



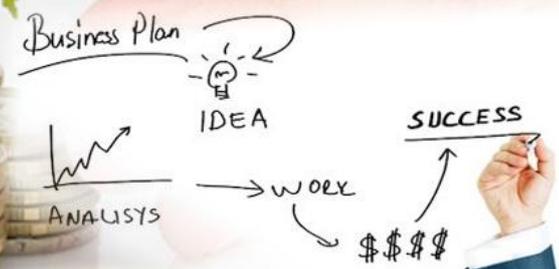
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
2016

GURU PEMBELAJAR

MODUL

MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)

ENTREPRENEUR



Kelompok Kompetensi E
PELUANG USAHA
TIK dalam Pembelajaran

Penulis : Mira Sartika, dkk

GURU PEMBELAJAR

MODUL
MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)



KELOMPOK
KOMPETENSI

E

PUSAT PENGEMBANGAN DAN PEMBERDAYAAN PENDIDIK DAN TENAGA
KEPENDIDIKAN BISNIS DAN PARIWISATA

DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

2016



Penanggung Jawab :
Dra. Hj. Djuariati Azhari, M.Pd.

Kompetensi Profesional

Penulis:

Mira Sartika

☎ 081286474940

✉ ms.mirasartika@gmail.com

Posman, S.E.

☎ 08179992213

✉ posmansimarmata@gmail.com

Penelaah:

RR. Indah Setyowati, S.E., M.M.

☎ 08129568078

✉ iincokro63@gmail.com

Kompetensi Pedagogik

Penulis:

Budi Haryono, S.Kom., M.Ak.

☎ 08121944138

✉ budi2k@gmail.com

Penelaah:

Drs. Amin Bagus Rahadi, M.M.

☎ 0817140314

✉ aminbra2007@yahoo.com

Layout & Desainer Grafis:

Tim

MODUL GURU PEMBELAJAR SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)

**Kompetensi Profesional:
PELUANG
USAHA**

**Kompetensi Pedagogik:
TIK DALAM
PEMBELAJARAN**

Copyright © 2016

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Bisnis dan Pariwisata, Direktorat Jenderal Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Dilarang mengcopy sebagian atau keseluruhan isi buku ini untuk kepentingan komersial tanpa izin tertulis dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Kata Sambutan

Peran guru profesional dalam proses pembelajaran sangat penting sebagai kunci keberhasilan belajar siswa. Guru Profesional adalah guru yang kompeten membangun proses pembelajaran yang baik sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Hal tersebut menjadikan guru sebagai komponen yang menjadi fokus perhatian pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dalam peningkatan mutu pendidikan terutama menyangkut kompetensi guru.

Pengembangan profesionalitas guru melalui program Guru Pembelajar (GP) merupakan upaya peningkatan kompetensi untuk semua guru. Sejalan dengan hal tersebut, pemetaan kompetensi guru telah dilakukan melalui uji kompetensi guru (UKG) untuk kompetensi pedagogik dan profesional pada akhir tahun 2015. Hasil UKG menunjukkan peta kekuatan dan kelemahan kompetensi guru dalam penguasaan pengetahuan. Peta kompetensi guru tersebut dikelompokkan menjadi 10 (sepuluh) kelompok kompetensi. Tindak lanjut pelaksanaan UKG diwujudkan dalam bentuk pelatihan paska UKG melalui program Guru Pembelajar. Tujuannya untuk meningkatkan kompetensi guru sebagai agen perubahan dan sumber belajar utama bagi peserta didik. Program Guru Pembelajar dilaksanakan melalui pola tatap muka, daring (*online*), dan campuran (*blended*) tatap muka dengan online.

Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK), Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK), dan Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Kepala Sekolah (LP2KS) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertanggung jawab dalam mengembangkan perangkat dan melaksanakan peningkatan kompetensi guru sesuai bidangnya. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan tersebut adalah modul untuk program Guru Pembelajar (GP) tatap muka dan GP online untuk semua mata pelajaran dan kelompok kompetensi. Dengan modul ini diharapkan program GP memberikan sumbangan yang sangat besar dalam peningkatan kualitas kompetensi guru.

Mari kita sukseskan program GP ini untuk mewujudkan Guru Mulia Karena Karya.

Jakarta, Februari 2016
Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan,

Sumarna Surapranata, Ph.D.
NIP.19590801 198503 1002

Kata Pengantar

Puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas selesainya penyusunan Modul Guru Pembelajar Mata Pelajaran Kewirausahaan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam rangka Pelatihan Guru Pasca Uji Kompetensi Guru (UKG). Modul ini merupakan bahan pembelajaran wajib, yang digunakan dalam pelatihan Guru Pasca UKG bagi Guru SMK. Di samping sebagai bahan pelatihan, modul ini juga berfungsi sebagai referensi utama bagi Guru SMK dalam menjalankan tugas di sekolahnya masing-masing.

Modul Guru Pembelajar Mata Pelajaran Kewirausahaan SMK ini terdiri atas 2 materi pokok, yaitu : materi profesional dan materi pedagogik. Masing-masing materi dilengkapi dengan tujuan, indikator pencapaian kompetensi, uraian materi, aktivitas pembelajaran, latihan dan kasus, rangkuman, umpan balik dan tindak lanjut, kunci jawaban serta evaluasi pembelajaran.

Pada kesempatan ini saya sampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan atas partisipasi aktif kepada penulis, editor, reviewer dan pihak-pihak yang terlibat di dalam penyusunan modul ini. Semoga keberadaan modul ini dapat membantu para narasumber, instruktur dan guru pembelajar dalam melaksanakan Pelatihan Guru Pasca UKG bagi Guru SMK.

Jakarta, Februari 2016
Kepala PPPPTK Bisnis dan Pariwisata,

Dra. Hj. Djuariati Azhari, M.Pd.
NIP.195908171987032001

Daftar Isi

Kata Sambutan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	vii
Daftar Tabel.....	viii
1 Bagian I :	1
Kompetensi Profesional	1
Pendahuluan	2
A. Latar Belakang.....	2
B. Tujuan	3
C. Peta Kompetensi	4
D. Ruang Lingkup.....	5
E. Prasyarat.....	5
F. Saran Dan Cara Penggunaan Modul.....	5
G. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi	6
H. Cek Kemampuan.....	7
Kegiatan Pembelajaran 1 : Merumuskan Visi dan Misi Usaha	9
A. Tujuan Pembelajaran	9
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	9
C. Uraian Materi	9
D. Aktivitas Pembelajaran	21
E. Latihan/Kasus/Tugas.....	22
F. Rangkuman	29
G. Umpan Balik Dan Tindak Lanjut.....	29
Kegiatan Pembelajaran 2 : Merumuskan Ide Usaha	30
A. Tujuan Pembelajaran	30
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	30
C. Uraian Materi	30
D. Aktivitas Pembelajaran	40
E. Latihan/Kasus/Tugas.....	41
F. Rangkuman	47
G. Umpan Balik Dan Tindak Lanjut.....	48
Kegiatan Pembelajaran 3 : Menganalisis Sumber Peluang Usaha	49
A. Tujuan Pembelajaran	49
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	49
C. Uraian Materi	49
D. Aktivitas Pembelajaran	66
E. Latihan/Kasus/Tugas.....	66
F. Rangkuman.....	72

G. Umpan Balik Dan Tindak Lanjut.....	73
Kunci Jawaban Latihan/Kasus/Tugas	74
Evaluasi.....	76
Penutup.....	84
Daftar Pustaka	85
Glosarium.....	86
2 Bagian II :	90
Kompetensi Pedagogik	90
Pendahuluan.....	91
A. Latar Belakang.....	91
B. Tujuan	92
C. Peta Kompetensi	93
D. Ruang Lingkup.....	94
E. Petunjuk Penggunaan Modul	97
Kegiatan Belajar 1	99
Memilih Teknologi Informasi dan Komunikasi yang Sesuai	99
A. Tujuan	99
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	100
C. Uraian Materi	101
1. Keterampilan TIK.....	101
2. Pengetahuan TIK.....	105
3. Konsep TIK.....	107
D. Aktivitas Pembelajaran	110
E. Latihan dan Tugas.....	117
F. Rangkuman	121
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	123
Kegiatan Belajar 2.....	129
Memadukan Ragam Teknologi Informasi dan Komunikasi sesuai	
Karakteristik dan Tujuan Pembelajaran	129
A. Tujuan	129
B. Indikator Pencapaian Kompetensi	129
C. Uraian Materi	130
D. Aktivitas Pembelajaran	136
E. Latihan dan Tugas.....	141
F. Rangkuman	144
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut	145
H. Kunci Jawaban	145
Glosarium.....	148
Daftar Pustaka	155

Daftar Gambar

Kompetensi Profesional

Gambar 1. Visi dan Misi.....	10
Gambar 2. Tim Garuda Indonesia	15
Gambar 3. Bank BRI	15
Gambar 4. Steve Jobs	17
Gambar 5. Peluang Bisnis Waralaba	32
Gambar 6. Curah Pendapat (Brainstorming).....	33
Gambar 7. Pohon Keputusan untuk Memilih Usaha	65
Gambar 8. Ide dan Peluang Usaha	68

Kompetensi Pedagogik

Gambar 9 Peta Kompetensi	93
Gambar 10 Tabel dan Grafik Penjualan Laptop.....	95
Gambar 1. 1 Model <i>copy</i> dan <i>paste</i>	104
Gambar 1. 2. Mengenal Konsep Komputer dan Alat Ukur “Jangka Sorong”	109
Gambar 1. 3 Mencari gambar di Google	110
Gambar 1.4 Microsoft Word.....	110
Gambar 1. 5 Gambar Seher yang dapat dianimasikan.....	111
Gambar 1.6 Ukuran Gambar 10 x 10 piksel.....	111
Gambar 1.7 Layanan Diskusi Online (<i>Chat</i>).....	114
Gambar 1.8 Halaman Pencari Gambar (Google Image)	125
Gambar 1.9 Hasil Pencarian Gambar (keyword: TIK dan Matematika)	126
Gambar 1. 10 Hasil Pencarian Gambar (keyword: TIK dan Promosi Wisata)...	126
Gambar 1. 11 Hasil Pencarian Gambar (keyword: animasi matematika).....	126
Gambar 1. 12 Hasil Pencarian Gambar (keyword: animasi senyawa kimia)	127
Gambar 2.1 Skema Papan Tulis Interaktif	131
Gambar 2.2 Skema Dinding / Lantai Interaktif melalui Projector Magix	131
Gambar 2. 3 Simulasi Lantai Interaktif melalui Projector Magix	131
Gambar 2. 4 Pembelajaran menggunakan Tablet PC	132
Gambar 2. 5 Simulasi Perangkat Kontrol dan Sensor	139

Daftar Tabel

Kompetensi Pedagogik

Tabel 1. 1 Tabel Bantuan untuk Peserta	102
Tabel 1. 2 Contoh Pemanfaatan Fungsi TIK	106
Tabel 1.3 Memilih TIK yang sesuai dengan kegiatan.	123
Tabel 1.4 Pemahaman Konsep TIK	124



Bagian I : Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional adalah kemampuan pendidik mengelola pembelajaran dengan baik. Pendidik akan dapat mengelola pembelajaran apabila menguasai substansi materi, mengelola kelas dengan baik, memahami berbagai strategi dan metode pembelajaran, sekaligus menggunakan media dan sumber belajar yang ada.



Pendahuluan

A. Latar Belakang

Dalam Permeneg PAN dan RB Nomor 16 Tahun 2009 disebutkan bahwa Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan diakui sebagai satu satu unsur utama yang diberikan angka kredit untuk pengembangan karir guru dan kenaikan pangkat/jabatan fungsional guru, selain kegiatan pembelajaran/pembimbingan dan tugas lain yang relevan dengan fungsi sekolah/madrasah.

Kegiatan PKB diharapkan dapat menciptakan guru yang profesional, yang bukan hanya sekedar memiliki ilmu pengetahuan yang luas, tetapi juga memiliki kepribadian yang matang. Dengan penguasaan IPTEK yang kuat dan kepribadian yang prima, guru diharapkan terampil dalam menumbuhkembangkan minat dan bakat peserta didik sesuai dengan bidangnya.

Oleh karena itu, dipandang perlu untuk dibuatkan sebuah modul diklat untuk menunjang kedua kompetensi guru tersebut, yang tidak hanya memberikan arahan mengenai paedagogik guru, namun juga pengetahuan yang luas mengenai kompetensi yang diampunya.

