kita perlukan. Output video dapat berupa soft file untuk diputar di computer/laptop, dapat berupa output yang dapat diputar di DVD/VCD player berupa keeping CD, ataupun dapat berupa soft file untuk keperluan upload di internet (youtube atau facebook dll)

Demikianlah penjelasan singkat tentang pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran. Semoga bermanfaat untuk pembaca, utamanya bagi guru-guru. Selamat berkreasi.. semoga sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia
- Modul Pelatihan Produksi Media TV/Video untuk Pembelajaran. (2018). Balai Pengembangan Media Televisi Pendidikan dan Kebudayaan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- <https://studioantelope.com/susunan-lengkap-kru-film-pendek/>. Susunan Lengkap Kru Film Pendek Yang Dapat Kamu Terapkan. Dikases pada tanggal 14 Oktober 2019.



Mengenal MANUSIA DAN PERADABANNYA



Anisa Maulidiah Alam
Editor LPM Estetika FBS UNM

Manusia memerlukan pendidikan sebab tanpa pendidikan manusia tidak dapat mengembangkan kepribadiannya. Melalui pendidikan, peserta didik dapat menumbuhkembangkan potensi kemanusiaannya. Tugas mendidik hanya mungkin dapat dilakukan oleh pendidik jika memiliki gambaran yang jelas tentang manusia dan peradabannya.

Dalam kenyataannya, masih ada pendidik yang belum mengetahui gambaran tentang siapa manusia itu sebenarnya. Demikian juga dengan hal yang dimiliki manusia yang membedakannya dengan binatang. Itulah sebabnya, dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik belum mendapatkan hasil yang memuaskan.

Sifat kemanusiaan hanya dimiliki oleh manusia, tidak dimiliki oleh binatang. Hal demikian itu menjadi alasan pentingnya pendidik memperoleh gambaran yang benar dan jelas tentang manusia. Terlebih lagi dengan adanya perkembangan sains dan teknologi yang sangat pesat yang mengharuskan pendidik memahami perkembangan manusia. Melihat kenyataan inilah, penulis memandang perlu membahas tentang manusia dan pendidikan: hakikat manusia dan pengembangannya.

Hakikat Manusia

Manusia memiliki karakteristik yang secara prinsipil berbeda dengan binatang, meskipun antara manusia dengan binatang memiliki banyak kemiripan, terutama dilihat dari segi biologisnya. Bentuknya (misalnya orang hutan), bertulang belakang seperti manusia, berjalan tegak dengan menggunakan kedua kakinya, melahirkan, dan menyusui anaknya. Carles Darwin dengan teori evolusinya menyatakan bahwa manusia berasal dari kera (primat). Akan tetapi, ternyata ia gagal karena tidak ditemukan bukti yang menunjukkan bahwa manusia muncul sebagai perubahan bentuk dari kera.

Sifat hakiki manusia memang hanya dimiliki oleh manusia dan tidak terdapat pada binatang. Karena manusia mempunyai hati yang halus dan dua pasukannya. Pertama, pasukan yang tampak yang meliputi tangan, kaki, mata

dan seluruh anggota tubuh, yang mengabdikan dan tunduk kepada perintah hati. Inilah yang disebut pengetahuan. Kedua, pasukan yang mempunyai dasar yang lebih halus seperti syaraf dan otak. Inilah yang disebut kemauan. Pengetahuan dan kemauan inilah yang membedakan antara manusia dengan binatang.

Wujud Sifat Hakiki Manusia

Wujud dari sifat hakiki manusia yang tidak dimiliki oleh binatang dikemukakan oleh penganut paham eksistensialisme dengan maksud menjadi masukan dalam membenahi konsep pendidikan terdiri dari beberapa hal: kemampuan menyadari diri, kemampuan berekspresi, kata hati, moral, tanggung jawab, rasa kebebasan, kewajiban dan hak, dan kemampuan menghayati kebahagiaan.

Kemampuan Menyadari Diri

Kemampuan menyadari diri hanya dimiliki manusia. Itulah sebabnya, wajar jika manusia menyadari dirinya memiliki ciri khas atau karakteristik diri. Hal ini menyebabkan manusia dapat membedakan dirinya dan membuat jarak dengan orang lain dan lingkungan di sekitarnya. Kemampuan manusia membuat jarak dengan lingkungannya berarah ganda, yaitu ke arah luar dan ke arah dalam. Di dalam proses pendidikan, kecenderungan dua arah tersebut perlu dikembangkan secara seimbang. Pengembangan ke arah luar merupakan pembinaan aspek sosialitas, sedangkan pengembangan ke arah dalam berarti pembinaan aspek individualitas manusia.

Manusia memiliki keistimewaan karena dikaruniai oleh Sang Pencipta kemampuan membuat jarak (distansi) diri dengan dirinya sendiri. Itulah sebabnya, manusia dapat melihat

kelebihan yang dimilikinya dan kekurangan yang terdapat pada dirinya.

Kemampuan manusia memahami potensi dirinya harus mendapat perhatian serius. Hal inilah perlu mendapat perhatian pendidik. Peserta didik harus mendapat pendidikan dan perhatian yang serius dari pendidik supaya dapat menumbuhkembangkan kemampuan dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya.

Kemampuan Berekistensi

Kemampuan berekistensi adalah kemampuan manusia menempatkan diri dan dapat menembus atau menerobos serta mengatasi batas-batas yang membelenggu dirinya. Itulah sebabnya, manusia tidak terbelenggu oleh tempat dan waktu. Dengan demikian, manusia dapat menembus ke sana dan ke masa depan.

Kemampuan berekistensi perlu dibina melalui pendidikan. Peserta didik diajar agar belajar dari pengalamannya, mengantisipasi keadaan dan peristiwa, belajar melihat prospek masa depan dari sesuatu serta mengembangkan imajinasi kreatifnya sejak masa kanak-kanak.

Kata Hati

Kata hati (conscience of man) sering disebut dengan istilah hati nurani, lubuk hati, suara hati, pelita hati. Kata hati adalah kemampuan membuat keputusan mengenai hal yang baik atau buruk dan yang benar atau salah bagi manusia sebagai manusia. Dalam kaitannya dengan moral (perbuatan), kata hati merupakan petunjuk bagi moral. Untuk melihat alternatif yang terbaik perlu didukung oleh kecerdasan akal budi.

Orang yang memiliki kecerdasan akal budi disebut tajam kata hatinya. Kata hati yang tumpul agar menjadi kata hati yang tajam harus ada usaha melalui pendidikan kata hati yaitu dengan melatih akal kecerdasan dan kepekaan emosi. Tujuannya agar orang memiliki keberanian berbuat yang didasari oleh kata hati yang tajam, sehingga mampu menganalisis serta membedakan mana yang baik atau benar dan buruk atau salah bagi manusia sebagai manusia.

Moral

Jika kata hati diartikan sebagai bentuk pengertian yang menyertai perbuatan, maka yang dimaksud moral adalah perbuatan itu sendiri. Moral dan kata hati masih ada jarak antara keduanya. Artinya, orang yang mempunyai kata hati yang tajam belum tentu

moralnya baik. Untuk mengetahui jarak tersebut harus ada aspek kemauan untuk berbuat.

Moral yang sinkron dengan kata hati yang tajam merupakan moral yang baik. Sebaliknya, perbuatan yang tidak sinkron dengan kata hati merupakan moral yang buruk atau rendah.

Etika berbeda dengan etiket. Moral (etika) menunjuk pada perbuatan baik/benar ataukah yang salah, yang berperikemanusiaan atau yang jahat. Sementara itu, etiket hanya berhubungan dengan sopan santun. Pendidikan bermaksud **m e n u m b u h k e m b a n g k a n e t i k e t** (kesopansantunan) dan etika (keberanian/kemauan bertindak) yang baik pada peserta didik.

Tanggung jawab

Sifat tanggung jawab adalah kesediaan untuk menanggung segenap akibat dari perbuatan yang menuntut jawab yang telah dilakukannya. Wujud bertanggung jawab bermacam-macam. Ada bertanggung jawab kepada diri sendiri (kata hati). Bentuk tuntutannya adalah penyesalan yang mendalam. Tanggung jawab kepada masyarakat (norma sosial) bentuk tuntutannya adalah sanksi-sanksi social, seperti cemoohan masyarakat, dan hukuman penjara. Tanggung jawab kepada Tuhan (norma agama) bentuk tuntutannya adalah perasaan berdosa dan terkutuk. Dengan demikian, ada hubungan yang erat antara kata hati, moral, dan tanggung jawab. Kata hati memberikan pedoman, moral melakukan, dan tanggung jawab merupakan kesediaan menerima konsekuensi dari perbuatan.

Rasa Kebebasan

Rasa kebebasan adalah tidak merasa terikat oleh sesuatu, tetapi sesuai dengan tuntutan kodrat manusia. Artinya, bebas berbuat apa saja sepanjang tidak bertentangan dengan tuntutan kodrat manusia. Jadi, kebebasan dalam arti yang sebenarnya memang berlangsung dalam keterikatan.

Orang hanya mungkin dapat merasakan adanya kebebasan batin apabila ikatan yang ada telah menyatu dengan dirinya dan menjiwai segenap perbuatannya. Implikasi pedagogisnya adalah mengusahakan agar peserta didik dibiasakan menginternalisasikan nilai, aturan ke dalam dirinya, sehingga dirasakan sebagai miliknya. Dengan demikian, aturan itu tidak lagi dirasakan sebagai sesuatu yang merintang gerak hidupnya.

Kewajiban dan Hak

Kewajiban dan hak adalah dua macam gejala yang timbul karena manusia itu sebagai makhluk sosial, yang satu ada hanya karena

adanya yang lain. Tidak ada hak tanpa kewajiban. Kewajiban ada karena ada pihak lain yang harus dipenuhi haknya.

Kewajiban adalah suatu keniscayaan pada diri manusia. Artinya, seseorang yang tidak mau melaksanakan kewajiban berarti mengingkari kemanusiaannya sebagai makhluk sosial.

Realisasi hak dan kewajiban bersifat relatif, disesuaikan dengan situasi dan kondisinya. Hak yang secara asasi dimiliki oleh setiap insan serta sesuai dengan tuntutan kodrat manusia disebut hak asasi manusia.

Pemenuhan hak dan pelaksanaan kewajiban bertalian erat dengan soal keadilan. Hak asasi manusia harus diartikan sebagai cita-cita, aspirasi atau harapan yang berfungsi untuk memberi arah pada segenap usaha menciptakan keadilan.

Usaha menumbuhkembangkan rasa wajib sehingga dihayati sebagai suatu keniscayaan dapat ditempuh melalui pendidikan disiplin. Disiplin diri menurut Selo Sumardjan meliputi empat aspek, yaitu: (1) disiplin rasional, yang bila terjadi pelanggaran menimbulkan rasa salah; (2) disiplin sosial, jika dilanggar menimbulkan rasa malu; (3) disiplin afektif, jika dilanggar menimbulkan rasa gelisah; (4) disiplin agama, jika terjadi pelanggaran menimbulkan rasa berdosa. Keempat macam disiplin tersebut perlu ditanamkan pada peserta didik dengan disiplin agama sebagai titik tumpu.

Kemampuan Menghayati Kebahagiaan

Kebahagiaan adalah integrasi dari segenap kesenangan, kegembiraan, kepuasan dan sejenisnya dengan pengalaman pahit dan penderitaan. Proses dari kesemuanya itu menghasilkan suatu bentuk penghayatan hidup yang disebut bahagia. Kebahagiaan bersifat irrasional, artinya aspek rasa lebih berperan daripada aspek nalar.

Kebahagiaan bukan terletak pada keadaannya sendiri secara faktual ataupun pada rangkaian prosesnya maupun pada perasaan yang diakibatkannya. Akan tetapi, kebahagiaan itu terletak pada kesanggupan menghayati semuanya itu dengan keheningan jiwa.

Mendudukan kebahagiaan dapat dilakukan dalam rangkaian tiga hal, yaitu usaha, norma-norma, dan takdir. Usaha adalah perjuangan yang terus-menerus untuk mengatasi masalah hidup. Usaha tersebut harus bertumpu pada norma-norma yang harus dipatuhi.

Istilah takdir baru boleh disebut sesudah orang melaksanakan usaha sampai batas kemampuan. Hasilnya diterima dengan pasrah dan penuh kesyukuran.

Kebahagiaan hanya dapat diraih oleh mereka yang mampu bersyukur. Kebahagiaan itu merupakan perpaduan dari usaha, hasil atau takdir dan kesediaan menerimanya.

Dimensi-dimensi Hakikat Manusia, Keunikan, dan Dinamikanya

Dimensi hakikat manusia, ada 4 macam, yaitu dimensi keindividualan, dimensi kesosialan, dimensi kesucilaan, dan dimensi keberagaman. Uraian lebih lanjut mengenai keempat dimensi tersebut dapat dicermati berikut ini.

1. Dimensi Keindividualan

Setiap anak manusia yang dilahirkan telah dikaruniai potensi untuk menjadi berbeda dari yang lain atau menjadi dirinya sendiri. Hal inilah yang dinamakan sifat individualitas. Dengan adanya individualitas itu, setiap orang mempunyai kehendak, perasaan, cita-cita, kecenderungan, semangat dan daya tahan yang berbeda-beda.

Setiap manusia memiliki kepribadian unik yang tidak dimiliki oleh orang lain. Setiap orang memiliki pula sikap dan pilihan sendiri yang dipertanggungjawabkan sendiri, tanpa mengharapkan bantuan orang lain untuk ikut mempertanggungjawabkan.

Fungsi pendidikan adalah membantu peserta didik untuk membentuk kepribadiannya atau menemukan kediriannya sendiri. Tugas pendidik adalah menunjukkan jalan dan mendorong peserta didik untuk mengetahui cara memperoleh sesuatu dalam mengembangkan diri dengan berpedoman pada prinsip *ing ngarso sung tulodho* 'memberikan teladan di depan', *ing madyo mangun karso* 'di tengah membangun semangat', *tut wuri handayani* 'memberikan dorongan dari belakang' (Ki Hajar Dewantara).

2. Dimensi Kesosialan

Setiap bayi yang lahir dikaruniai potensi sosialitas. Hal itu dapat diartikan bahwa setiap anak dikaruniai benih kemungkinan untuk bergaul.

Setiap orang dapat saling berkomunikasi yang pada hakikatnya di dalamnya ada unsur saling memberi dan menerima. Adanya dimensi kesosialan pada diri manusia tampak jelas pada dorongan untuk bergaul. Dengan adanya dorongan untuk bergaul setiap orang ingin bertemu dengan sesamanya.

Manusia hanya menjadi manusia jika berada di antara manusia. Tidak ada seorang pun yang dapat hidup seorang diri lengkap dengan sifat hakikat kemanusiaannya di tempat yang terasing. Seseorang hanya dapat

mengembangkan sifat individualitasnya di dalam pergaulan sosial. Seseorang dapat mengembangkan kegemarannya, sikapnya, cita-citanya di dalam interaksi dengan sesamanya.

3. Dimensi Kesusilaan

Kesusilaan adalah kepantasan dan kebaikan yang lebih tinggi. Kesusilaan mencakup etika dan etiket. Itulah sebabnya, manusia itu dikatakan sebagai makhluk susila.

Manusia dikatakan sebagai makhluk susila sebab memiliki nilai, menghayati, dan melaksanakan nilai tersebut dalam setiap langkah perbuatannya. Agar manusia dapat melakukan segala sesuatu yang semestinya memang harus dilakukan, maka manusia harus mengetahui, menyadari, dan memahami nilai-nilai. Kemudian, diikuti dengan kemauan atau kesanggupan untuk melaksanakan nilai-nilai tersebut dalam segala aspek kehidupan.

Persoalan kesusilaan selalu berkaitan erat dengan nilai. Nilai merupakan sesuatu yang dijunjung tinggi oleh manusia karena mengandung makna, antara lain kebaikan, keluhuran, kemuliaan, sehingga dijadikan pedoman dalam meniti kehidupan di dunia ini. Dilihat asalnya dari mana nilai itu dibuat dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu nilai otonom yang bersifat individual (kebaikan menurut pendapat seseorang), nilai heteronom yang bersifat kolektif (kebaikan menurut kelompok), dan nilai keagamaan yang berasal dari Tuhan.

Pendidikan kesusilaan berarti menanamkan kesadaran dan kesediaan melakukan kewajiban di samping menerima hak pada peserta didik. Jika hal ini mendapat perhatian, peserta didik menjadi orang yang memiliki harkat dan martabat yang tinggi.

4. Dimensi Keberagamaan

Pada dasarnya manusia adalah makhluk religius. Manusia percaya bahwa di luar alam yang dapat dijangkau oleh indranya ada kekuatan yang menguasai alam semesta ini.

Dengan adanya agama yang diturunkan oleh Tuhan manusia menganut agama tersebut. Beragama merupakan kebutuhan manusia karena manusia adalah makhluk yang lemah sehingga memerlukan tempat bertopang. Manusia memerlukan agama demi keselamatan hidupnya.

Manusia dapat menghayati agama melalui proses pendidikan agama. Tugas orang tua dan pendidik melaksanakan pendidikan agama kepada anaknya atau anak didiknya. Dalam pelaksanaan pendidikan agama itu, perlu ditekankan bahwa meskipun pengkajian agama melalui mata pelajaran agama ditingkatkan,

namun tetap harus disadari bahwa pendidikan agama bukan semata-mata pelajaran agama yang hanya memberikan pengetahuan tentang agama. Jadi, segi-segi afektif harus diutamakan. Kegiatan di dalam pendidikan nonformal dan informal dapat dimanfaatkan untuk keperluan tersebut.

Pengembangan Dimensi Hakikat Manusia

Pengembangan dimensi hakikat manusia menjadi tugas pendidikan. Pengembangannya dibagi menjadi 2, yaitu pengembangan yang utuh dan pengembangan yang tidak utuh.

1. Pengembangan yang utuh

Tingkat keutuhan perkembangan dimensi hakikat manusia ditentukan oleh dua faktor, yaitu kualitas dimensi hakikat manusia itu sendiri secara potensial dan kualitas pendidikan yang disediakan untuk memberikan pelayanan atas perkembangannya. Pengembangan yang utuh dapat dilihat dari dua segi, yaitu wujud dimensinya dan arah pengembangannya.

Dari wujud dimensinya. Keutuhan terjadi antara aspek jasmani dan rohani, antara dimensi keindividualan, kesosialan, kesusilaan, dan keberagamaan, antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Semua dimensi tersebut harus mendapat layanan yang baik dan tidak terjadi pengabaian terhadap salah satunya.

Dari arah pengembangannya. Keutuhan pengembangan dimensi hakikat manusia dapat diarahkan kepada penembangan dimensi keindividualan, kesosialan, kesusilaan, dan keberagamaan secara terpadu. Keempat dimensi tersebut tidak dapat dipisahkan satu sama lain.

Pengembangan dimensi hakikat manusia yang utuh diartikan sebagai pembinaan terpadu terhadap seluruh dimensi hakikat manusia sehingga dapat tumbuh dan berkembang secara selaras. Hal yang demikian itu secara totalitas dapat membentuk manusia yang utuh.

2. Pengembangan yang tidak utuh

Pengembangan yang tidak utuh adalah proses pengembangan dimensi hakikat manusia yang tidak seimbang antara dimensi yang satu dengan yang lainnya. Artinya, ada salah satu dimensi yang terabaikan penanganannya. Pengembangan yang tidak utuh akan menghasilkan kepribadian yang pincang dan tidak mantap. Pengembangan yang seperti ini merupakan pengembangan yang patologis atau tidak sehat.

(Diolah dari Tirtarahardja, Umar & S. L. La Sulo. 2005. Pengantar Pendidikan. Jakarta: PT. Rineka Cipta.)