Modul Bidang Kewirausahaan mengenai "Peluang Usaha" ini diharapkan dapat menjadi komponen pendukung bagi pembelajaran Guru Kewirausahaan sebagai tindak lanjut dari hasil Uji Kompetensi Guru (UKG). Hal ini dipandang perlu karena akan memberikan pedoman yang terstandar mengenai materi-materi yang harus diketahui dan disampaikan kepada siswa.

Dengan adanya pedoman yang terstandar, diharapkan akan meningkatkan kualitas layanan pendidikan di sekolah/madrasah yang berimbas pada peningkatan mutu pendidikan. Selain itu, dengan PKB Guru, akan memelihara

dan meningkatkan standar kompetensi secara keseluruhan, mencakup bidang-bidang yang berkaitan dengan profesi guru.

B. Tujuan

1. Tujuan Umum

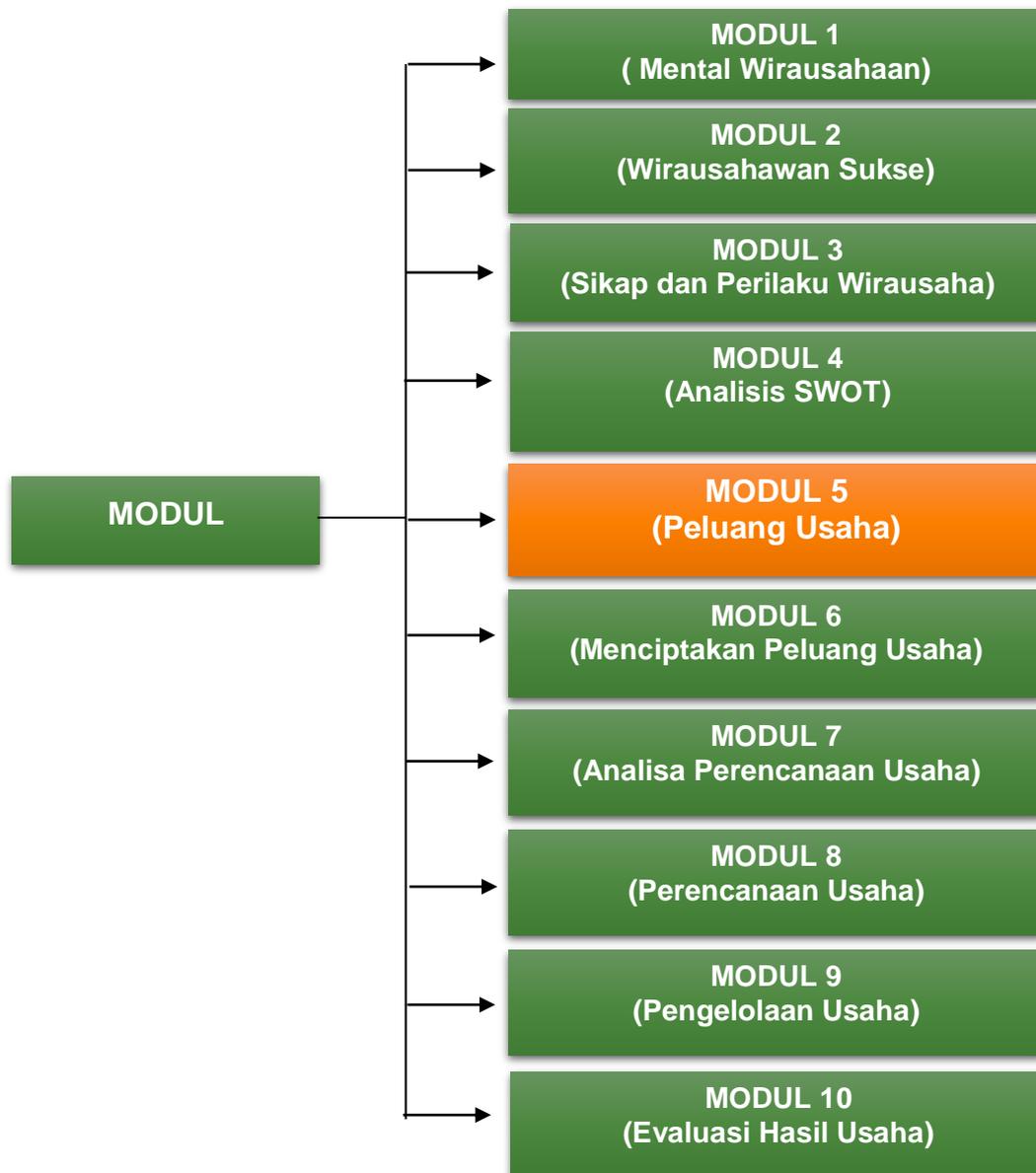
Secara umum, pembuatan Modul PKB Guru ini bertujuan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas layanan pendidikan di sekolah/madrasah dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

2. Tujuan Khusus

Pembuatan Modul PKB Guru ini khususnya bertujuan untuk :

- a) Memfasilitasi guru untuk mencapai standar kompetensi profesi yang telah ditetapkan
- b) Memfasilitasi guru untuk terus memutakhirkan kompetensi yang mereka miliki sekarang dengan apa yang menjadi tuntutan ke depan berkaitan dengan profesinya
- c) Memotivasi guru-guru untuk tetap memiliki komitmen melaksanakan tugas pokok dan fungsinya sebagai tenaga profesional,
- d) Mengangkat citra, harkat, martabat profesi guru, rasa hormat dan kebanggaan kepada penyandang profesi guru

C. Peta Kompetensi



D. Ruang Lingkup

Modul ini membahas secara rinci tentang Peluang Usaha dari mulai menganalisis ide dan peluang usaha, hingga menciptakan peluang usaha. Ruang lingkup pembahasan modul ini terdiri atas :

Pembelajaran – Menganalisis Peluang Usaha

- a. Kegiatan Belajar 1 : Merumuskan visi dan misi usaha
- b. Kegiatan Belajar 2 : Merumuskan ide usaha
- c. Kegiatan Belajar 3 : Menganalisis sumber peluang usaha

E. Prasyarat

Untuk mempelajari modul ini, Anda harus memiliki kompetensi dalam memahami Konsep Kewirausahaan dan kompeten dalam menganalisis sikap dan perilaku wirausaha, atau telah mempelajari modul Kewirausahaan lainnya, sesuai dengan peta kedudukan modul. Adapun modul sebelumnya yang disyaratkan harus Anda kuasai dengan tuntas adalah :

1. Mental wirausaha
2. Wirausaha Sukses
3. Sikap dan perilaku wirausaha
4. Analisis SWOT

F. Saran Dan Cara Penggunaan Modul

1. Bagi Peserta Diklat

- a. Sebelum Anda membaca dan memahami uraian materi, diharapkan Anda membaca dan memahami terlebih dahulu prasyarat dan tujuan mempelajari modul ini.
- b. Setelah Anda paham prasyarat dan tujuannya, usahakan untuk membaca isi modul secara berurutan, dan tidak melompat-lompat, karena uraian materi sudah disusun sesuai dengan urutannya, sehingga sebelum Anda benar-benar menguasai suatu materi, Anda jangan dulu melanjutkan untuk memahami materi berikutnya.

- c. Apabila Anda menemukan kesulitan dalam memahaminya, Anda dapat mendiskusikannya dengan teman atau bertanya pada tutor/pembimbing.
- d. Sediakan alat tulis seperti buku catatan, pulpen, dan spidol untuk penanda bagian-bagian materi yang dianggap penting, atau sulit.

2. Bagi Tutor/Pembimbing

- a. Tutor/pembimbing sebaiknya menempatkan peserta diklat sebagai subyek ajar, dan tutor/pembimbing sebagai pendamping atau fasilitator.
- b. Berikan kesempatan pada peserta diklat untuk memahami materi secara individu, tanpa dijelaskan terlebih dahulu oleh tutor, dan tutor kemudian mengarahkan dan memberi petunjuk.
- c. Tutor/pembimbing memberi kesempatan kepada peserta diklat untuk bertanya atau menjelaskan materi yang telah dipelajarinya.
- d. Tutor atau pembimbing dapat membentuk kelompok kerja atau kelompok diskusi kecil untuk membantu peserta diklat dalam memahami materi.
- e. Jawaban atas soal atau tugas yang diserahkan oleh peserta didik, sebaiknya diperiksa dan diberi komentar/dinilai oleh Tutor/pembimbing, dan dikembalikan ke peserta diklat.

G. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Bidang Keahlian	: Bisnis Manajemen
Program Keahlian	: Semua Program Keahlian
Paket Keahlian	: Kewirausahaan
Mata Diklat	: Menganalisis Peluang Usaha

KOMPETENSI GURU PAKET KEAHLIAN	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI (IPK)
Menganalisis peluang usaha	Merumuskan visi dan misi usaha
	Merumuskan ide usaha
	Menganalisis sumber peluang usaha

H. Cek Kemampuan

Sebelum anda mempelajari modul ini, anda diminta untuk menjawab soal Pretest di bawah ini :

1. Apa yang dimaksud merumuskan Visi dan Misi Usaha? Jelaskan!
2. Jelaskan bagaimana cara merumuskan Visi dan Misi ?
3. Jelaskan cara merumuskan Ide Usaha ?
4. Apa yang dimaksud sumber peluang usaha ?
5. Bagaimanakah cara menganalisis sumber peluang usaha?

PEMBELAJARAN

Belajar adalah suatu proses dimana suatu individu berubah perilakunya akibat suatu pengalaman. Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta diklat dengan instruktur diklat, atau peserta didik dengan pendidik. Dengan sumber belajar pada suatu lingkungan tertentu.

Pada pembelajaran mengenai peluang usaha ini, kegiatan belajar akan dibagi menjadi beberapa pembahasan, antara lain :

- ⇒ **Kegiatan Pembelajaran 1:**
Merumuskan Visi dan Misi Usaha
- ⇒ **Kegiatan Pembelajaran 2 :**
Merumuskan Ide dan Peluang Usaha
- ⇒ **Kegiatan Pembelajaran 3 :**
Menganalisis Sumber Peluang Usaha

Masing-masing akan dibahas dan dijelaskan pada buku ini secara sistematis.



Kegiatan Pembelajaran 1 : Merumuskan Visi dan Misi Usaha

A. Tujuan Pembelajaran

Tujuan mempelajari kegiatan belajar ini, peserta diklat diharapkan mampu merumuskan visi dan misi usaha.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Peserta Diklat Memahami Pengertian Visi dan Misi Usaha
2. Peserta Diklat Memahami Kriteria Visi dan Misi Usaha
3. Peserta Diklat Memahami Perbedaan Visi dan Misi Usaha
4. Peserta Diklat Merumuskan Visi dan Misi Usaha

C. Uraian Materi

1. Pengertian Visi dan Misi Usaha

Visi dan Misi Usaha itu ibaratnya seperti kompas yang menjadi *guidiance* atau penunjuk arah bagi berlangsungnya usaha kita. Jikalau ada suatu usaha yang bisa tetap berjalan tanpa memiliki sebuah visi, biasanya yang akan menjadi pertanyaan adalah akan seperti apa usaha tersebut 5, 10, 15 tahun yang akan datang? Karena pada dasarnya, sebuah visi merupakan wujud yang kita inginkan mengenai usaha kita di masa yang akan datang.

Secara umum, Visi adalah pandangan umum organisasi, dalam hal ini adalah usaha kita, terhadap cita-cita yang ingin dicapai yang dirumuskan melalui kalimat tegas dan efektif, namun cukup mewakili atas keinginan atau cita-cita organisasi yang ingin diwujudkan.



Sedangkan Misi adalah tujuan khusus organisasi/pemimpin usaha terhadap cita-cita yang ingin dicapai dari visi yang telah dirumuskan. Dan biasanya dirumuskan melalui kalimat yang menegaskan beberapa item.

2. Kriteria Visi dan Misi Usaha

1) Pengertian Visi Usaha

Berikut ini adalah beberapa penjelasan mengenai Visi :

- Visi adalah suatu pernyataan tentang gambaran keadaan dan karakteristik yang ingin di capai oleh suatu lembaga pada masa yang akan datang.
- Visi adalah cara pandang jauh ke depan kemana organisasi harus dibawa agar dapat eksis, antisipatif dan inovatif.
- Visi adalah suatu gambaran yang menantang tentang keadaan masa depan yang diinginkan oleh organisasi.