Sitti Hajrah
PTP LPMP Sulawesi Selatan

Youtube Sebagai Media Komunikasi

Karya Peserta Lomba Inovasi Pembelajaran bagi Guru dan Lomba Kreativitas Siswa

Kata komunikasi atau *communication* dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Latin *communis* yang berarti “sama”, *communico*, *communicatio*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make common*). Istilah pertama (*communis*) adalah istilah yang paling sering sebagai asal usul komunikasi, yang merupakan akar dari kata-kata Latin lainnya yang mirip. Komunikasi menyarankan bahwa suatu pikiran, suatu makna, atau suatu pesan dianut secara sama (Mulyana, 2005: 4).

Secara paradigmatik, komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap, pendapat, atau perilaku, baik langsung secara lisan maupun tak langsung melalui media (Effendy, 2006: 5).

Menurut Effendy (1984), proses komunikasi dapat dibagi menjadi dua tahap yaitu proses komunikasi primer dan proses komunikasi sekunder. Yang dimaksud dengan proses komunikasi primer adalah proses penyampaian pesan kepada orang lain yang dilakukan dengan menggunakan lambang atau simbol sebagai media seperti kiai, isyarat, gambar, warna, bahasa sebagai alat komunikasi, dan lain-lain. Sementara itu, yang dimaksud dengan proses komunikasi sekunder adalah proses penyampaian pesan kepada orang lain dengan menggunakan alat sebagai media.

Dalam proses komunikasi sekunder, media

memegang peranan yang sangat penting dalam proses komunikasi karena lebih efektif dan efisien dalam menjangkau khalayak dan menyampaikan pesan.

Berbagai pengertian media menurut para ahli telah dikemukakan selama bertahun-tahun. Semuanya mengerucut pada dua pengertian yaitu media *nirmassa* dan media *massa*. Yang dimaksud dengan media *nirmassa* adalah media *non massa* yang digunakan untuk menyampaikan informasi seperti surat, telepon, telegram, poster, spanduk, papan pengumuman, bulletin, folder, majalah organisasi, radio amatir, dan lain-lain. Pengertian lainnya merujuk pada media komunikasi *massa* atau media *massa* yaitu berbagai bentuk, alat, dan sistem yang digunakan dalam konteks komunikasi *massa*. Media *massa* menurut para ahli mencakup surat kabar, majalah, radio, televisi, dan *internet*.

Era digital dalam sejarah perkembangan teknologi komunikasi ditandai dengan kehadiran media baru yaitu *internet*. Di era globalisasi seperti sekarang, *internet* telah menjadi sumber utama informasi dari berbagai belahan dunia dan tema. Derasnya arus informasi yang dapat diakses dengan mudah oleh konsumen akibat kehadiran *internet* sebagai media komunikasi telah menjadikan konsumen belajar untuk mencari informasi yang benar-benar valid dan dapat

dipertanggungjawabkan.

Selain mencari informasi, konsumen juga memanfaatkan internet untuk berkomunikasi dengan orang-orang yang berjauhan secara geografis. Komunikasi via internet dikenal juga dengan nama komunikasi online atau komunikasi daring. Jenis-jenis komunikasi daring berdasarkan metode penyampaiannya yang seringkali kita gunakan untuk berkomunikasi di antaranya adalah jejaring sosial, pesan instan, blog, *video conference*, dan surat elektronik.

Sebagai media, internet memiliki beberapa ciri yaitu berbasis teknologi komputer, bersifat fleksibel, interaktif, berfungsi umum dan privat, memiliki aturan dengan tingkatan yang rendah, saling keterhubungan, mudah diakses, dan lain-lain.

Media sosial merupakan media online. Pada dasarnya media sosial merupakan manifestasi dari perkembangan dunia teknologi internet. Media sosial adalah sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content. Menurut *urban dictionary*, media sosial adalah kehidupan kedua manusia yang ada dalam dunia teknologi elektronik. Media sosial umumnya digunakan untuk mengekspresikan diri melalui statement kita atas keadaan kita sendiri, atas isu-isu tertentu dan lain sebagainya. Selain itu, media sosial juga digunakan untuk berbagi kehidupan sosial kita dengan masyarakat lainnya yang juga menggunakan media sosial. Selain definisi tersebut, *urban dictionary* juga mendefinisikan media sosial sebagai media online yang tidak hanya menjadikan kita membaca atau menyimak *direct content*, namun juga membuat *direct content* tersebut.

Youtube adalah situs web berbagi video daring terbesar di dunia. Dibuat oleh tiga mantan karyawan Paypal pada Februari 2005 untuk membuat media sosial dimana pengguna bisa mengunggah video. Awalnya, situs ini di pegang secara independen oleh ketiga pemiliknya yaitu Steve Chen, Chad Hurley, dan Jawed Karim. Setelah didirikan, Youtube mendapat suntikan modal pertamanya dari seorang investor yaitu Sequoia Capital sebesar \$ 11,5 juta di bulan November 2005 – April 2006. Dengan tambahan modal yang cukup besar, Youtube mulai berkembang secara pesat dari bulan Juli 2006, ada lebih dari 65.000 video baru yang diupload setiap hari di Youtube, dan ada 100 juta video yang di tonton per harinya. Karena perkembangannya yang semakin pesat, Youtube berhasil menarik minat

dari perusahaan Googl.inc. Bulan Oktober 2006 Google.inc mengakuisisi Youtube dengan nilai transaksi sebesar \$1,65 miliar. Saat itu, menurut penyedia data market internet 'ComScore', situs Youtube merupakan penyedia video daring online terbesar di Amerika Serikat dengan market share 43 persen dan lebih dari 6 miliar video dilihat di bulan Januari 2009.

Dengan format berkas atau file FLV (Flash Video) yang mudah dijangkau dimana mana itu sebagai standar pengodean video yang di upload oleh para user. Cara ini membuat Youtube semakin mudah diakses oleh masyarakat secara instan di internet. Ditambah dengan kemudahan mengakses situs Youtube melalui smartpone, masyarakat membuat Youtube menjadi tontonan alternatif selain televisi. Situs ini memberikan kebebasan bagi penggunaannya untuk mengunggah konten mereka sendiri seperti video klip, klip TV, hingga video blogging dengan teknologi HTML5 dan Adobe Flash Video. Pengguna situs ini tidak hanya masyarakat biasa tetapi juga media korporat semacam BBC, CBS, VEVO dan berbagai macam organisasi lainnya. Pengguna tak terdaftar dapat menonton video, sementara pengguna terdaftar dapat mengunggah video dalam jumlah tak terdaftar. Video-video yang berisi konten ofensif hanya bisa ditonton oleh pengguna terdaftar berusia 18 tahun atau lebih.

Hasil penelitian Yunita (2015) menyatakan terdapat hubungan yang cukup antara media penyampaian pesan pada kegiatan literasi media. Besarnya tingkat efektivitas media penyampaian pesan pada kegiatan literasi media adalah 42,1%. Secara parsial, media video menempati media penyampaian yang paling efektif dibandingkan slide show dan forum diskusi.

Menyikapi fenomena ini, LPMP Sulawesi Selatan memandang youtube sebagai suatu teknologi yang perlu dimanfaatkan. Olehnya itu LPMP Sulawesi Selatan mengajak Bapak/Ibu guru hebat dari sekolah-sekolah di Sulawesi Selatan untuk saling berbagi pengalaman dalam menerapkan pembelajaran HOTS yang terintegrasi PPK, Literasi dan 4C. LPMP Sulawesi Selatan juga mengajak siswa-siswi pemberani dan mandiri dari Sulawesi Selatan untuk menampilkan karya kreativitasnya yang bermanfaat. Kegiatan ini dikemas dalam lomba inovasi pembelajaran bagi guru dan lomba karya kreativitas bagi siswa yang mana salah satu persyaratan penilaiannya adalah karya-karya guru dan siswa tersebut harus diupload ke youtube.

Kriteria penilaian pada lomba inovasi pembelajaran adalah tampilan video,

penggunaan media pembelajaran dan inovasi pembelajaran yang ditampilkan. Sedangkan untuk lomba kreativitas siswa diberikan tiga kriteria penilaian yaitu tampilan video, orisinalitas karya, dan manfaat karya kreativitas.

Karya inovasi pembelajaran guru dan karya kreativitas siswa yang ditampilkan dinilai sebagai suatu keberhasilan dunia pendidikan yang harus disebarluaskan sehingga lebih banyak masyarakat yang memperoleh manfaat. Pemilihan youtube sebagai media untuk menampilkan karya video sangat tepat karena masyarakat Indonesia berada para peringkat kelima di dunia sebagai pengguna internet (databoks.katadata.co.id).

Lomba ini dilaksanakan pada bulan November 2019 sebagai ajang lomba bagi guru dan siswa dari sekolah model LPMP Sulawesi Selatan. Dalam kurun waktu kurang dari 1 bulan, 60 orang guru dan 24 orang siswa berhasil mengirimkan karya videonya. Penilaian tim juri diberikan 3 kategori yaitu kurang, baik dan baik sekali.

Hasil penilaian tim juri menunjukkan bahwa kualitas dialog/narasi/suara manusia pada video karya guru dan siswa 51,9% berada pada kategori baik sekali, 31,6% dinilai baik dan 16,5% masih berada pada kategori kurang. Sedangkan dari segi kualitas dan variasi sound effect sebagian besar masih berada pada kategori baik (43%), sedangkan 27,8% sudah berada pada kategori baik sekali dan selebihnya (29,1%) masih berada pada kategori kurang.

Demikian pula dengan variasi fungsi audio (musik latar, transisi, dan lain-lain) masih 31,6% yang berada pada kategori kurang. Sedangkan untuk kategori kualitas teknis/efek audio masih ada 25,3% yang berada pada kategori kurang.

Dari segi visual kualitas pemain/objeknya sudah 54,4% yang berada pada kategori baik sekali. Aspek visual lainnya seperti setting, kualitas property, lighting (pencahayaan), ukuran visual (shot), variasi gerakan visual objek dan kamera, kualitas gambar/video, kualitas video pembuka, kualitas efek transisi dan animasi, variasi sudut pengambilan gambar, kualitas warna dan music latar sebagian besar masih berada pada kategori baik. Namun masih ada 48,1% yang kualitas video penutupnya masih kurang bagus.

Dari segi bahasa, sebagian besar video kiriman peserta lomba sudah berada pada kategori baik sekali. Video-video tersebut sudah menggunakan bahasa yang baku, kalimat yang efektif serta telah memberi kejelasan dan kelengkapan informasi yang disampaikan.

Pemenang lomba inovasi pembelajaran bagi guru adalah:

1. Roshidayah Said, S.Ag dari SMPN 10 Bulukumba menampilkan inovasi pembelajaran Bahasa Inggris dengan judul: Pembelajaran secara berkelompok dengan menggunakan kartu. Link video youtube pada <https://youtu.be/xLU50Q71oa4>
2. Heriyani, S.Pd dari SDN 51 Parepare menampilkan inovasi pembelajaran tematik dengan media berupa balon untuk mengetahui sifat-sifat benda gas. Link video youtube pada <https://youtu.be/AsxzJiMtkWs>
3. Jumriah, S.Pd dari SDN Unggulan Monginsidi 1 Makassar menampilkan inovasi pembelajaran tematik model NHT dan kunjung karya di kelas 3 SD Negeri Unggulan Mongisidi 1. Link video youtube <https://www.youtube.com/watch?v=D3aw4Dx6Hwl>



Foto Juara Lomba Inovasi Pembelajaran Bersama Kepala LPMP Sulawesi Selatan, Guru dan Tim Penilai

Pemenang lomba karya kreativitas siswa adalah:

1. Khusnul Alisa dari SMPN 1 Belopa menampilkan karya kreativitas membuat maket sekolah. Link video youtube <https://youtu.be/igbQzZQF7QQ>
2. Najwa Asyilah Agussalim dari SDN 8/18 Bontowa Pangkep menampilkan Pembuatan Media Tanam dari Pipa paralon dan Botol Bekas Air Mineral. Link video youtube <https://www.youtube.com/watch?v=roFhdDGZDSY>
3. Baso Armin dari SMPN 3 Majauleng Wajo menampilkan Membuat Transfer Paper



Foto Juara Karya Kreatifitas Siswa Bersama Kepala LPMP Sulawesi Selatan, Guru dan Tim Penilai

Case HP menggunakan Kertas Bungkus Nasi. Link video youtube <https://youtu.be/UHAdOfBwqwO>

Video kiriman peserta lomba inovasi pembelajaran lainnya dapat dilihat pada channel youtube dengan hashtag #medialpmpsulsel ataupun #lombainovasipembelajaran. Sedangkan untuk melihat video kiriman karya kreativitas siswa dengan hashtag #lombakreativitasiswa.

Kesimpulan dari video-video yang terkumpul adalah masih dibutuhkan bimbingan maupun pelatihan pembuatan video bagi guru dan siswa terutama dalam hal pemberian animasi, audio dan pemberian selingan. Semoga tetap semangat berbagi dan menggunakan teknologi untuk hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat. Sebagaimana hadits Rasulullah SAW yang menyatakan bahwa: "Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia."



Foto Penampilan salah seorang siswa dalam menjelaskan karya kreativitasnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Effendy, Onong Uchjana. 1984. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek,. Bandung: Rosda Karya
- Lukman, Arif. 2011. *Dampak Program Literasi Media Bagi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Kota Magelang*. Skripsi. Jurusan Sosiologi dan Antropologi. Fakultas Ilmu Sosial. Universitas Negeri Semarang.
- Mulyana Dedy. 2005. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: PT Remaja.
- Onong uchjana Effendy. 2006. Ilmu Komunikasi; Teori dan Praktek. Bandung: Penerbit Remaja
- Ruth Yunita Gloria. 2015. Efektivitas Media Penyampaian Pesan Pada Kegiatan literasi Media (Studi pada SMA Negeri 2 Bandar Lampung). Skripsi. Universitas Lampung
- <https://pakarkomunikasi.com/macam-macam-media-komunikasi>. 2017. Diakses tanggal 13 Januari 2020



Penyerahan Hadiah Kepada Salah Seorang Juara Lomba Karya Inovasi Pembelajaran (Jumriah, M.Pd. - SD Unggulan Monginsidi Makassar)

**"JANGAN PERNAH
BERHENTI BELAJAR,
KARENA HIDUP
TAK PERNAH BERHENTI
MENGAJARKAN"**



Santy Arbi A. Mappe
PTP LPMP Sulawesi Selatan

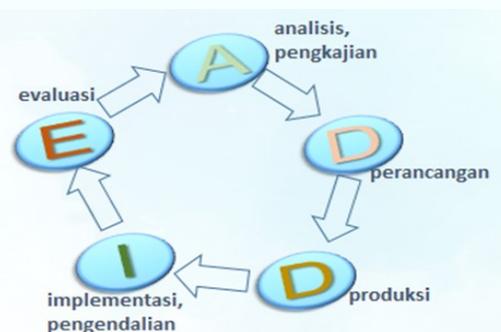
PERAN PTP DALAM Mendukung Peningkatan Kualitas Pembelajaran DI ERA REVOLUSI PENDIDIKAN 4.0

Pendahuluan

Seiring berjalannya waktu dan jaman semakin berkembang, terjadi perubahan pada tingkah laku dan perilaku manusia berubah dari masa ke masa. Begitu pula hal ini turut merubah perkembangan sistem pendidikan yang ada di dunia dan di Indonesia. Sistem pendidikan adalah strategi atau metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Bpkm.go.id, 2006). Perkembangan pendidikan di dunia tidak lepas dari adanya perkembangan dari revolusi industri yang terjadi pada dunia ini, karena secara tidak langsung perubahan tatanan pada ekonomi turut merubah tatanan pendidikan di suatu negara. Revolusi industri dimulai dari Revolusi Industri 1.0 terjadi pada abad ke 18 melalui penemuan mesin uap, sehingga memungkinkan barang dapat diproduksi secara masal, 2) Revolusi Industri 2.0 terjadi pada abad ke 19-20 melalui penggunaan listrik yang membuat biaya produksi menjadi murah, 3) Revolusi Industri 3.0 terjadi pada sekitar tahun 1970an melalui penggunaan komputerisasi, dan 4) Revolusi Industri 4.0 sendiri terjadi pada sekitar tahun 2010 melalui rekayasa intelegensia dan *internet of thing* sebagai tulang punggung pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin (Prasetyo & Trisyanti, 2018).

Pengembang Teknologi Pembelajaran

Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran (PTP) adalah jabatan yang mempunyai ruang lingkup, tugas, tanggung jawab dan wewenang untuk melakukan kegiatan pengembangan teknologi pembelajaran yang diduduki oleh PNS dengan hak dan kewajiban yang diberikan secara penuh oleh pejabat yang berwenang. Tugas dari PTP adalah melaksanakan proses analisis, pengkajian, perancangan, produksi, penerapan dan evaluasi sistem/model teknologi pembelajaran. Pengembangan teknologi pembelajaran adalah suatu proses analisis, pengkajian, perancangan, produksi, penerapan dan evaluasi model teknologi pembelajaran.



Gambar 1. Tupoksi PTP

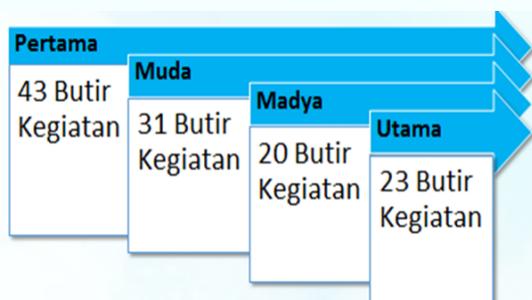
Tugas Pokok Pengembang Teknologi Pembelajaran adalah :

1. Analisis dan pengkajian sistem/model teknologi pembelajaran
2. Perancangan sistem/model teknologi Pembelajaran
3. Produksi media pembelajaran
4. Penerapan sistem/model dan pemanfaatan media pembelajaran
5. Pengendalian sistem/model pembelajaran

6. Evaluasi penerapan sistem/model dan pemanfaatan media pembelajaran

Dalam melaksanakan tugas dan fungsi dari PTP maka berdasarkan Permenpan-RB Pasal 7 Tahun 2017 maka PTP terbagi atas beberapa jenjang dengan butir kegiatan yang berbeda antara lain PTP Pertama, PTP Muda, PTP Madya hingga PTP Utama.

Adapun rincian dari tupoksi per jenjang tersebut seperti yang diterangkan pada pasal 8



Gambar 2. Jumlah Butir Kegiatan PTP per Jenjang Jabatan

berdasarkan perubahan Permenpan-RB Tahun 2017 dimana setiap jenjang

- PTP Pertama memiliki tugas khusus pada pengembangan dan pemanfaatan Media Pembelajaran
- PTP Muda dengan tugas khusus pengembangan media pembelajaran dan model pembelajaran
- PTP Madya memiliki tugas pengembangan model dan aplikasi pembelajaran, serta PTP Utama bertugas mengembangkan model pembelajaran kompleks dan inovasi pembelajaran.

Revolusi Pendidikan 4.0

Era pendidikan yang dipengaruhi oleh revolusi industri 4.0 disebut Pendidikan 4.0 bercirikan pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung proses pembelajaran yang dikenal dengan sebutan *cyber system*. Dengan adanya pemanfaatan teknologi mampu membuat proses pembelajaran berlangsung secara kontinu atau terus menerus tanpa batas ruang dan tanpa batas waktu.

Revolusi industri 4.0 merupakan konsep yang pertama kali diperkenalkan oleh ekonom asal Jerman, Profesor Klaus Schwab. Dalam bukunya yang bertajuk "*The Fourth Industrial Revolution*", Klaus mengungkap empat tahap revolusi industri yang setiap tahapannya dapat mengubah hidup dan cara kerja manusia. Revolusi industri 4.0 sendiri merupakan tahap terakhir dalam konsep ini setelah tahapan pada abad ke-18, ke-20, dan awal 1970.