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa Visi adalah gambaran ideal organisasi kita di masa depan.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menentukan visi, antara lain sebagai berikut :

- a. Harus berorientasi ke masa depan
- b. Tidak dibuat berdasarkan kondisi saat ini
- c. Mengekspresikan kreatifitas
- d. Berdasar pada prinsip nilai-nilai yang mengandung penghargaan bagi masyarakat.
- e. Memperhatikan sejarah, kultur, nilai organisasi
- f. Mempunyai standar yang tinggi, ideal, serta harapan bagi anggota lembaga
- g. Memberikan klarifikasi bagi manfaat lembaga serta tujuan-tujuannya

- h. Memberikan semangat dan mendorong timbulnya dedikasi pada lembaga
 - i. Menggambarkan keunikan lembaga dalam kompetisi serta citranya
 - j. Bersifat ambisius serta menantang segenap anggota lembaga.
- (Lewis & Smith, 1994)

2) Kriteria Visi Usaha

Dalam merumuskan sebuah visi usaha, ternyata gampang-gampang susah. Tapi, jika masih banyak gampangnya dari pada susahnya, berarti bisa dilakukan. Yang terpenting dalam membuat sebuah visi itu adalah bahwa visi harus mampu mendorong terjadinya tindakan. Visi yang baik, harus dapat membangkitkan motivasi dan keinginan untuk melakukan sesuatu. Adapun kriteria-kriteria visi perusahaan yang efektif adalah sebagai berikut :

- a) Ringkas dan mudah diingat
- b) Mampu memberi semangat dan tantangan
- c) Menggambarkan hal-hal yang ideal
- d) Memikat bagi para pegawai, *customer*, dan *stakeholder* (pihak-pihak yang berkepentingan).
- e) Menggambarkan tingkatan jasa di masa depan
- f) Idealitas
- g) Bertahan lama
- h) Pertanyaan tentang visi harus mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut ini :
 - (1) Apa yang diinginkan oleh organisasi, apa aspirasinya?
 - (2) Bagaimana harapan organisasi atau perusahaan untuk dikenal oleh customer, pegawai, dan masyarakat?
 - (3) Bagaimana cara organisasi untuk bisa meningkatkan kualitas hidup para pengguna jasa atau produknya dan untuk pegawai perusahaan?
 - (4) Kapan visi dapat segera direalisasikan?
 - (5) Siapa saja yang menjadi target sasaran?

3) Pengertian Misi Usaha

Secara umum Visi dan Misi merupakan suatu konsep perencanaan yang disertai dengan tindakan sesuai dengan apa yang direncanakan untuk mencapai suatu tujuan di masa depan (*Goal*).

Berikut adalah beberapa definisi dari Misi :

- **Misi adalah** pernyataan atau langkah-langkah tentang apa yang harus dikerjakan oleh perusahaan dalam usahanya mewujudkan Visi.
- **Misi adalah** pernyataan tentang apa yang harus dikerjakan oleh lembaga dalam usahanya mewujudkan Visi.
- **Misi adalah** pernyataan yang menetapkan tujuan organisasi dan sasaran yang ingin dicapai. Pernyataan misi membawa organisasi kepada suatu fokus. Misi menjelaskan mengapa organisasi itu ada, apa yang dilakukannya, dan bagaimana melakukannya.
- **Misi adalah** sesuatu yang harus dilaksanakan oleh organisasi agar tujuan organisasi dapat terlaksana dan berhasil dengan baik. Dengan pernyataan misi tersebut, diharapkan seluruh pihak yang berkepentingan dapat mengenal organisasi dan mengetahui peran dan program-programnya serta hasil yang akan diperoleh dimasa mendatang.
- **Misi perusahaan** merupakan tindakan untuk mewujudkan visi perusahaan.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merumuskan misi perusahaan, yaitu memuat :

- 1) Produk/jasa yang ditawarkan
- 2) Kualitas produk dan pelayanan jasa
- 3) Produk dan pelayanan jasa yang dibutuhkan
- 4) Masyarakat yang akan dilayani (konsumen)

3. Perbedaan Visi dan Misi

Berikut ini adalah perbedaan antara Visi dan Misi Usaha :

- Visi adalah tujuan atau gebrakan, masa depan, cita-cita, hal yang ingin dilakukan.
- Misi adalah langkah, bentuk atau cara untuk mewujudkan.

- Visi terdiri dari beberapa kalimat/ Pernyataan saja
- Misi dengan sejumlah kalimat/ pernyataan yang melebihi kalimat/ pernyataan visi
- Visi merupakan gambaran tujuan di masa depan tentang akan jadi seperti apa organisasi atau lembaga kita. Menentukan visi berarti menentukan tujuan dan cita-cita yang ingin dicapai. Dalam menentukan visi hendaknya memenuhi persyaratan di bawah ini :
 - Tidak berdasarkan kondisi saat ini
 - Berorientasi ke depan
 - Mengekspresikan kreatifitas
 - Berdasarkan pada prinsip nilai yang mengandung penghargaan bagi masyarakat.
- Misi adalah apa yang dapat dilakukan untuk mencapai cita-cita atau gambaran masa depan (visi). Misi merupakan langkah-langkah dan strategi yang digunakan untuk mencapai visi.

4. Merumuskan Visi dan Misi Usaha

⇒ Karakteristik Rumusan Visi

Suatu visi harus realistis, dapat dipercaya, meyakinkan, serta mengandung daya tarik, maka dalam proses pembuatannya perlu melibatkan semua stakeholders. Selain keterlibatan semua pihak, visi perlu secara intensif dikomunikasikan ke semua anggota organisasi sehingga mereka merasa sebagai pemilik visi tersebut. Selain itu visi dibuat dalam kalimat yang singkat agar mudah diingat dan dijadikan komitmen. Maka dari itu dalam merumuskan visi, sebaiknya memiliki **karakteristik** sebagai berikut :

- a. Berorientasi ke masa depan (jangka waktu yang lama).
- b. Menunjukkan keyakinan masa depan yang jauh lebih baik
- c. Mencerminkan standar keunggulan dan cita-cita yang ingin dicapai.
- d. Mencerminkan dorongan yang kuat akan tumbuhnya inspirasi, semangat, dan komitmen perusahaan.
- e. Mampu menjadi dasar dan mendorong terjadinya perubahan dan pengembangan usaha ke arah yang lebih baik.

f. Menjadi dasar perumusan misi dan tujuan usaha

⇒ **Cara Merumuskan Misi**

- 1) Pelajari visi perusahaan
- 2) Rumuskan tindakan untuk mencapai visi perusahaan

a. Contoh Visi dan Misi

Berikut ini adalah beberapa contoh visi dan misi usaha perusahaan :

1. Perusahaan bandar udara Angkasa Pura II :

Visi Perusahaan

Menjadi pengelola bandar udara kelas dunia yang terkemuka dan profesional. Untuk mewujudkan visi tersebut, Angkasa Pura II bertekad melakukan transformasi secara menyeluruh dan bertahap selama lima tahun pertama.

Misi Perusahaan

- Mengelola jasa bandar udara kelas dunia dengan mengutamakan tingkat keselamatan, keamanan, dan kenyamanan untuk meningkatkan kepuasan pelanggan
- Mengembangkan SDM dan budaya Perusahaan yang berkinerja tinggi dengan menerapkan sistem manajemen kelas dunia
- Mengoptimalkan strategi pertumbuhan bisnis secara menguntungkan untuk meningkatkan nilai pemegang saham serta meningkatkan kesejahteraan karyawan dan pemangku kepentingan lainnya
- Menjalinkan kerjasama yang saling menguntungkan dengan mitra usaha dan mitra kerja serta mengembangkan secara sinergis dalam pengelolaan jasa bandar udara
- Memberikan nilai tambah yang optimal bagi masyarakat dan lingkungan

2. Perusahaan Garuda Indonesia



Sumber: www.asia361.com
Gambar 2. Tim Garuda Indonesia

Visi Perusahaan

Menjadi perusahaan penerbangan yang handal dengan menawarkan layanan yang berkualitas kepada masyarakat dunia menggunakan keramahan Indonesia.

Misi Perusahaan

Sebagai perusahaan penerbangan pembawa bendera bangsa Indonesia yang mempromosikan Indonesia kepada dunia guna menunjang pembangunan ekonomi nasional dengan memberikan pelayanan yang profesional.

3. Bank BRI



Sumber : www.bumn.go.id

Gambar 3. Bank BRI

Visi BRI

Menjadi bank komersial terkemuka yang selalu mengutamakan kepuasan nasabah.

Misi BRI

1. Melakukan kegiatan perbankan yang terbaik dengan mengutamakan pelayanan kepada usaha mikro, kecil dan menengah untuk menunjang peningkatan ekonomi masyarakat.
2. Memberikan pelayanan prima kepada nasabah melalui jaringan kerja yang tersebar luas dan didukung oleh sumber daya manusia yang profesional dan teknologi informasi yang handal dengan melaksanakan manajemen risiko serta praktek *Good Corporate Governance* (GCG) yang sangat baik.
3. Memberikan keuntungan dan manfaat yang optimal kepada pihak-pihak yang berkepentingan (*stakeholders*).

⇒ **Tokoh-tokoh Visioner**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), visioner adalah orang yang memiliki khayalan atau wawasan ke depan. Dan pemimpin visioner adalah pemimpin yang mempunyai suatu pandangan visi misi yang jelas dalam organisasi, dan cerdas dalam mengamati suatu kejadian di masa depan. Selain itu, ia juga dapat membangkitkan semangat anggotanya dengan menggunakan motivasi dan imajinasinya untuk membuat suatu organisasi lebih hidup, menggerakkan semua komponen yang ada dalam organisasi, agar organisasinya dapat berkembang.

Berikut ini adalah beberapa karakteristik pemimpin visioner, yaitu :

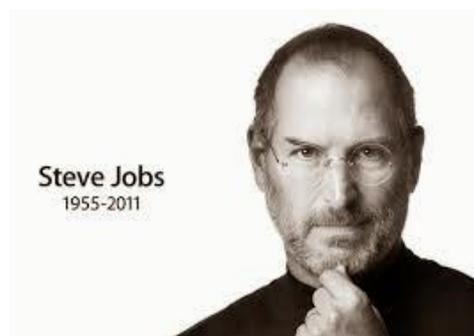
- 1) Berwawasan ke masa depan, memiliki pandangan yang jelas terhadap apa yang ingin dicapai.
- 2) Berani bertindak dalam meraih tujuan, percaya diri, dan siap menghadapi risiko.
- 3) Mampu menggalang orang lain untuk kerja keras dan bekerja sama dalam mencapai tujuan. Ia juga memberikan teladan yang baik bagi anggotanya.
- 4) Mampu merumuskan visi yang jelas, inspirasional dan menggugah, serta memiliki komitmen yang kuat terhadap visi yang diembannya.
- 5) Mampu mengubah visi ke dalam aksi, sehingga bisa dijadikan bahan acuan untuk melangkah ke depan.
- 6) Berpegang erat pada nilai-nilai spiritual yang diyakininya.

- 7) Membangun hubungan yang efektif dengan anggotanya.
- 8) Inovatif dan proaktif.

Steve Jobs adalah salah satu sosok pemimpin bisnis yang paling menonjol saat ini. Meskipun ia tidak pernah menyelesaikan kuliahnya, namun Jobs terbukti menjadi salah satu entrepreneur yang tersukses di dunia. Steve Jobs sebagai pendiri Perusahaan Apple, merupakan salah satu pemimpin yang paling visioner, dimana ia selalu mempunyai visi jangka panjang, yang kemudian membuktikan bahwa langkah yang ia ambil merupakan langkah revolusioner. Macintosh, misalnya, yang diluncurkan pada awal tahun 1984, merupakan PC pertama yang menggunakan mouse, serta dilengkapi graphical user interface (GUI), bukan hanya command-line interface. Hingga saat ini, PC pasti dilengkapi dengan mouse juga GUI. Hingga kini, iPod menjadi MP3 player terpopuler di dunia, dan iPhone juga menjadi salah satu most wanted gadget di seluruh dunia.