Pendidikan 4.0 merupakan istilah umum yang dipakai oleh para ahli teori pendidikan menggambarkan beragam cara dalam mengintegrasikan teknologi *cyber* baik secara fisik maupun non fisik ke dalam dunia

pembelajaran. Konsep ini juga merupakan lompatan dari Pendidikan 3.0 yang lebih mencakup pertemuan ilmu saraf, psikologi kognitif, dan teknologi pendidikan menggunakan teknologi digital dan mobile berbasis web. Sistem otomatisasi berbasis komputer tersebut membuat mesin industri tak lagi dikendalikan oleh manusia. Dampak yang dihasilkan berupa semakin murah biaya produksi dan mulai digunakannya komputer dalam bidang pendidikan. Untuk menghadapi era revolusi industri 4.0, diperlukan pendidikan yang dapat membentuk generasi kreatif, inovatif, serta kompetitif. Strategi yang dilaksanakan adalah dengan optimalisasi pemanfaatan teknologi sebagai alat bantu pendidikan dalam rangka menghasilkan *output* yang dapat mengikuti atau mengubah zaman menjadi lebih baik. Indonesia pun perlu meningkatkan kualitas lulusan sesuai dunia kerja dan tuntutan teknologi digital.

"Digital tidak sekedar teknologi seperti AI, Big Data, IoT, atau Digital Voice, tapi menyangkut habit atau budaya. Pesatnya teknologi apabila tidak diarahkan dan digunakan dengan tepat, akan menjadi sia-sia," jelas Bayu yang juga Ketua Bidang Kajian Kebijakan Publik Generasi Optimis (GO) Indonesia ini.

Penggabungan teknologi dalam metode proses belajar mengajar yang akan mendorong budaya generasi muda dalam belajar adalah terobosan bagi Indonesia yang saat ini berada di puncak bonus demografi. Selanjutnya habit dan habitat diyakini akan tercipta dalam bidang pendidikan yang akan menyokong keberhasilan proses belajar dan mengajar.

Model Pembelajaran Berbasis Revolusi Pendidikan 4.0

Sistem pendidikan membutuhkan gerakan kebaruan untuk merespon era industri 4.0. Salah satu gerakan yang dicanangkan oleh pemerintah adalah gerakan literasi baru sebagai penguat bahkan menggeser gerakan literasi lama. Gerakan literasi baru yang dimaksudkan terfokus pada tiga literasi utama yaitu 1) literasi digital, 2) literasi teknologi, dan 3) literasi manusia (Aoun, 2018). Tiga keterampilan ini diprediksi menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan di masa depan atau di era industri 4.0. Literasi digital diarahkan pada tujuan peningkatan kemampuan membaca, menganalisis, dan menggunakan informasi di dunia digital (Big Data), literasi teknologi bertujuan untuk memberikan pemahaman pada cara kerja mesin dan aplikasi teknologi, dan literasi manusia diarahkan pada peningkatan kemampuan berkomunikasi dan penguasaan ilmu desain (Aoun, 2017). Literasi baru yang diberikan diharapkan menciptakan lulusan yang kompetitif dengan menyempurnakan gerakan literasi lama yang hanya fokus pada peningkatan kemampuan membaca, menulis, dan matematika. Adaptasi gerakan literasi baru dapat

diintegrasikan dengan melakukan penyesuaian kurikulum dan sistem pembelajaran sebagai respon terhadap era industri 4.0 (Yahya, 2018).

Selain itu, dianggap perlu untuk menciptakan model-model pembelajaran yang berbasis revolusi 4.0 dimana para peserta didik dapat langsung bersentuhan dengan teknologi dalam rangka meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif. Setiap pengajar wajib dibekali kemampuan untuk menkreasikan model pembelajaran yang sesuai dalam menjawab tantangan era revolusi pendidikan 4.0

Perubahan paradigma ini menuntut perlu adanya arah dan formulasi baru dalam dunia pengajaran terkait strategi, model dan media pembelajaran yang berorientasi pada Era Industri 4.0. Maka, strategi, model dan media pembelajaran yang solutif terhadap permasalahan-permasalahan yang nyata dalam dunia pendidikan saat ini, seperti belum meleknya guru/pendidik pada pembelajaran yang berorientasi pada pada Era Revolusi Industri 4.0, yaitu dengan menerapkan rumusan atau pola pembelajaran yang mengarah pada sistem pembelajaran Higher Order Thinking Skill (HOTS) dan mengintegrasikannya dengan model-model pembelajaran yang berbasis Student Centered Learning (SCL) seperti model pembelajaran: 1) Discovery Learning, 2). Self Directed Learning, 3). Coopotative Learning, 4). Problem Based Learning and Inquiry dan lain-lain. Penerapan sistem Higher Order Thinking Skill (HOTS) dan model-model pembelajaran ini telah terbukti positif dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman tingkat tinggi peserta didik dalam pembelajaran.

Sebut saja *Blended learning* yang merupakan suatu metode pembelajaran yang mana menggabungkan traditional method (metode yang terdahulu) dengan modern method (teknologi atau metode baru). Implementasi metode ini dilakukan dengan beberapa siklus dan pertemuan. Implementasi model ini akan memacu siswa untuk berpikir kritis. Dengan demikian, siswa akan memiliki critical thinking skills yang berkembang dengan optimal dan siswa akan mampu menghadapi era revolusi industri 4.0 kedepannya.

Para PTP dengan kiprahnya sebagai Pengembang Teknologi Pembelajaran senantiasa mencari dan mengembangka inovasi-inovasi pembelajaran sebagai solusi pembelajaran, bagaimana agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sehingga mampu meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa.

PTP senantiasa dituntut untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan dalam pembelajaran, khususnya dalam mendukung revolusi industri 4.0. Hal ini bukanlah hal yang mudah karena PTP harus memiliki kompetensi pengetahuan dan skill yang efektif dan up to date sehingga mampu menjawab tuntutan jaman yang kian meningkat.

Dalam menghadapi Era Revolusi Industri 4.0

di bidang pendidikan, motivasi saja tidak cukup dalam mewujudkan cita-cita making indonesia 4.0, harus ada wujud konkret dan usaha yang keras untuk pemerintah indonesia dan kita semua dalam menyongsong era digitalisasi. Tantangan pasti akan dihadapi dalam setiap transisi inovasi dan teknologi. Kita harus berani dan siap jika tidak maka kita akan tenggelam oleh era disrupsi ini.

Kesimpulan

Pengembang Teknologi Pembelajaran atau PTP memiliki peran yang sangat besar dalam mensupport keberlangsungan pembelajaran di Era Revolusi Pendidikan 4.0, karena kemampuan yang dimiliki dalam menganalisis kebutuhan pembelajaran seiring dengan keahlian dalam menciptakan model pembelajaran berbasis teknologi terkini yang berdaya guna.

Dengan keberadaan PTP, maka diharapkan agar dapat memberikan solusi terhadap setiap masalah dalam proses pembelajaran yang selama ini ada di Indonesia sehingga kualitas pembelajaran akan meningkat secara umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Muhammad Alfarizqi, dkk (2018), "Model Pembelajaran Berbasis Blended Learning Dalam Meningkatkan Critical Thinking Skills Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0", <https://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/> Vol. 1 no.1, STKIP Andi Mattappa.
- Debra Bath and John Bourke. 2010. *Getting Started With Blended Learning*. Griffith Institute for Higher Education :Australia
- Shahnaz Azzahra, (2019). " *Pengaruh Revolusi Industri 4.0 dalam Pendidikan di Indonesia*", Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjajaran
- Siahaan Sudirman, (2014). " *Pengenalan Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran*", Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan.
- _____, *Metode Pembelajaran Pendidikan Dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0*, Universitas Prasetya Mulya, http://pmb.s.ac.id/news/Metode_Pembelajaran_Pendidikan_Dalam_Menghadapi_Revolusi_Industri_4.0, akses 28/01/2020
- Satya, V. E. (2018). Strategi Indonesia Menghadapi Industri 4.0 Retrieved from <https://bikinpabrik.id/wp-content/uploads/2019/01/Info-Singkat-X-9-I-P3DI-Mei-2018-249.pdf>
- Shaepudin, B. S. (n.d.). Revolusi Industri 4.0, Apakah Itu dan Pengaruhnya Terhadap Dunia Pendidikan. Retrieved from <http://disdikbb.org/?news=revolusi-industri-4-0-apakah-itu-dan-pengaruhnya-terhadap-dunia-pendidikan>

BERFIKIR TENTANG
PENDIDIKAN!!?!

PENDIDIKAN

= PERUBAHAN
= MASA DEPAN
= HARGA DIRI BANGSA

PENDIDIKAN = PERUBAHAN

Perubahan dari tidak tahu menjadi tahu

PENDIDIKAN = MASA DEPAN

Masa depan yang cerah
berawal dari pendidikan yang baik

PENDIDIKAN = HARGA DIRI BANGSA

Bangsa yang berpendidikan jauh lebih dihargai
daripada bangsa tak berpendidikan



Nursaidawaty
PTP LPMP Sulawesi Selatan

LANGKAH MUDAH MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN IPA MENGUNAKAN *WHITEBOARD ANIMATION* (*VIDEOSCRIBE*)

Animasi Drawing biasa disebut dengan *Whiteboard Animation*, platform yang digunakan untuk media ini adalah *Sparkol Videoscribe* yaitu aplikasi online untuk membuat desain presentasi animasi berlatar putih sebagai media presentasi yang unik dan kreatif. Aplikasi ini juga sangat bermanfaat untuk pendidik dalam membuat media pembelajaran yang menarik untuk siswa.

Beberapa alasan yang menjadikan *Whiteboard Animation* begitu populer antara lain :

- Video Whiteboard animation dapat digunakan untuk menyampaikan pesan secara jelas dan fokus, sebab tampilannya relative sederhana dan berupa gambar-gambar yang mudah dipahami.
- Video Whiteboard animation juga mudah dan murah untuk dibuat.
- Video Whiteboard animation bersifat universal, sehingga dapat digunakan untuk berbagai keperluan, mulai dari untuk video penjelasan suatu topik, video penawaran produk, video profil perusahaan, video edukasi, dan banyak lagi.

Langkah-langkah dalam membuat media ini sebagai berikut :

Langkah Pertama

Sebelum membuat video whiteboard

animation, diperlukan ide terlebih dahulu. Tentukan dulu tujuan membuat video misalnya untuk mempromosikan suatu produk/jasa, mengisi konten channel youtube, membuat video pembelajaran, dan lain-lain. Setelah tahu tujuan video, maka akan diketahui jenis video yang akan dibuat.