Visinya terhadap Pixar, yang pertama kali memproduksi film animasi dengan computer, juga terbukti sukses luar biasa, dan berhasil menelurkan beberapa blockbuster di pasar, seperti Toy Story, A Bugs Life, Toy Story 2, Finding Nemo, The Incredibles, Ratatouille, hingga yang terakhir Wall-E. Ia mampu memprediksikan dan memandang jauh ke depan mengenai apa yang harus dilakukan perusahaannya untuk bisa bertahan di masa depan.

Biografi Steve Jobs



Sumber : biografi-orang-sukses-dunia.blogspot.com
Gambar 4. Steve Jobs

Steve Jobs atau Steven Paul Jobs terlahir dengan nama Abdul Latief Jandali. Ia lahir dari seorang ayah yang berkebangsaan Suriah yang bernama Abdulfattah Jandali dan ibunya yang berkebangsaan Amerika Serikat Joanne Simpson (née Schieble). Ayah biologisnya adalah seorang profesor ilmu politik dan ibunya seorang patolog bahasa wicara. Steven Jobs kemudian diadopsi oleh Paul dan Clara sepasang suami istri dari California yang kemudian mengganti nama Abdul Latief Jandali menjadi Steven Paul yang kemudian terkenal dengan nama beken Steve Jobs.

Steve Jobs lahir tanggal 24 Februari 1955 di San Francisco, California, USA. Ia memiliki saudari biologis yang bernama Mona Simpson yang terkenal sebagai novelis.

Semasa kecil, Steve Jobs tidak menunjukkan hal yang luar biasa alias seperti kebanyakan anak kecil lainnya. Ia sekolah di Junior High School dan Homestead High School di California. Tahun 1972 Steven Jobs berhasil tamat dari sekolah menengah atasnya dan kemudian meneruskan ke Reed College di Portland, Oregon.

Saat menjadi mahasiswa itulah pikiran kritisnya mulai menyakan hal-hal seperti, apakah benar ini yang aku inginkan, apakah kuliah ini memberi jawaban akan menjadi apa aku esok. Enam bulan ia bertahan sebagai mahasiswa edan akhirnya ia membuat keputusan besar, suatu keputusan yang sangat mempengaruhi karirnya di masa depan. Ia memilih DO. Namun ia tetap mengikuti perkuliahan yang ia sukai dan ia anggap butuh di kemudian hari. Ia mengikuti kelas kaligrafi.

Mendirikan Apple

Pada tahun 1974 Steve Jobs diterima kerja sebagai teknisi di perusahaan yang mendesain circuit board, Atari. Dari sinilah kepiawaiannya tentang komputer semakin terasah, ia memutuskan bahwa dunia yang dicarinya telah ia temukan yaitu dunia komputer.

Pada tahun 1976 Steve Jobs mengajak teman lamanya Steve Wozniak untuk mendirikan perusahaan IT dengan logo terkenalnya yaitu apel putih yang tergigit. Ya perusahaan itu adalah Apple. Dengan Visi Ingin merubah dunia, Steve Jobs memulai petualangannya.

Sepuluh tahun ia dan temannya bekerja keras membangun Apple. Akhirnya Apple tumbuh menjadi perusahaan besar yang menguntungkan dengan jumlah pegawai mencapai 4000 orang. Pada tahun 1986 Apple meluncurkan produk andalannya berupa komputer pertama yaitu Macintosh.

Namun saat itu ditingkat direksi terjadi perbedaan visi yang akhirnya memutuskan Steve harus diberhentikan. Ya, dia dipecat dari perusahaan yang dilahirkannya dan dibesarkannya. Suatu hal dan penghianatan yang sangat menyakitkan. Bagi dewan direksi, keputusan ini adalah yang terbaik bagi Apple karena menurut mereka Steve Jobs terlalu keras kepala dan temperamental. Walau dipecat, Steve tak lantas diam saja menerima takdir. Ia kemudian mendirikan Next yang merupakan perusahaan komputer seperti Apple. Di Next inilah ide-ide kreatifnya dituangkan dan direalisasikan. Ide itu seharusnya ia realisasikan bersama Apple namun apa dikata ia dipecat dari Apple.

Karena harga produk Next terlalu mahal, walau sebenarnya produknya sangat bagus namun tidak laku. Namun Jobs tidak patah arang, ia melalui Next kemudian menciptakan sebuah sistem operasi yang dibutuhkan oleh produk Apple saat itu dan Jobs mendesak Apple untuk membeli Next. Apple pun membeli Next dengan harga 429 Juta dolar. Jobs kembali ke Apple dan diangkat kembali sebagai CEO.

Selain Next, Jobs juga mengakuisisi Pixar yang hampir bangkrut yaitu perusahaan animasi dengan komputer sebagai basicnya. Pixar kemudian memproduksi film animasi berbasis komputer pertama yang berjudul Toy Story. Film inipun sukses di pasaran bahkan sampai sekarang di televisi Indonesia sering diputar.

Ketika Jobs kembali ke Apple tahun 1997, ia langsung membuat dobrakan besar dengan meluncurkan produk fenomenal yang membuat Apple berjaya di pasar saham yaitu iPod, iMac, iPhone, iPad dan iCloud.

Mungkin pemecatan Jobs dari Apple itu akhirnya membuat dirinya memiliki banyak waktu dan pikiran untuk lebih bereksperimen menciptakan produk yang kemudian diluncurkan saat ia menjabat sebagai CEO Apple lagi. Ia juga memiliki kesempatan memiliki dua perusahaan lagi selain Apple yaitu Next dan

Pixar. Jika saat itu ia tidak dipecah mungkin ia tetap sibuk mengurus Apple dan mungkin tidak memiliki dua perusahaan lagi selain Apple.

Steve Jobs adalah tipe keras kepala, pantang menyerah dan sangat idealis. Jobs selalu menciptakan produk yang sesuai dengan visinya yaitu merubah dunia. Kita lihat sekarang, semua produk Apple adalah sesuatu yang baru, bukan mencontoh dan menambah-nambahi fitur produk pesaing. Ide Steve Jobs selalu orisinil dan selalu menjadi market leader. Walau harga produknya selalu mahal namun produk Apple selalu digandrungi dan ditunggu-tunggu kehadirannya oleh banyak orang. Itulah yang membuat Apple selalu berjaya dan mengeruk keuntungan yang besar.



BERHENTI DAN BERPIKIR!

Mungkinkah sebuah organisasi atau perusahaan bisa berjalan tanpa memiliki visi dan misi?

Diskusikan dan buat kesimpulannya!

Komunikasikan hasil diskusimu dengan rekan lainnya, catat setiap masukan dan pendapat dari masing-masing peserta diklat!

HASIL DISKUSI

⇒ Mungkinkah sebuah organisasi atau perusahaan bisa berjalan tanpa memiliki visi dan misi?

.....
.....
.....

Pendapat kelompok lain :

.....
.....
.....

Kesimpulan :

.....
.....
.....

D. Aktivitas Pembelajaran

1. Merumuskan Visi Dan Misi Usaha

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari modul ini, peserta diklat diharapkan dapat :

- a. Memahami dan menjelaskan tentang Visi Usaha
- b. Memahami dan menjelaskan tentang Misi Usaha
- c. Memahami dan menjelaskan perbedaan antara Visi dan Misi Usaha
- d. Memberi contoh kegiatan yang digunakan untuk mencapai visi & misi perusahaan
- e. Merumuskan visi dan misi usaha

Dalam proses pembelajaran ini, hal-hal yang harus peserta lakukan adalah sebagai berikut:

1. Mengamati dan memahami uraian materi tentang visi dan misi usaha

2. Mencari sumber informasi lain yang lebih relevan mengenai visi dan misi usaha
3. Menggarisbawahi paparan yang dianggap penting
4. Mempelajari contoh-contoh kasus yang disajikan
5. Membuat kelompok yang beranggotakan 4-5 peserta dan mengerjakan Lembar Kerja Individu dan kelompok
6. Mencari Informasi tentang visi dan misi perusahaan, serta menganalisisnya.
Juga mencari contoh tokoh visioner yang kamu tahu

E. Latihan/Kasus/Tugas

LEMBAR KERJA 1 – Individual

1. Carilah 3 (tiga) contoh visi dan misi perusahaan!
2. Buatlah analisis mengenai visi dan misi yang Anda temukan, sudahkah sesuai dengan definisi yang kita pelajari atau belum?
3. Buatlah kesimpulanmu!

Nama :

Kelas :

1. Nama Perusahaan :

Bidang Usaha :

Visi Usaha :

Misi Usaha :

Hasil Analisis :

Kesimpulan :

2. Nama Perusahaan :

.....

Bidang Usaha :

.....

Visi Usaha :

.....

Misi Usaha :

.....

Hasil Analisis :

.....

Kesimpulan :

.....

.....

3. Nama Perusahaan :

.....

Bidang Usaha :

.....

Visi Usaha :

.....

Misi Usaha :

.....

.....

Hasil Analisis :

.....

.....

Kesimpulan :

.....

.....

**Format bisa dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan*

LEMBAR KERJA 2 – Kelompok “Visi dan Misi Perusahaan”

Bentuklah kelompok dengan anggota 4-5 orang, kemudian buatlah Visi dan Misi Usaha kelompok anda

1. Uraikan VISI yang diinginkan kelompok Anda!

.....
.....
.....
.....

2. Uraikan MISI yang diinginkan kelompok Anda!

.....
.....
.....
.....

3. Rumusan Visi Kelompok

.....
.....
.....
.....

4. Rumusan Misi Kelompok

.....
.....
.....
.....

5. Diskusikan bagaimanakah jika organisasi tidak memiliki visi dan misi, jelaskan alasan anda.

.....
.....
.....
.....

PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang paling tepat !

1. Visi perusahaan yang efektif adalah visi yang mampu membangkitkan.....
 - a. Inspirasi
 - b. Motivasi
 - c. Kreatifitas
 - d. Inovasi
 - e. Etos kerja

2. Manakah pernyataan di bawah ini yang tidak benar?
 - a. Visi adalah suatu pernyataan tentang gambaran keadaan dan karakteristik yang ingin di capai oleh suatu lembaga pada masa yang akan datang.
 - b. Visi adalah cara pandang jauh ke depan kemana organisasi harus dibawa agar dapat eksis, antisipatif dan inovatif.
 - c. Misi adalah suatu gambaran yang menantang tentang keadaan masa depan yang diinginkan oleh organisasi.
 - d. Misi adalah pernyataan yang menetapkan tujuan organisasi dan sasaran yang ingin dicapai.
 - e. Misi adalah sesuatu yang harus dilaksanakan oleh organisasi agar tujuan organisasi dapat terlaksana dan berhasil dengan baik.

3. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merumuskan misi perusahaan, yaitu memuat ...
 - a. Kondisi saat ini
 - b. Produk/jasa yang ditawarkan
 - c. Kualitas produk dan pelayanan jasa
 - d. Produk dan pelayanan jasa yang dibutuhkan
 - e. Masyarakat yang akan dilayani (konsumen)

4. Pak Hartono memiliki rencana membuka usaha Toko Alat Pertanian. Pak Hartono membuat gambaran seperti apa perusahaan yang ia inginkan di masa depan. Dari cita-cita itulah ia akan jadikan pedoman dalam

menjalankan usahanya. Tindakan yang dilakukan Pak Hartono adalah menetapkan.....

- a. Visi
 - b. Misi
 - c. Target
 - d. Sasaran
 - e. Anggaran
5. Pemimpin yang visioner adalah pemimpin yang seperti di bawah ini, kecuali...
- a. Berwawasan ke masa depan
 - b. Berani bertindak dalam meraih tujuan
 - c. Mampu mendorong orang lain untuk kerja keras dan bekerja sama dalam mencapai tujuan..
 - d. Mampu mengubah visi ke dalam aksi, sehingga bisa dijadikan bahan acuan untuk melangkah ke depan.
 - e. Bersikap emosional dan mudah menyerah
6. Berikut ini adalah kriteria visi yang baik, yaitu...
- a. Measureable, Futuristic, Realistic, Time Bond
 - b. Measureable, Spesific, Realistic, Time Bond
 - c. Measureable, Spesific, Idealis, Time Bond
 - d. Agreeable, Spesific, Realistic, Time Bond
 - e. Measureable, Spesific, Agreeable, Time Bond
7. Rumusan visi hendaknya memiliki kriteria di bawah ini, kecuali ...
- a. Memuat pernyataan yang menyatakan kemampuan dan memberdayakan;
 - b. Mengandung pernyataan yang menantang dan ideal
 - c. Memuat nilai dan budaya perusahaan;
 - d. Menuntut respon semua orang
 - e. Menyatakan keinginan pemilik (*owner*)
8. Manakah pernyataan di bawah ini yang tidak benar?
- a. Pernyataan misi harus menunjukkan secara jelas mengenai apa yang hendak dicapai oleh perusahaan.

- b. Rumusan misi selalu dalam bentuk kalimat yang menunjukkan “keadaan” saat ini
 - c. Satu indikator visi dapat dirumuskan lebih dari satu rumusan misi.
 - d. Misi harus menggambarkan tentang produk atau pelayanan yang akan diberikan bagi pelanggan/konsumen.
 - e. Kualitas produk atau layanan yang ditawarkan harus memiliki daya saing yang tinggi.
9. Untuk mewujudkan visi yang telah ditetapkan maka perusahaan harus mempunyai...
- a. Tujuan yang jelas
 - b. Metode kerja yang akan ditetapkan
 - c. Misi
 - d. Strategi menentukan sasaran
 - e. Konsumen yang setia
10. Analisa lingkungan internal/ eksternal sangat berguna untuk menentukan...
- a. Sasaran
 - b. Strategi
 - c. Visi
 - d. Metode
 - e. Target
11. Perusahaan yang baik tentu perusahaan yang mempunyai visi. Sebutkan visi pada perusahaan akan menunjukkan tentang
- a. Gambaran masa depan perusahaan yang ideal
 - b. Langkah-langkah yang digunakan perusahaan untuk mencapai tujuan
 - c. Menetapkan metode kerja
 - d. Menetapkan target laba perusahaan
 - e. Profit dan pelanggan
12. Manakah pernyataan di bawah ini yang tidak benar?
- a. Visi adalah suatu pernyataan tentang gambaran keadaan dan karakteristik yang ingin di capai oleh suatu lembaga pada masa yang akan datang.

- b. Visi adalah cara pandang jauh ke depan kemana organisasi harus dibawa agar dapat eksis, antisipatif dan inovatif.
 - c. Misi adalah suatu gambaran yang menantang tentang keadaan masa depan yang diinginkan oleh organisasi.
 - d. Misi adalah pernyataan yang menetapkan tujuan organisasi dan sasaran yang ingin dicapai.
 - e. Misi **adalah** sesuatu yang harus dilaksanakan oleh organisasi agar tujuan organisasi dapat terlaksana dan berhasil dengan baik.
13. Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merumuskan misi perusahaan, yaitu memuat ...
- a. Produk/jasa yang ditawarkan
 - b. Kualitas produk dan pelayanan jasa
 - c. Kondisi saat ini
 - d. Produk dan pelayanan jasa yang dibutuhkan
 - e. Masyarakat yang akan dilayani (konsumen)
14. Pak Hartono memiliki rencana membuka usaha Toko Alat Pertanian. Pak Hartono membuat gambaran seperti apa perusahaan yang ia inginkan di masa depan. Dari cita-cita itulah ia akan jadikan pedoman dalam menjalankan usahanya. Tindakan yang dilakukan Pak Hartono adalah menetapkan.....
- a. Visi
 - b. Misi
 - c. Target
 - d. Sasaran
 - e. Anggaran
15. Pemimpin yang visioner adalah pemimpin yang seperti di bawah ini, kecuali...
- a. Berani bertindak dalam meraih tujuan
 - b. Mampu mendorong orang lain untuk kerja keras dan bekerja sama dalam mencapai tujuan..
 - c. Mampu mengubah visi ke dalam aksi, sehingga bisa dijadikan bahan acuan untuk melangkah ke depan.
 - d. Berwawasan ke masa depan
 - e. Bersikap emosional dan mudah menyerah

F. Rangkuman

1. MERUMUSKAN VISI DAN MISI USAHA

Visi adalah pandangan umum organisasi, dalam hal ini adalah usaha kita, terhadap cita-cita yang ingin dicapai yang dirumuskan melalui kalimat tegas dan efektif, namun cukup mewakili atas keinginan atau cita-cita organisasi yang ingin diwujudkan.

Sedangkan Misi adalah tujuan khusus organisasi/pemimpin usaha terhadap cita-cita yang ingin dicapai dari visi yang telah dirumuskan. Dan biasanya dirumuskan melalui kalimat yang menegaskan beberapa item.

Perbedaan Visi dan Misi Usaha yaitu Visi adalah tujuan atau gebrakan, masa depan, cita-cita, hal yang ingin dilakukan, sedangkan Misi adalah langkah, bentuk atau cara untuk mewujudkan, tujuan-tujuan kecil (Program-Program jangka pendek) yang harus Anda jabarkan untuk dapat mencapai tujuan utama atau visi yang telah anda tetapkan atau ada juga pendapat lain mengatakan bahwa misi adalah strategi, program-program atau tindakan-tindakan yang dilakukan untuk mencapai visi.

G. Umpan Balik Dan Tindak lanjut

1. MERUMUSKAN VISI DAN MISI USAHA

Setelah mengikuti kegiatan belajar 1, saya sebagai peserta didik dapat memahami Visi dan Misi Usaha, dapat membuat visi dan misi pribadi, dan menambahkan unsur Tujuan dan Sasaran Perusahaan.



Kegiatan Pembelajaran 2 : Merumuskan Ide Usaha

A. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Memepelajari kompetensi ini, peserta diklat diharapkan mampu merumuskan ide dan usaha.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Peserta Diklat Memahami Pengertian Tentang Ide Usaha
2. Peserta Diklat Mengidentifikasi Sumber-Sumber Ide Usaha
3. Peserta Diklat Memahami dan Menjelaskan Tentang Peluang & Risiko Usaha
4. Peserta Diklat Menjelaskan Tentang Jenis-Jenis Risiko Usaha
5. Peserta Diklat Menjelaskan Tentang Faktor Penyebab Risiko Usaha
6. Peserta Diklat Menjelaskan Tentang Risiko-Risiko Yang Sering Dihadapi oleh Wirausahawan

C. Uraian Materi

1. Pengertian Ide Usaha

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Ide/gagasan adalah rancangan yang tersusun dalam pikiran. Artinya sama dengan cita-cita. Dalam kajian filsafat Islam, ide atau gagasan adalah suatu gambaran imajinal utuh yang melintas cepat. Oleh karena itu, jika gagasan belum dituangkan dalam sebuah konsep dengan tulisan maupun gambar yang nyata, maka gagasan masih berada dalam pikiran.

Ide usaha adalah suatu konsep usaha yang muncul dalam pikiran kita. Ide usaha ini bisa muncul dari hasil olah pikiran kita, ataupun melalui pengamatan. Pada intinya, ide usaha menjadi titik awal dalam memulai usaha kita.

2. Sumber Sumber Ide Usaha

Banyak wirausahawan yang biasanya sulit untuk memulai suatu usaha karena tidak memiliki ide usaha, padahal banyak sekali cara yang bisa dilakukan untuk bisa menemukan ide usaha. Berikut ini adalah beberapa sumber ide usaha yang bisa kita jadikan inspirasi, antara lain :

1) Pengalaman dan pekerjaan

Pengalaman pribadi atau pengalaman orang lain dalam menjalankan usahanya, bisa jadi sumber ide bagi usaha kita. Pengalaman ini bisa jadi pengalaman gagal, maupun pengalaman sukses. Jika pengalamannya berupa pengalaman gagal, maka akan memotivasi kita untuk mencari jalan keluar baru untuk mengatasinya, sehingga dapat membuka peluang munculnya ide usaha yang lebih menarik.

Demikian juga dengan pekerjaan yang pernah ditekuni, bisa menjadi ide usaha kita. Dari pekerjaan sebelumnya, kita akan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup banyak untuk menjadikannya sebagai ide usaha pribadi. Hal ini cukup masuk akal karena dari pekerjaan tersebut, kita sudah memahami betul kesulitan dan kemudahannya, sehingga akan memudahkan kita dalam menangani usahanya.

2) Keterampilan yang dimiliki

Keterampilan yang sudah dimiliki dan dikembangkan dalam waktu lama biasanya akan membentuk insting bisnis, sehingga banyak orang yang memulai usahanya berdasarkan pada keterampilan yang mereka miliki. Oleh karena itu, penting sekali bagi seorang guru untuk dapat mengetahui dan memaksimalkan potensi keterampilan yang dimiliki oleh siswa, dan memotivasinya untuk menjadikannya sebagai ide usaha.

3) Minat dan Hobi

Tidak ada pekerjaan yang lebih baik, selain hobi yang menjadi sumber pendapatan (hobi yang menghasilkan). Ide usaha yang beranjak dari minat dan hobi, akan membuat sebuah usaha lebih efektif, karena wirausahawan tidak merasa terbebani oleh pekerjaan yang mereka sukai.

4) Pengamatan

Salah satu indikasi seorang wirausaha peka terhadap peluang usaha adalah kemampuannya dalam pengamatan terhadap sekitarnya. Banyak hal yang bisa jadi sumber pengamatan, antara lain dari berbagai media cetak atau elektronik, dari pameran, ataupun dengan mengidentifikasi kebutuhan konsumen yang belum terpenuhi.

Selain yang telah disebutkan di atas, berikut beberapa sumber untuk menemukan peluang usaha/ide bisnis antara lain :

a. Waralaba

Waralaba pada prinsipnya ditujukan bagi setiap orang yang memiliki modal dan ingin berbisnis sendiri, tapi enggan mengambil risiko terlalu besar. Pola kerjasamanya relative aman dan berisiko rendah, dan tidak mensyaratkan pengalaman bisnis sebelumnya.



Sumber: www.plasafanchise.com

Gambar 5. Peluang Bisnis Waralaba

Bisnis waralaba melibatkan 2 (dua) pihak, yaitu pewaralaba (*franchisor*) sebagai pemegang merk dagang dan terwaralaba (*franchisee*) sebagai pengguna merk dagang.

b. Hasil Survey

Data mengenai peluang usaha ini bisa didapatkan dari berbagai lembaga survey, misalnya melalui Lembaga Badan Pusat Statistik (BPS) resmi pemerintah, sehingga kita dapat menganalisis, usaha mana yang masih memiliki tingkat persaingan yang rendah, atau untuk menilai sasaran pasar yang akan kita ambil.

Kelebihan dari hasil survey adalah tersedianya data yang akurat, sehingga kecil kemungkinan sebagai hasil rekayasa.

c. Keluhan-keluhan

Ketika ada kebutuhan konsumen yang tidak dapat terpenuhi, maka disitulah letak peluang usaha tersembunyi. Kepekaan wirausahawan dalam menampung dan menerima peluang usaha dan segera menindaklanjuti berbagai keluhan tersebut, akan menjadi sumber ide usaha yang brilian.

d. Curah pendapat (*Brainstorming*)

Pepatah yang mengatakan bahwa Silaturahmi memanjangkan rezeki itu ternyata betul. Bahwa dengan kita banyak berinteraksi dengan orang lain, berbagi ide, berbagi pengalaman, saling bertukar pikiran, ternyata mampu menghasilkan lebih banyak lagi ide dan peluang usaha. Bisa merupakan ide usaha baru (inovasi), ide usaha yang sudah ada, namun dimodifikasi, atau merupakan kombinasi antara ide usaha yang sudah ada dengan inovasi. Semakin banyak kita bertukar pendapat ini, semakin kaya pula ide dan peluang usaha kita.



Gambar 6. Curah Pendapat (*Brainstorming*)

e. Kreativitas

Berikut adalah tips mengasah kreativitas untuk mengembangkan usaha dan pengembangan pribadi :

1. Menciptakan tujuan yang jelas, agar dapat menghasilkan ide-ide yang jelas juga .
2. Mempelajari kemampuan dasar yang diperlukan
3. Fokus pada satu aktivitas kreatif, tidak bercabang-cabang.
4. Keluar dari zona nyaman.
5. Biarkan pikiran bebas berimajinasi
6. Mencoba hal-hal baru untuk meningkatkan pengalaman
7. Motivasi non material, tapi untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan saat berhasil menciptakan kreativitas.
8. Memiliki ketekunan, semangat, kedisiplinan, dan kegigihan dalam melakukan sesuatu.
9. Percaya bahwa Anda kreatif.
10. Mengevaluasi ide-ide sendiri secara jujur.