Contoh kali ini akan dibuat sebuah video pembelajaran IPA kelas VIII tentang Sistem Pencernaan Manusia.

Membuat Storyline yang berupa naskah berbentuk teks yang merupakan alur inti cerita. Alur inti cerita ini disusun sebagai urutan bagian-bagian dalam keseluruhan topik gagasan. Tujuannya agar kita memiliki panduan secara jelas apa yang akan kita kerjakan sehingga animasi yang kita buat terkonsep secara jelas. Dalam hal ini naskah akan ditulis dalam bentuk tabel yang berisi Alur Cerita, Aset Visual, Narasi dan Musik, dan Perkiraan Durasi. Berikut contoh dari storyline.

**MEDIA PEMBELAJARAN | ANIMASI DRAWING
IPA - SISTEM PENCERNAAN MANUSIA**

Oleh : Nursaidawaty
Sinopsis / Deskripsi

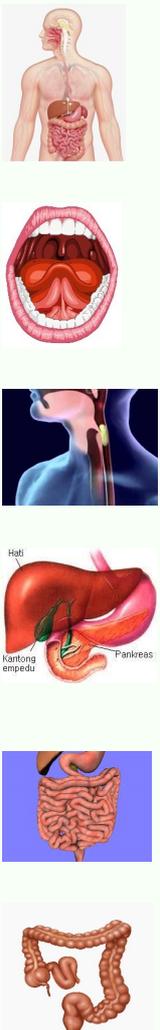
Sistem pencernaan manusia adalah sebuah sistem yang membantu manusia dalam mencerna makanan dan minuman yang

dikonsumsinya menjadi zat yang lebih mudah dicerna oleh tubuh dan diambil berbagai kandungan di dalamnya yang berguna untuk organ dalam dan bagian tubuh secara keseluruhan.

Pencernaan merupakan proses memecah makanan menjadi molekul kecil sehingga dapat diserap oleh tubuh melalui pembuluh darah. Selanjutnya, molekul makanan dari darah

masuk ke dalam sel melintasi membran sel. Molekul yang tidak digunakan dan dibutuhkan oleh tubuh akan dikeluarkan dari tubuh melalui sistem ekskresi seperti keringat dan urine. Makanan yang tidak tercerna berupa feses akan dibuang melalui anus, proses ini disebut defekasi.

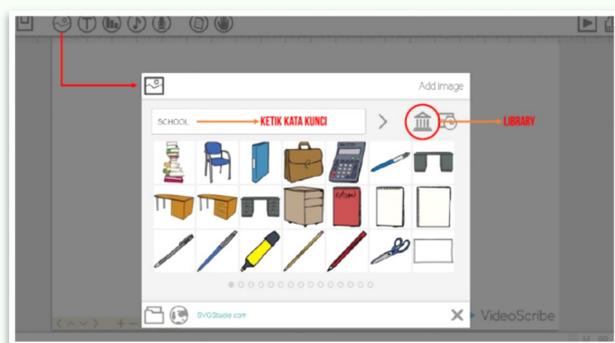
Cut (Slide)	Storyline (Alur Cerita)	Aset Visual (Gambar)	Narasi (Voice Over) dan Musik Ilustrasi	Perkiraan Durasi
1.	Opening Title	<p>Teks : Bahan Ajar Digital – Animasi Drawing IPA – SISTEM PENCERNAAN MANUSIA Oleh : Nursaidawaty PTP LPMP Sulawesi Selatan</p> <p>Gambar : Logo Seamolec Logo Tut Wuri Handayani</p>	Musik Instrumental	19 Detik
2.	Defenisi Sistem Pencernaan	<p>Teks : Sistem pencernaan manusia adalah sebuah sistem yang membantu manusia dalam mencerna makanan dan minuman yang dikonsumsi menjadi zat yang lebih mudah dicerna oleh tubuh dan mengambil berbagai kandungan yang berguna untuk organ dalam dan bagian tubuh secara keseluruhan</p> <p>Gambar :</p>  <p>Callout</p>	<p>Instrumental</p> <p>Assalamualaikum Adik-adik</p> <p>Masih ingatkah kamu bahwa makanan diperlukan oleh tubuh untuk memasok energi ?</p> <p>Makanan yang masuk ke dalam tubuh di proses melalui sistem pencernaan kita</p>	25 Detik
3.	Tahap Sistem Pencernaan	<p>Teks : Proses pencernaan makanan didalam tubuh manusia adalah :</p> <p>Ingesti → Digesti → Kimiawi dan mekanis</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>Absorpsi → Defekasi</p>	<p>Proses pencernaan makanan di dalam tubuh manusia adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ingesti - Proses memasukan makanan ke dalam mulut • Digesti – Proses pencernaan makanan, ada dua macam yaitu Pencernaan Kimiawi (Proses mengubah molekul makanan kompleks menjadi sederhana dan Pencernaan Mekanis (Proses mengubah makanan menjadi kecil dan lembut oleh gigi) • Absorpsi - proses penyerapan nutrisi • Defekasi – Proses pembuangan 	60 Detik

<p>4.</p>	<p>Fungsi bagian utama pencernaan manusia</p>	<p>Teks : Fungsi bagian utama pencernaan manusia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mulut bertugas menghancurkan, mengunyah dan membantu menelan makanan • Kerongkongan bertugas menelan makanan yang telah dikunyah, mendorong makanan secara perlahan agar masuk kedalam lambung • Lambung bertugas menghasilkan asam klorida yang akan membasmi semua organisme yang ada pada makanan serta menampung dan menyerap nutrisi dari makanan • Hati bertugas menetralkan racun yang terkandung dalam makanan dan kemudian disekresi menjadi kandungan Empedu • Usus halus bertugas menghasilkan enzim yang dapat mengubah beberapa zat makanan menjadi kandungan yang dibutuhkan tubuh • Usus Besar bertugas membusukkan sisa makanan dengan menggunakan bakteri Escherichia coli agar menjadi kotoran yang akan dibuang melalui anus 	<p>Fungsi bagian utama pencernaan manusia</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mulut bertugas bagian paling depan sebagai pintu bagi makanan dan minuman, menghancurkan, mengunyah dan membantu menelan makanan 2. Kerongkongan bertugas menelan makanan yang telah dikunyah, mendorong makanan secara perlahan agar masuk kedalam lambung 3. Lambung bertugas menghasilkan asam klorida yang akan membasmi semua organisme yang ada pada makanan serta menampung dan menyerap nutrisi dari makanan 4. Hati bertugas menetralkan racun yang terkandung dalam makanan dan kemudian disekresi menjadi kandungan Empedu 5. Usus Halus bertugas menghasilkan enzim yang dapat mengubah beberapa zat makanan menjadi kandungan yang dibutuhkan tubuh 6. Usus Besar bertugas membusukkan sisa makanan dengan menggunakan bakteri Escherichia coli agar menjadi kotoran yang akan dibuang melalui anus 	<p>60 Detik</p>
		<p>Gambar :</p> 		

Jadi dengan adanya storyline ini tentunya akan memudahkan kita dalam membuat media pembelajaran karena sudah memiliki panduan dan konsep dalam membuat video pembelajaran. Storyline ini akan memudahkan kita dalam menyusun jadwal kegiatan yang efektif dan efisien membuat video pembelajaran.

Langkah Kedua

Setelah mendapatkan ide naskah dan naskah yang telah dituangkan ke dalam Storyline, kita harus menyiapkan aset atau gambar pendukung agar animasi dapat disajikan dengan menarik. Aset disini adalah konten yang akan disajikan dalam sebuah tayangan pada aplikasi VideoScribe. Ada dua jenis aset yang perlu dipersiapkan yaitu aset visual (gambar) dan aset audio (suara musik). Aset visual gambar disini kita bisa menggunakan fitur base library yang tersedia pada aplikasi Videoscribe. Aplikasi ini dapat menyimpan/eksport dalam format SVG. Aset visual SVG dapat peroleh di fitur *Library Videoscribe* yang menyediakan koleksi gambar yang bias digunakan secara gratis. Gambar-gambar tersebut terdiri dari beragam kategori. Mulai dari gambar orang-orang, bangunan, peralatan kantor, gambar bisnis dan keuangan, gambar teknologi, dan banyak lagi. Bisa juga mengambil gambar gratis dari google atau website yang menyediakan gambar gratis seperti **freepik** atau **pixabay** sesuai dengan mata pelajaran yang akan dibahas.



Fitur Library Videoscribe

Atau kita bisa menggunakan gambar yang telah kita buat sendiri. Ekstensi gambar yang disarankan untuk digunakan adalah dengan format SVG (*Scalable Vector Graphic*). SVG merupakan teknologi yang sudah dapat digunakan sejak HTML5 diperkenalkan, menjadi format terbaik saat menampilkan *Vector Graphic* dibandingkan dengan menggunakan format PNG, JPG atau GIF. Adapun aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat aset gambar SVG seperti *Adobe Illustrator*, *Coreldraw* atau *Inkscape*.



Aplikasi Untuk Membuat / Mengolah Vektor SVG

Selain gambar, elemen lain juga penting adalah music. Untuk music, kita bias menggunakan music berbayar ataupun gratis. Jika kamu butuh music gratis, salah satu situs yang dimanfaatkan adalah [youtube/audiolibrary/music](https://www.youtube.com/audiolibrary/music) dan www.bensound.com.

Langkah Ketiga

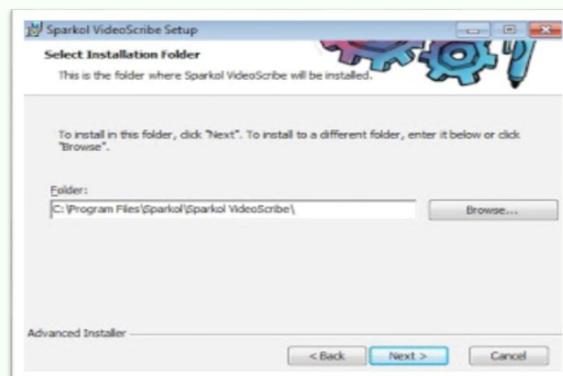
Instalasi Aplikasi *VideoScribe Sparkol* sebelum kita membuat video pembelajaran berbasis animasi, tentunya komputer kita terlebih dahulu harus sudah terinstal aplikasi Videoscribe. Aplikasi ini bias diinstal dengan dua cara yang pertama dengan cara *online* langsung dari situs resminya, yang kedua dengan cara *offline* atau diunduh melalui halaman websitenya dengan alamat www.videoscribe.co. Silahkan download terlebih dahulu aplikasinya kemudian instalkan pada komputer kita. *Sparkol* adalah program yang berlisensi dan dapat digunakan secara trial 7 hari.