Pada dasarnya, ide/peluang usaha merupakan respon seseorang, sekelompok orang, atau organisasi untuk memecahkan masalah yang ada di dalam masyarakat dalam rangka memenuhi kebutuhan di lingkungan masyarakat, yang meliputi: pasar, komunitas, dan lain-lain. Menemukan ide dan peluang usaha yang bagus adalah langkah awal untuk mengubah keinginan dan kreativitas wirausaha menjadi peluang bisnis. Peluang usaha yang bagus sangat penting untuk memulai bisnis agar dapat bersaing di kemudian hari. Bagaimanapun juga peluang bisnis yang bagus tidak hanya muncul secara kebetulan pada diri wirausaha, melainkan karena kerja keras, usaha, dan kreativitas dari wirausaha itu sendiri. Untuk mendapatkan peluang usaha yang bagus terdapat beberapa sumber ide bisnis.

Yang terpenting dalam ide usaha ini adalah eksekusinya. Sebaik apapun ide yang muncul, jika tidak diikuti oleh tindakan, maka akan sia-sia.

3. Mengidentifikasi Peluang Usaha

Seorang wirausaha hendaknya selalu jeli dengan berbagai peluang usaha di sekitarnya. Salah satu cara untuk menganalisis peluang usaha adalah dengan mengamati berbagai kebutuhan yang diperlukan oleh konsumen. Tidak ada cara khusus untuk melatih kemampuan untuk melihat peluang usaha ini, selain dengan selalu bersikap terbuka dan mau mencoba hal yang baru. Semakin sering seseorang mengalami kegagalan dalam usaha, biasanya semakin terampil dirinya menemukan sebuah peluang usaha.

Peluang usaha adalah suatu potensi yang terdapat dalam suatu kegiatan usaha, biasanya cenderung bertendensi positif. Hal ini bertolak belakang dengan pengertian Risiko Usaha.

Mengidentifikasi peluang usaha dapat dilakukan dengan cara :

- Belajar ilmu manajemen usaha
- Meminta jasa konsultan manajemen
- Meminta jasa keluar dan kenalan yang pintar dalam usaha

Dengan adanya informasi wirausaha dapat mengetahui peluang, ancaman usaha, kekuatan, kelemahan usaha (SWOT)

Persyaratan utama untuk menggali peluang usaha adalah

- 1) Kerjasama
- 2) Bekerja prestatif
- 3) Optimisme
- 4) Mendengarkan saran orang lain
- 5) Mengakui kesalahan sendiri dan percaya diri
- 6) Kreatif

Menurut Charlap 4 unsur yang harus dimiliki wirausahawan ;

- Work Hard (kerja keras)
- Work smart (kerja cerdas)
- Enthusiasme(kegairahan)
- Service(Pelayanan)

4. Mengidentifikasi Risiko Usaha

Risiko Usaha, berasal dari Bahasa Inggris *Risk* yang artinya adalah risiko, atau kemungkinan rugi. Atau secara umum, Risiko usaha adalah suatu bahaya, atau akibat yang kemungkinan dapat terjadi pada keadaan sebuah usaha yang sedang berlangsung maupun situasi usaha yang akan datang. Sifat risiko sendiri adalah tidak pasti, namun biasanya menimbulkan kerugian. Risiko usaha biasanya muncul sebagai akibat dari suatu keputusan-keputusan yang diambil oleh manajemen. Oleh karena itu, risiko usaha adalah suatu hal yang dapat merugikan suatu usaha, bisa berupa hambatan, ancaman, atau hal lainnya yang biasanya bertendensi negatif.

Peluang usaha sebetulnya ada dimana-mana. Bahkan di kala kondisi sulitpun, wirausahawan yang peka terhadap peluang usaha, sangat mungkin memperoleh ide usaha.

Yang harus disadari adalah setiap peluang, selalu diiringi oleh risiko. Dan risiko usaha tidak dapat dihilangkan, namun bisa diminimalisir.

Menurut **Abbas Salim**, ada 3 (tiga) faktor yang mempengaruhi ketidakpastian penyebab risiko usaha, yaitu :

- (1) Ketidakpastian ekonomi (*economic uncertainly caused*)
- (2) Ketidakpastian yang disebabkan oleh factor alam (*nature uncertainly caused*)
- (3) Ketidakpastian akibat perilaku manusia (*human uncertainly caused*)

5. Menjelaskan Tentang Risiko Risiko Oleh Usahawan

Satu hal yang harus dipahami adalah bahwa dalam setiap usaha, selalu ada risikonya, dan risiko usaha ini tidak dapat dihilangkan, namun bisa diminimalisir.

a. Penyebab risiko usaha

Beberapa faktor yang dapat menyebabkan risiko usaha adalah :

1. Intern (Dalam Perusahaan)
 - Pemilik (owner)
 - Produk
 - Karyawan
 - Mesin/peralatan

2. Ekstern (Luar Perusahaan)

- Konsumen
- Pesaing
- Pemasok/supplier
- Pemerintah
- Investor/lembaga keuangan/bank

b. Risiko-risiko yang sering dihadapi oleh wirausaha

1) Risiko Riil, yaitu risiko yang terlihat, bisa dihitung, bisa diantisipasi, dan bisa dihindari. Contohnya :

- Kehilangan modal
- Kehilangan kesempatan untuk dapat mendapatkan keuntungan
- Kehilangan mata pencaharian
- Kehilangan kendali atas kekuasaan/jabatan

2) Risiko Psikologis, yaitu risiko usaha yang tidak terlihat, tidak bisa dihitung, bisa diantisipasi, tetapi belum tentu bisa dihindari.

- Kehilangan reputasi
- Kehilangan kemampuan/kepercayaan diri
- Kehilangan kepercayaan
- Kehilangan jati diri
- Kehilangan motivasi untuk berjuang

c. Pengelompokan Risiko Usaha

Risiko usaha merupakan hambatan atau kendala yang dapat menyebabkan kerugian bagi usaha kita.

Berikut ini adalah klasifikasi risiko usaha, yaitu :

⇒ Berdasarkan sifatnya :

- Risiko Murni
- Risiko speculative
- Risiko fundamental
- Risiko khusus
- Risiko dinamis

- ⇒ Berdasarkan dapat tidaknya risiko dialihkan kepada pihak lain (diasuransikan) :
 - Risiko yang dapat dialihkan
 - Risiko yang tidak dapat dialihkan
- ⇒ Berdasarkan penyebabnya :
 - Risiko intern yaitu risiko yang berasal dari dalam perusahaan itu sendiri, seperti kerusakan aktiva karena kecerobohan karyawan, kecelakaan kerja karena kelalaian karyawan.
 - Risiko ekstern yaitu risiko yang berasal dari luar perusahaan, seperti pencurian, persaingan dalam bisnis, fluktuasi harga, dan sebagainya.
- ⇒ Berdasarkan dapat atau tidaknya dihilangkan/dikurangi :
 - Risiko Sistematis yaitu risiko yang tidak dapat dihilangkan atau dikurangi melalui diversifikasi, karena biasanya selalu berhubungan dengan pasar atau kejadian-kejadian yang dapat secara sistematis mempengaruhi posisi pasar.
 - Risiko Non sistematis yaitu risiko yang dapat dihilangkan atau dikurangi melalui diversifikasi (pembagian usaha).

Selain yang disebutkan di atas, banyak lagi jenis risiko yang dapat dipelajari, dan hal ini bertujuan agar memudahkan kita untuk mengantisipasi dan mengatasi jenis risiko yang akan muncul pada usaha kita.

Yang terpenting dalam penanganan suatu risiko adalah wirausahawan mengenali sumber risiko tersebut, sehingga lebih mudah untuk mencari cara mengelolanya.

6. Manajemen Risiko

Manajemen risiko adalah suatu sistem pengawasan risiko dan perlindungan harta benda, hak milik, dan keuntungan badan usaha atau perseorangan, atas kemungkinan timbulnya kerugian karena adanya suatu risiko.

Manajemen Risiko adalah suatu pendekatan terstruktur dalam mengelola ketidakpastian yang berkaitan dengan ancaman. Sasaran dari pelaksanaan manajemen risiko adalah untuk mengurangi risiko yang berbeda-beda yang berkaitan dengan bidang yang telah dipilih pada tingkat yang dapat diterima oleh masyarakat.

Manajemen Risiko juga merupakan suatu rangkaian aktivitas manusia dalam rangka untuk mengelola risiko yang dihadapi perusahaan dengan menggunakan berbagai strategi, antara lain adalah memindahkan risiko kepada pihak lain, menghindari risiko, mengurangi efek negatif risiko, dan menampung sebagian atau semua konsekuensi risiko tertentu.

Manajemen Risiko selalu berhubungan dengan bagaimana kita mempersiapkan diri sebaik-baiknya terhadap kemungkinan yang bisa terjadi yang dapat merugikan usaha kita. Oleh karena itu, ada beberapa hal yang bisa kita lakukan sebagai bentuk pengelolaan risikonya, yaitu :

1) Membuat Perencanaan

Ada beberapa hal penting untuk dicantumkan dalam perencanaan manajemen risiko, yaitu :

- Daftar risiko
- Penilaian tiap risiko berdasarkan kecenderungan terjadi dan dampaknya
- Penilaian terhadap pengendalian saat ini
- Rencana tindakan

2) Menentukan Penanganan Risiko

Setelah mengidentifikasi jenis risiko dalam bisnis kita, barulah kita tentukan apa yang harus kita lakukan terhadap risiko itu. Ada 4 (empat) strategi utama dalam manajemen risiko, yaitu :

- a. **Memperkecil risiko**, salah satunya dengan cara membatasi keputusan yang mengandung risiko tinggi, atau bahkan meminimalisinya agar risiko tersebut tidak bertambah besar dan di luar control manajemen perusahaan.
- b. **Mengalihkan risiko**, yaitu dengan cara mengasuransikan bisnis, sehingga jika terjadi risiko, maka risiko tersebut dapat digantikan oleh pihak asuransi.
- c. **Mengontrol risiko**, yaitu dengan cara melakukan kebijakan mengantisipasi terhadap timbulnya risiko, sebelum risiko itu terjadi. Misalnya memasang alat pengaman, memasang kamera CCTV, atau

menempatkan petugas pengawas di tempat-tempat yang dianggap vital.

- d. **Menerima risiko**, dengan cara mendanai risiko itu, artinya menyediakan sejumlah dana sebagai cadangan (*reserve*) untuk mengantisipasi timbulnya risiko di kemudian hari.

3) Pengawasan (*Monitoring*)

Pada bagian ini, kita harus dapat meng-update setiap perkembangan yang terjadi dalam penanganan risiko yang sedang kita lakukan. Buat evaluasi terhadap penanganan yang sudah dilakukan. Mungkin saja akan terjadi perubahan cara penanganannya, tergantung situasi yang terjadi, misalnya seseorang klien yang terlambat membayar tagihannya, jika awalnya kita memilih strategi untuk mengurangi risikonya, bisa jadi pada akhirnya kita memilih untuk menerima risikonya saja, karena klien tersebut dianggap klien penting misalnya. Jadi, strategi penanganan risiko ini pada akhirnya tergantung pada kebijakan manajemen, dan penilaian manajemen terhadap suatu risiko yang dihadapi oleh perusahaan.

D. Aktivitas Pembelajaran

1. Merumuskan Ide usaha

Tujuan Pembelajaran

1. Memahami pengertian tentang Ide Usaha
2. Mengidentifikasi Sumber-sumber Ide Usaha
3. Memahami dan menjelaskan tentang peluang dan risiko usaha
4. Menjelaskan tentang jenis-jenis risiko usaha
5. Menjelaskan tentang faktor penyebab risiko usaha
6. Menjelaskan tentang risiko-risiko yang sering dihadapi oleh wirausahawan
7. Memahami dan menjelaskan tentang Manajemen Risiko

Dalam proses pembelajaran ini, hal-hal yang harus peserta lakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Mengamati dan memahami uraian materi tentang ide dan peluang usaha

2. Mencari sumber informasi lain yang lebih relevan mengenai ide dan peluang usaha
3. Menggarisbawahi paparan yang dianggap penting
4. Mempelajari contoh-contoh kasus yang disajikan
5. Membuat kelompok yang beranggotakan 4-5 peserta dan mengerjakan Lembar Kerja Individu dan kelompok
6. Membuat Mind Mapping tentang sumber ide usaha
7. Mencari Informasi tentang ide dan peluang usaha di sekitar dan berdasarkan potensi daerah masing-masing.