Proses instalasi *videoscribe Sparkol* :

- Silahkan dobel klik file *videoscribe*
- Masuk pada halaman Selamat Datang di instalasi *Wizard Sparkol*, klik **Next**



- Masuk pada halaman pemilihan lokasi penyimpanan, klik *browse* bila akan diletakkan di luar program files, bila tetap klik **Next**



- Sampai disini sudah siap untuk di install klik Instal



- Proses Instal Selesai

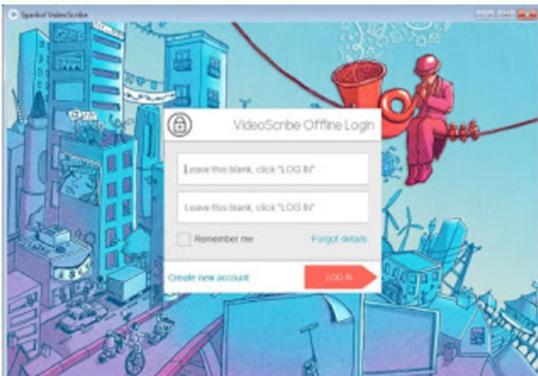


- Tunggu hingga proses instalasi selesai, mohon untuk tidak menceklis **Launch Sparkol Videoscribe**, Klik **Finish**.

Proses Aktivasi Videoscribe Sparkol

- Kembali ke file yang dimiliki tadi silahkan salin file crack
- Silahkan salin untuk di tempel di folder "C:\Program Files\Sparkol\Sparkol Video scribe"
- Klik **Copy and Replace**

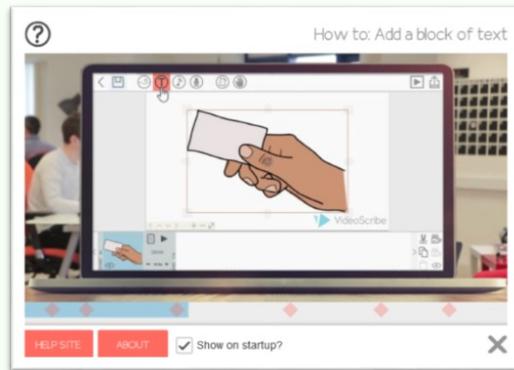
Setelah aplikasi *Videoscribe* terinstal, selanjutnya kita buka aplikasi dengan cara double klik pada icon aplikasi



Langkah Keempat

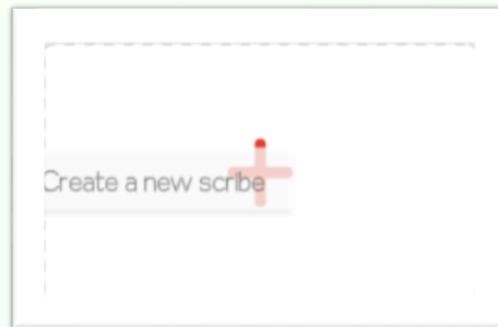
Memasukkan Aset Visual Setelah aplikasi

Videoscribe terinstall, selanjutnya kita buka aplikasi tersebut. Pada tampilan awal ini, kita disajikan pengenalan bagaimana cara membuat video dengan menggunakan aplikasi *Videoscribe*.

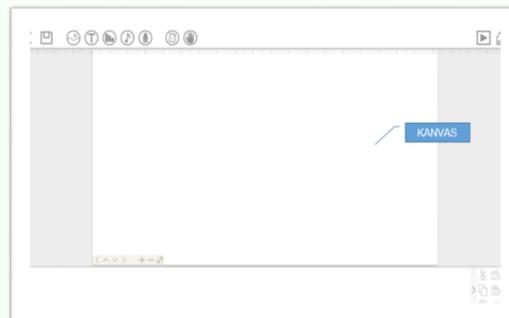


Panduan menggunakan *Videoscribe Sparkol*

Selanjutnya kita akan memulai sebuah project baru. Bisa kita lihat ada ikon "Plus". Kita klik "Create a new scribe".

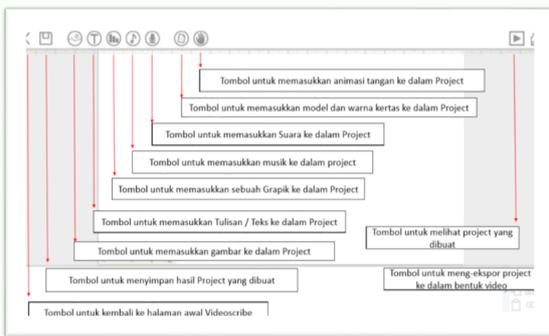


Kemudian akan ditampilkan sebuah halaman lembar project baru. Kotak putih ini adalah kanvas atau ias juga kita sebut sebagai paper. Merupakan lembar untuk membuat project animasi yang akan kita buat



Tampilan Kanvas

Pada sisi atas terdapat panel toolbar yang berisi fitur-fitur yang disediakan untuk mengisi konten pada kanvas. Fitur-fitur tersebut memiliki fungsi dan kegunaannya masing-masing.



Fungsi-fungsi Fitur pada Kanvas

Berikutnya, pada panel sebelah bawah terdapat fitur panel *object-line*. Fitur ini akan aktif, jika kita sudah memasukkan aset atau konten-konten seperti teks atau gambar ke dalam kanvas.

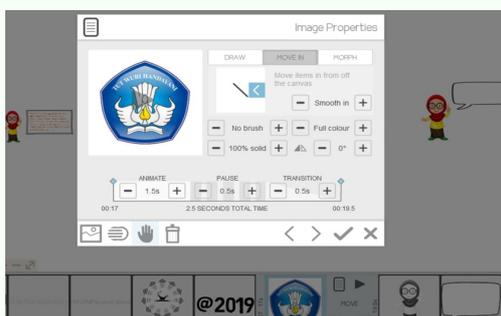


Tampilan properties pada kanvas



Tampilan Editor pada Kanvas

Setelah kita memahami fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi *Videoscribe*, langkah selanjutnya kita tinggal memasukkan aset atau konten-konten ke dalam kanvas sesuai dengan storyline yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Untuk kustomisasi aset yang telah kita masukkan pada kanvas, klik ikon "Properties" pada panel *object-line*.



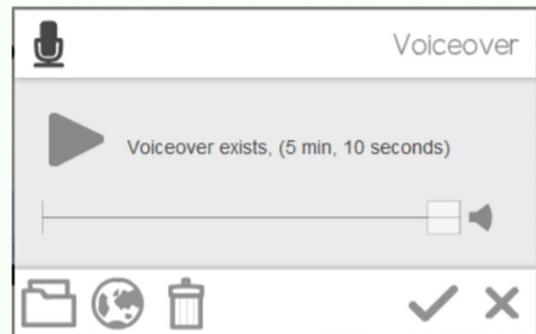
Contoh konten pembelajaran IPA Sistem Pencernaan

Dalam fitur elemen properties kita bisa sesuaikan durasi animasi, pause dan transition. Silahkan bereksplorasi seluas-luasnya. Untuk menyimpan hasil kerja, kita cukup klik ikon *Save or export* yang ada di aplikasi.

Langkah Kelima

Kita juga bisa menambahkan aset Voice Over atau narasi pada video yang telah dibuat. Berikut langkah-langkah menambahkan rekaman suara pada video :

1. Ada dua opsi yang tersedia di *videoscribe*. Opsi pertama adalah kita bisa menambahkan rekaman suara yang sebelumnya sudah di rekam, sedangkan opsi kedua adalah kita merekam suara secara langsung menggunakan *videoscribe*. Langkah untuk memasukkan suara narasi verbal. Klik ikon "Voice Over" pada panel toolbar disisi atas. Kemudian kita disajikan pilihan, apakah suara yang akan kita masukkan dari rekaman suara secara langsung, atau berasal dari rekaman suara yang telah kita buat sebelumnya atau bersumber dari internet. Adapun memasukkan narasi verbal tujuannya agar video animasi yang kita buat menjadi lebih interaktif. Jadi animasi yang kita buat tidak hanya berupa animasi visual tetapi juga menjelaskan secara verbal
2. Untuk menambahkan rekaman suara, kita bisa mengimpor rekaman suara yang sudah disiapkan dengan cara mengetik ikon *scribe music*.



Fitur untuk merekam suara

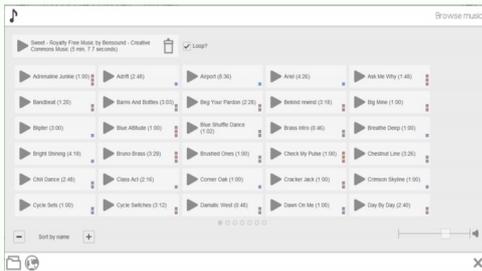
Langkah Keenam

Selain rekaman suara, kita juga bias menambahkan Aset Musik sebagai latar belakang untuk video. Memasukkan aset musik pada video agar video animasi pembelajaran yang kita buat menjadi lebih hidup.

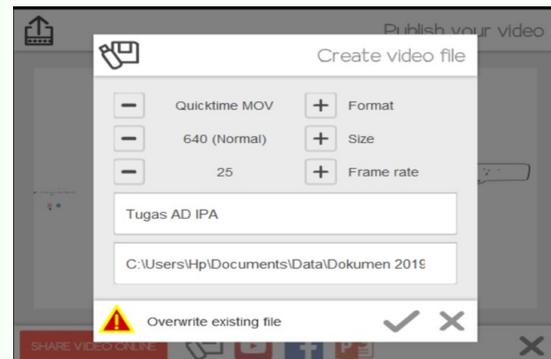
Cara memasukkan aset music pada video adalah :

1. Klik ikon "Music Track". Lalu kita disajikan pilihan beberapa pilihan musik yang tersedia di base library. Kita bisa gunakan salah satunya.