E. Latihan/Kasus/Tugas

Lembar Kerja 1 - Kelompok

1. *Risiko apa saja yang bisa dihilangkan atau diminimalisir? Diskusikan dan berikan contoh risiko, dan cara untuk mengatasi risiko tersebut!*
2. *Buat kesimpulan atas hasil diskusimu dalam format di bawah ini?*

Lembar Kerja 1 – Kelompo

1. Hasil Diskusi :

Adakah risiko yang dapat dihilangkan atau diminimalisir?

.....

2. Contoh penanganan risiko :

A. Memperkecil Resiko

.....

B Mengalihkan Resiko

.....

C. Mengontrol Resiko

.....

D. Menerima resiko

.....

*Format bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan

Jenis Risiko Usaha :
.....
.....

Strategi penanganan
Risiko :
.....
.....

Kesimpulan :
.....
.....
.....
.....
.....
.....

PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang paling tepat !

-
- 1) Bagi wirausahawan yang baru membuka usaha, kebijakan/ peraturan pemerintah yang melarang monopoli dalam industri yang akan dimasuki oleh wirausaha, merupakan...
 - a. Kekuatan
 - b. Kelemahan
 - c. Peluang
 - d. Ancaman

 - 2) Respon seseorang, banyak orang atau suatu organisasi untuk memecahkan masalah melalui hasil identifikasi atau untuk memenuhi kebutuhan dari suatu lingkungan. Hal ini adalah merupakan maksud dari pada...
 - a. Ide bisnis
 - b. Peluang usaha
 - c. Kewirausahaan
 - d. Target market

 3. Pendekatan yang dapat digunakan untuk mengetahui ada apa tidaknya peluang usaha disuatu usaha yang kita jalankan, yaitu terdapat adanya...
 - a. Permintaan dan penawaran
 - b. Penawaran dan distribusi
 - c. Pengeluaran dan peluang
 - d. Permintaan dan pendapatan

 4. Bagi wirausahawan yang baru membuka usaha, kebijakan atau peraturan pemerintah yang melarang monopoli dalam industri yang akan dimasuki oleh wirausaha, hal ini menjadi.....bagi wirausaha.
 - a. Kekuatan
 - b. Kelemahan
 - c. Ancaman
 - d. Peluang

5. Untuk menciptakan peluang usaha menjadi sebuah usaha yang sukses, perlu adanya.....
 - a. Kerja keras dan pengorbanan dalam usaha
 - b. Modal besar
 - c. Bantuan pemikiran dari rekan bisnis
 - d. Konsultan bisnis

6. Agar dapat dikatakan suatu peluang usaha yang bagus, harus memenuhi beberapa kriteria, salah satunya adalah.....
 - a. Kondisi lingkungan usaha
 - b. Kondisi industri dan pasar
 - c. Ketersediaan sumber daya dan keterampilan
 - d. Lamanya masa peluang produk

7. Untuk mengidentifikasi dan menilai peluang usaha, ada beberapa faktor yang harus dipenuhi oleh pelaku wirausahawan, salah satu faktor tersebut adalah...
 - a. Tujuan wirausahawan dan kompetensi yang dimiliki wirausahawan
 - b. Kreativitas salah satu tujuan yang dimiliki pengusaha
 - c. Tingkat kompetitif yang merupakan tujuan yang dapat dilakukan wirausahawan
 - d. Tingkat inovasi dan kreativitas merupakan tujuan yang dapat dilakukan wirausahawan

8. Kunci peluang usaha yang berhasil akan diidentifikasi oleh pengalaman dan pendekatan terhadap faktor manusia, sedangkan kunci yang lain banyak ditentukan oleh...
 - a. Sistem distribusi
 - b. Selera konsumen
 - c. Teknologi konfirmasi ekonomi
 - d. Nilai-nilai masyarakat
 - e. Teknologi produksi

9. TQM (*Total Quality Management*) sangat penting dalam bidang Kewirausahaan. TQM adalah...
 - a. Adanya kemauan untuk melakukan perbaikan secara singkat
 - b. Adanya kemauan untuk melakukan perbaikan secara tepat

- c. Adanya kemauan untuk melakukan perbaikan secara baik
 - d. Adanya kemauan untuk melakukan perbaikan secara terus menerus
 - e. Adanya kemauan untuk melakukan perbaikan seadanya
10. Berpikir secara luas dan luwes sehingga mampu menggabungkan ide-ide/gagasan yang sudah pernah ada sehingga menjadi sebuah gagasan baru, merupakan pengertian dari berpikir ...
- a. Regresif
 - b. Kreatif
 - c. Realistis
 - d. Positif
 - e. Konseptual
11. Seseorang dikatakan kreatif apabila ia memiliki ...
- a. Modal besar
 - b. Gagasan baru dan diwujudkan
 - c. Kemandirian
 - d. Pengalaman
 - e. Kredibilitas
12. Suatu usaha untuk mengetahui, menganalisis, serta mengendalikan resiko dalam kegiatan perusahaan untuk memperoleh efektivitas dan efisiensi yang lebih baik merupakan...
- a. Menghilangkan resiko
 - b. Menghindari resiko
 - c. Manajemen resiko
 - d. Pemanfaatan resiko
 - e. Penyelesaian resiko
13. Keputusan wirausahawan untuk mengasuransikan usahanya adalah dalam rangka untuk...
- a. Memanfaatkan resiko
 - b. Memperkecil resiko
 - c. Menghindari resiko
 - d. Menolak resiko
 - e. Menyelesaikan resiko

14. Langkah pertama yang dilakukan untuk menetapkan solusi penyelesaian masalah adalah...
- Menetapkan masalah
 - Analisis masalah
 - Menentukan alternative pemecahan masalah
 - Akibat terjadinya masalah
 - Analisis SWOT
15. Solusi pemecahan masalah yang tidak sesuai dapat menimbulkan masalah baru, oleh karena itu perlu disiapkan kebijakan untuk menanganinya...
- Kesalahan kebijakan
 - Kesalahan pelaksanaan kebijakan
 - Kebijakan baru
 - Akibat kesalahan kebijakan
 - Dampak kebijakan

F. Rangkuman

Ide usaha adalah suatu konsep usaha yang muncul dalam pikiran kita. Ide usaha ini bisa muncul dari hasil olah pikiran kita, ataupun melalui pengamatan. Pada intinya, ide usaha menjadi titik awal dalam memulai usaha kita.

Risiko Usaha, berasal dari Bahasa Inggris *Risk* yang artinya adalah risiko, atau kemungkinan rugi. Atau secara umum, Risiko usaha adalah suatu bahaya, atau akibat yang kemungkinan dapat terjadi pada keadaan sebuah usaha yang sedang berlangsung maupun situasi usaha yang akan datang. Sifat risiko sendiri adalah tidak pasti, namun biasanya menimbulkan kerugian. Risiko usaha biasanya muncul sebagai akibat dari suatu keputusan-keputusan yang diambil oleh manajemen. Oleh karena itu, risiko usaha adalah suatu hal yang dapat merugikan suatu usaha, bisa berupa hambatan, ancaman, atau hal lainnya yang biasanya bertendensi negatif.

G. Umpan Balik Dan Tindak Lanjut

Merumuskan Ide Dan Peluang Usaha

Setelah mengikuti kegiatan belajar 2, saya sebagai peserta didik dapat memilih ide usaha yang dapat dikembangkan, serta membuat rencana bisnis untuk usaha tersebut, peka terhadap berbagai peluang usaha di sekitar kita, disesuaikan dengan potensi wilayah masing-masing.



Kegiatan Pembelajaran 3 : Menganalisis Sumber Peluang Usaha

A. Tujuan Pembelajaran

Tujuan memepelajari kompetensi ini, peserta dilat diharapkan mampu menganalisis sumber peluang usaha

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Mengidentifikasi beberapa contoh peluang usaha yang dapat dikembangkan
2. Menganalisis peluang usaha di wilayah setempat
3. Memilih sumber peluang usaha
4. Memilih dan menetapkan peluang usaha yang dapat dikembangkan

C. Uraian Materi

1. Mengidentifikasi Sumber Peluang Usaha

Menjadi seorang wirausahawan di negeri ini kadangkala dijadikan pilihan terakhir saat seseorang tidak bisa masuk menjadi karyawan di sebuah perusahaan. Dan seringkali, orangtua menganggap lebih terhormat menjadi karyawan di sebuah perusahaan, daripada berwirausaha. Padahal, anggapan itu sangatlah keliru, dan harus diubah, bahwa setinggi apapun jabatan seorang karyawan dalam sebuah perusahaan, ia tetaplah seorang bawahan, dan sekecil apapun perusahaannya, seorang wirausahawan, tetaplah seorang atasan.

Dan tidak ada bisnis besar yang bertahan lama, jika tidak dimulai dari nol. Jadi, penting sekali untuk meyakinkan diri agar mampu melewati setiap proses keberhasilan menjadi seorang wirausaha.

Pada dasarnya, sumber peluang usaha ini bisa ditemukan dimana saja, asalkan ada kemauan dan sikap positif dan kreatif dari wirausahawan dalam menghadapi suatu hal. Berikut ini adalah beberapa hal yang harus dimiliki oleh seorang wirausahawan agar dapat berpikir positif dan kreatif, yaitu :

- 1) Percaya bahwa usaha dapat dilaksanakan;
- 2) Mau menerima gagasan baru; terbuka;
- 3) Bertanya pada diri sendiri;
- 4) Menerima saran orang lain;
- 5) Memiliki etos kerja yang tinggi; dan
- 6) Pandai berkomunikasi.

BERHENTI DAN BERPIKIR!

Adakah hubungan antara kreativitas dengan tingkat kecerdasan seseorang? Benarkah bahwa kreativitas hanya dimiliki oleh seorang seniman? Buat kesimpulan!

HASIL DISKUSI

Adakah hubungan antara kreatifitas dengan tingkat kecerdasan seseorang? Benarkah bahwa kreativitas hanya dimiliki oleh seorang seniman?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. Peluang Usaha Yang dapat Dikembangkan

Jika Anda ingin memulai bisnis tetapi belum memiliki ide untuk dikembangkan, ada banyak cara untuk mendapatkan ide tersebut. Salah satunya adalah dengan cara menjawab beberapa pertanyaan berikut :

Apakah Anda memiliki keahlian tertentu yang bisa dijadikan dasar bagi usaha ini?

- Apakah Anda mengetahui segment pasar bagi usaha ini?
- Apakah Anda memiliki hobi yang dapat diubah menjadi sebuah usaha?
- Pernahkah Anda mengalami keadaan dimana membutuhkan layanan tertentu atau produk tertentu, namun tidak ada pihak yang menyediakan? Karena jika Anda membutuhkannya, maka kemungkinan besar, orang lain pun sama.

Berikut ini juga ada sebuah teknik untuk dapat mengumpulkan ide dan peluang usaha, Teknik Menyusun Daftar Peluang yang berhasil disusun oleh McGrath dan MacMillan sebagai berikut :

- 1) **Rancanglah Konsep Bisnis** sebagai gambaran singkat dari ide/gagasan yang anda inginkan.
- 2) **Buat Tipe Peluang**, yaitu tipe peluang seperti apa yang anda inginkan.
- 3) **Buatlah Penetapan Waktu** sebagai pertimbangan kapan anda akan memulai usaha sendiri. Hal ini bisa anda jadikan sebagai penentu langkah awal anda dalam memulai sebuah usaha sendiri.
- 4) **Data Kunci**. Buatlah sebuah catatan khusus dari berbagai peluang yang telah anda rancang. Hal ini untuk memudahkan anda memilih dan menentukan peluang mana yang layak dan pas untuk anda tekuni.
- 5) **Catatan Halangan & Rintang** apa yang dapat merintang jalannya usaha anda. Apakah masalah teknologi yang tidak anda kuasai? Masalah pasar? Atau peraturan bisnis yang masih belum anda kuasai?
- 6) **Sumber Daya**. Gunakanlah sumber daya yang professional untuk menunjang keberhasilan anda.
- 7) **Kompetisi**. Catat siapa saja pesaing anda. Berhati-hatilah jangan sampai ide atau peluang anda yang menarik ini disambar orang lain karena kelengahan anda.