2. Bisa juga menggunakan musik yang telah kita persiapkan sebelumnya dengan cara klik ikon "Folder", kemudian kita cari lokasi penyimpanan musik yang telah kita persiapkan. Lalu tentukan file musik yang dipilih, klik "Open" dan OK.



publish secara offline, kita pilih opsi "Create video file", lalu kita disajikan pilihan seperti jenis video, ukuran, dan frame rate. Ketikkan nama video dan OK.



Langkah Ketujuh

Jika video telah selesai maka bisa segera mengekspor video untuk proses publikasi. Langkah terakhir dari pembuatan video pembelajaran berbasis animasi ini adalah publikasi. Publikasi ini merupakan proses kompilasi aset atau konten-konten yang telah kita buat pada aplikasi Videoscribe menjadi sebuah video animasi secara utuh. Berikut langkah-langkah mempublikasikan video yang dibuat di *videoscribe* :

1. Sebelum mempublikasikan video, ada baiknya dibuat kita melihat preview video dengan cara klik ikon *play from start*.
2. Selanjutnya tampilan preview video muncul, silahkan di tonton dulu jika sudah oke, baru publikasikan video ini.
3. Untuk publish klik ikon *download or publish scribe video*. Kemudian kita akan disajikan beberapa opsi. Kita bisa publish video secara offline atau secara online. Jika kita mem-

Untuk proses ekspor atau rendering, lama tidaknya tergantung dari jumlah konten animasi yang terdapat pada kanvas Videoscribe. Selain itu, juga tergantung dari kemampuan komputer yang kita gunakan, seperti *processor* maupun *memory*. Video otomatis akan ditayangkan ketika proses rendering telah selesai. Sedangkan jika kita ingin mem-publish video secara online, disini kita bisa memilih mem-publish melalui Youtube atau Facebook.

Sumber :

- Modul Pembelajaran Pelatihan Whiteboard Animation dari Seamolec
- Helianthusonfri, Jefferly. 2019. Belajar Membuat Whiteboard Animation untuk Pemula. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- <http://www.fahdisjro.com/2018/03/tutorial-videoscribe.html>
- <https://www.buatkuingat.com/2018/11/cara-install-videoscribe-sparkol-offline.html>

PEPATAH BUGIS

“ Iyyapa narisseng mukkurui
sewwae jama-jamang
narekko purani rilaloi ”



Terjemah :
sulit tidaknya sebuah pekerjaan
ataupun suatu usaha
baru dapat diketahui
jika pernah kita kerjakan
atau alami.

PEPATAH MAKASSAR

“ Sipaccinikang lomo-lomo
tasipaccinikang sukkarak ”

Terjemah :
saling memperlihatkan kemudahan
dan tidak saling membawa kesulitan”

Makna :
saling membantu
dalam mencapai kemajuan,
saling mempermudah urusan
dan tidak saling menghalangi.












 Ka Ga Nga Ngka Pa Ba Ma Mpa










 Ta Da Na Nra Ca Ja Nya Nca










 Ya Ra La Wa Sa A Ha .

Filosofi Huruf Lontara'

Lontara' adalah aksara tradisional masyarakat Bugis-Makassar. Lontara sendiri berasal dari kata lontar yang merupakan salah satu jenis tumbuhan yang ada di Sulawesi Selatan. Istilah lontara juga mengacu pada literatur mengenai sejarah dan geneologi masyarakat Bugis, salah satunya terdapat pada Sure' La Galigo.

Dari berbagai hasil penelitian bentuk dasar aksara Lontara berasal dari filosofis Sulapa' Eppa Walasuji. Sulapa' eppa (empat sisi) adalah bentuk mistis kepercayaan Bugis-Makassar klasik yang menyimbolkan unsur pembentukan manusia, yaitu api - air - angin - tanah.

Selain itu filosofi sulapa' eppa juga bermakna arah empat pokok mata angin, yaitu timur - barat - utara - selatan. Hal ini bermakna sebelum memulai tentukan lebih dahulu arah di mana engkau berangkat agar tidak tersasar kemudian.

Sedangkan walasuji berarti sejenis pagar bambu yang biasa digunakan pada acara ritual Bugis-Makassar. Wala artinya pagar dan batasan, sedang Suji artinya gadis yang disimbolkan sesuatu yang harus dijaga.

Aksara Lontara terdiri dari 23 huruf untuk Lontara' Bugis dan 19 huruf untuk Lontara' Makassar. Selain itu, perbedaan Lontara Bugis dengan Lontara' Makassar yaitu pada Lontara Bugis dikenal huruf ngka', mpa', nca', dan nra' sedangkan pada Lontara Makassar huruf tersebut tidak ada. Para leluhur Bugis pun memberikan nasihat kepada anak cucunya yang

hendak merantau dengan aksara lontara. Nasihat ini berpesan mengenai empat hal tentang kekayaan dan kesuksesan.

Bahwasanya, Engkau bersiap-siap meninggalkan negerimu menuju ke sebuah negeri yang lain. Semoga engkau menjadi orang kaya dan sejahtera di negeri orang.

Pahamilah dengan baik bahwa kaya itu memiliki empat tanda-tanda, yaitu:

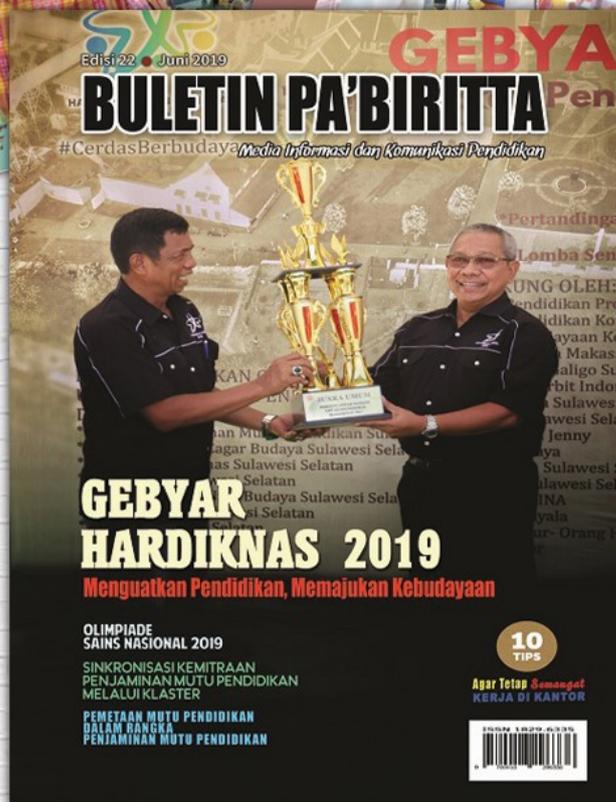
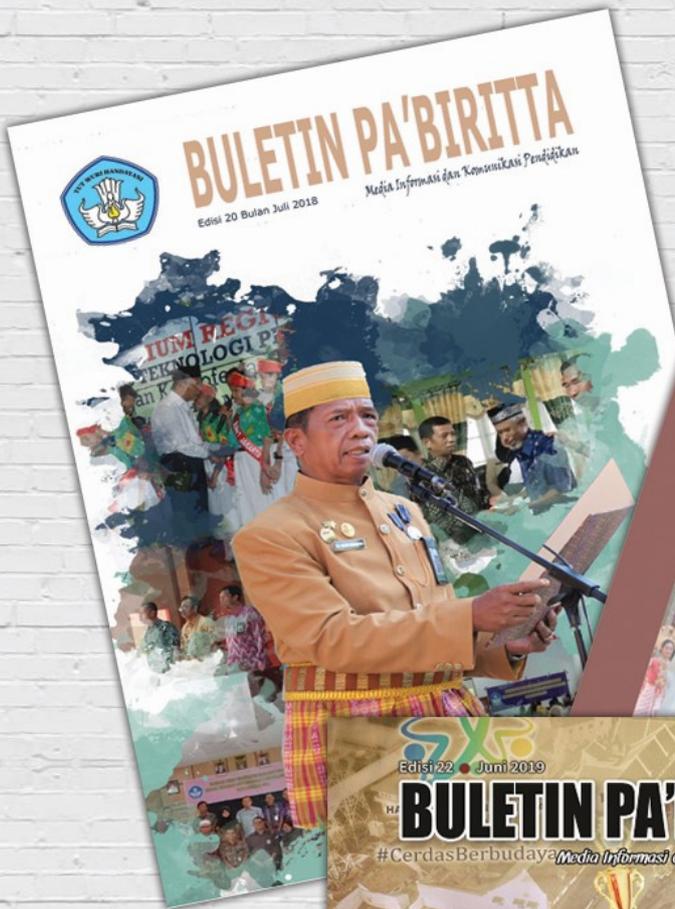
- * Pertama-tama, kaya dalam berbahasa dan berkomunikasi,
- * Kedua, kaya dalam pemikiran dan imajinasi,
- * Ketiga, kaya dalam dunia usaha (memiliki banyak keahlian dan relasi bisnis), dan
- * Keempat, kaya dalam keuangan.

Demikian indah filosofi yang terkandung dalam aksara lontara' di mana para leluhur telah menyiapkan segalanya untuk kita gunakan di masa sekarang.

Mereka para leluhur dengan keterbatasan peralatan yang dimiliki pada masanya tapi mampu menciptakan teknologi yang tak lekang masa. Begitu tingginya ilmu para pendahulu dan semuanya untuk kita saat ini.

Pendahulu kita tidak sekadar menyebar pengetahuan tetapi ia menebar ilmu. Namun ilmu tanpa dasar pengetahuan akan menjadi keropos akan tetapi bagaimana meramu pengetahuan menjadi sebuah ilmu. Dan ilmu dalam bahasa Bugis disebut Esse.

<https://www.telukbone.id/filosofi-huruf-lontara/>



LPMP SULAWESI SELATAN