- 8) **Tren.** Kenali gejala bisnis yang sedang ramai di pasaran. Hal ini bisa anda jadikan masukan untuk mengenali konsep yang potensial yang dapat anda tiru dan terapkan guna mendapatkan ide peluang yang menarik perhatian pasar.

3. Potensi Peluang Usaha Diwilayah Setempat

Potensi usaha di suatu daerah biasanya berbeda-beda tergantung pada letak geografis, sosial budaya masyarakat setempat, hingga sumber daya alam yang dihasilkan.

Dalam sebuah studi tentang Daya Saing suatu daerah disebutkan bahwa perekonomian daerah merupakan ukuran kinerja secara umum perekonomian makro daerah, seperti penciptaan nilai tambah, produktivitas sectoral, kemampuan keuangan daerah dari sisi penerimaan maupun sisi pengeluaran, investasi, laju inflasi serta keterbukaan daerah terhadap arus barang dan jasa antar daerah, maupun dengan luar negeri.

Kinerja perekonomian daerah mempengaruhi daya saing daerah melalui prinsip-prinsip sebagai berikut :

- 1) Nilai tambah merefleksikan produktivitas perekonomian, setidaknya dalam jangka pendek.
- 2) Kemakmuran suatu daerah mencerminkan kinerja ekonomi di masa lalu.
- 3) Kompetisi yang didorong mekanisme pasar akan meningkatkan kinerja ekonomi satu daerah.
- 4) Peran pemerintah daerah dari sisi anggaran dapat menjadi factor pendorong meningkatnya daya saing daerah.
- 5) Keterbukaan mengukur seberapa besar perekonomian daerah terbuka terhadap perdagangan internasional maupun antar daerah. Keberhasilan suatu daerah dalam perdagangan internasional merefleksikan daya saing perekonomian daerah tersebut.

Tingkat daya saing daerah atau kompetisi usaha yang tinggi dalam suatu daerah, biasanya didorong oleh sikap masyarakat setempat yang mandiri, senang berwirausaha atau memiliki usaha sendiri dibandingkan dengan bekerja pada suatu perusahaan. Jenis usahanya bisa bermacam-macam, bisa produk barang, maupun produk jasa, jenis perdagangan, maupun industri.

Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh data tentang 25 Peringkat Teratas Daya Saing Kabupaten/Kota berdasarkan Total Input. Dari indikator input ini bisa dibagi menjadi 2 (dua) kelompok besar daerah kabupaten/kota berdasarkan basis ekonominya. *Pertama*, daerah kabupaten/kota yang memiliki basis ekonomi yang bersumber pada kekayaan sumber daya alam, seperti Kabupaten Aceh Utara, Kabupaten Mimika, Kota Bontang, Kota Lhokseumawe, Kabupaten Kutai Kartanegara, dan Kabupaten Sorong. Sedangkan kelompok kedua adalah daerah kabupaten/kota dengan basis ekonomi sebagian besarnya berasal dari aktivitas sektor industri dan sektor jasa, antara lain Kota Surabaya, Kota Cilegon, Kabupaten Tangerang, Kabupaten Bekasi, Kota Bandung, Kota Medan, Kabupaten Bandung, Kota Kediri, Kabupaten Sidoarjo, dan Kota Semarang. Berikut adalah tabel lengkapnya.

Tabel 1. Peringkat Teratas Daya Saing Kota/Kabupaten berdasarkan Total Input

NO.	KABUPATEN/KOTA	SCORE
1.	Kota Bontang (Kalimantan Timur)	31,54
2.	Kab. Mimika (Papua)	15,12
3.	Kab. Kutai Timur (Kalimantan Timur)	10,18
4.	Kota Kediri (Jawa Timur)	9,98
5.	Kab. Siak (Riau)	9,22
6.	<i>Kota Lhokseumawe (Nanggroe Aceh Darussalam)</i>	9,16
7.	Kab. Kutai Kertanegara (Kalimantan Timur)	9,08
8.	Kab. Aceh Utara (Nanggroe Aceh Darussalam)	8,20
9.	Kab. Sumbawa Barat (Nusa Tenggara Barat)	7,86
10.	Kab. Bengkalis (Riau)	7,25
11.	Kab. Natuna (Riau Kepulauan)	7,03
12.	Kota Cilegon (Banten)	6,55
13.	Kota Surabaya (Jawa Timur)	5,94
14.	Kota Batam (Riau Kepulauan)	5,87
15.	Kab. Sorong (Irian jaya Barat)	5,20
16.	Kota Balikpapan (Kalimantan Timur)	5,19
17.	Kab. Bekasi (Jawa Barat)	5,12
18.	Kab. Rokan Hilir (Riau)	4,97
19.	Kota Banda Aceh (Nanggroe Aceh Darussalam)	4,01

NO.	KABUPATEN/KOTA	SCORE
20.	Kota Tangerang (Banten)	3,91
21.	Kab. Berau (Kalimantan Timur)	3,86
22.	Kota Bandung (Jawa Barat)	3,81
23.	Kota Medan (Sumatera Utara)	3,78
24.	Kab. Musi Banyuasin (Sumatera Selatan)	3,75
25.	Kab. Kutai Barat (Kalimantan Timur)	3,72

Sumber : Profil dan Pemetaan Daya Saing Kabupaten/Kota di Indonesia

Dari tabel tersebut bisa dilihat bahwa daerah-daerah yang menempati posisi 25 besar peringkat daya saing daerah kabupaten/kota di Indonesia berdasarkan Total Inputnya, didominasi oleh daerah-daerah yang kaya akan sumber daya alam, seperti Kota Bontang, Kota Mimika, Kabupaten Kutai Kartanegara, Kabupaten Aceh Utara, Kota Balikpapan, dan lain-lain. Sedangkan daerah-daerah lainnya merupakan daerah-daerah dengan basis ekonomi pada sektor industri dan jasa, dan merupakan daerah perkotaan, seperti Kota Surabaya, Kota Batam, Kota Cilegon, Kota Tangerang, Kota Semarang, dan Kabupaten Bandung.

Potensi suatu daerah pada akhirnya memang kembali lagi pada kekayaan sumber daya alam yang dimiliki oleh daerah tersebut. Namun, bagi kabupaten/kota yang memiliki sumber daya alam sedikit, bukan berarti pula input daerahnya akan sedikit, tapi diperlukan usaha yang lebih tinggi dalam menggali produk yang dikembangkan.

Seperti halnya di Bali, dari segi sumber daya Alam tak terbarukan, berupa bahan mineral, mungkin tidak banyak ditemukan di Provinsi ini, namun karena mereka dari awal sudah menyadari potensi daerah mereka adalah di bidang wisata, maka setiap daerah berusaha menggali berbagai wisata yang ada, baik berupa atraksi, pertunjukan/upacara, maupun objek wisatanya. Oleh karena itu, seringkali ada objek wisata yang baru di Bali, seperti halnya Pantai Pandawa yang baru-baru ini dibuka, awalnya merupakan daerah pegunungan batu kapur, yang kemudian dibuat jalan menembus pegunungan tersebut, dan dibuatlah patung-patung berukir Pandawa Lima, yaitu Yudhistira, Bima, Arjuna, Nakula dan Sadewa, di sepanjang jalan menuju Pantai Pandawa ini.

Sementara itu, di daerah lainnya, diperlukan kepekaan dari pihak pemerintah maupun para penggerak ekonomi dan masyarakat untuk dapat mengenali peluang usaha yang bisa dikembangkan sebagai potensi daerahnya.

4. Memilih Dan Menetapka Peluang Usaha Yang Dapat Dikembangkan

Memilih suatu peluang usaha yang tepat untuk dikembangkan itu gampang-gampang susah. Namun, selagi lebih banyak gampang, berarti masih bisa dilakukan.

Pemilihan biasanya dilakukan karena adanya beberapa alternatif usaha yang hampir sama baiknya.

Di bawah ini akan dijelaskan 2 (dua) cara yang bisa dilakukan untuk dapat memilih dan menentukan ide/peluang usaha yang akan dikembangkan, yaitu dengan menggunakan Analisis Kelayakan Usaha dan Pohon Keputusan (*Decision Tree*)

1). Analisis Kelayakan Usaha

Untuk menilai sebuah usaha layak dilakukan atau tidak, bisa kita analisis dengan menggunakan analisis kelayakan usaha. Dari hasil analisis inilah nantinya akan bisa dibuat keputusan apakah usaha tersebut perlu dilakukan, atau tidak.

Analisis Kelayakan Usaha atau disebut juga *feasibility study* adalah kegiatan untuk menilai sejauh mana manfaat yang dapat diperoleh dalam melaksanakan suatu kegiatan usaha. Hasil analisis ini digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan, apakah menerima atau menolak dari suatu gagasan usaha. Pengertian layak dalam penelitian ini adalah kemungkinan dari gagasan suatu usaha yang akan dilaksanakan dapat memberikan manfaat dalam arti finansial maupun sosial benefit. Dengan adanya analisis kelayakan ini diharapkan resiko kegagalan dalam memasarkan produk dapat dihindari.

⇒ Tujuan analisis kelayakan usaha antara lain sebagai berikut :

- Mengetahui tingkat keuntungan terhadap alternatif investasi
- Mengadakan penilaian terhadap alternatif investasi
- Menentukan prioritas investasi, sehingga dapat dihindari investasi yang hanya memboroskan sumber daya.

⇒ Tahap-tahap Analisis Kelayakan Usaha

Analisis kelayakan usaha mencakup beberapa aspek antara lain:

- 1) Aspek pasar;
- 2) Aspek teknis dan operasional;
- 3) Aspek finansial;
- 4) Aspek lingkungan; serta
- 5) Aspek legal.

Analisis kelayakan usaha yang disusun merupakan pedoman kerja, baik dalam penanaman investasi, pengeluaran biaya, cara produksi, cara melakukan pemasaran dan cara memperlakukan lingkungan organisasi. Dalam kenyataannya tidak semua aspek harus diteliti, hanya aspek yang benar-benar dibutuhkan saja yang perlu dianalisis untuk dibahas lebih lanjut.

a. Analisis Aspek Pasar

Pemasaran merupakan suatu fungsi bisnis yang mengidentifikasi kebutuhan pasar, mendefinisikan dan mengukur besarnya kebutuhan pasar tersebut, menentukan produk atau jasa yang dilayani dan program-program yang sesuai untuk melayani pasar yang ada dan meminta setiap jajaran organisasi untuk berusaha memberikan pelayanan yang terbaik. Analisis aspek pasar merupakan variabel pertama dan utama yang perlu dikaji dalam pembahasan studi kelayakan karena bilamana tidak ada pasar pada unit usaha yang dikaji maka keputusan investasi perlu ditinjau kembali.

Dalam aspek ini dibahas mengenai peluang pasar, penetapan pasar, dan langkah-langkah yang perlu dilakukan disamping kebijakan yang diperlukan. Ada beberapa kriteria pasar yang harus diukur untuk mempermudah penentuan pasar sasaran, yaitu :

- a) Pasar potensial adalah sekumpulan konsumen yang menyatakan tingkat minat yang memadai terhadap penawaran pasar.
- b) Pasar tersedia adalah sekumpulan konsumen yang mempunyai minat, pendapatan, akses dan kualifikasi untuk penawaran pasar tertentu.

- c) Pasar sasaran (pasar terlayani) adalah bagian dari pasar tersedia yang akan dimasuki oleh perusahaan berdasarkan pada kesiapan dan kebijakan perusahaan.

Dalam menentukan pasar tersebut maka akan dilakukan survei terhadap populasi yang telah ditentukan. Berikut teori dalam pemilihan populasi, metode sampling, juga penetapan jumlah sampling dalam penelitian :

(a) Memilih Populasi Survei

Survei digunakan untuk memprediksi permintaan sebagai dasar untuk membuat keputusan finansial. Dalam memilih populasi survei dengan tingkat akurasi dan representasi tertentu dari fakta keseluruhan dengan pertimbangan teknik, waktu, dan biaya maka dilakukan teknik sampling yang disebabkan banyaknya objek yang harus diteliti. Sampel anggota populasi diharapkan mewakili karakteristik dan sifat anggota populasi, sehingga akan diperoleh suatu kesimpulan dengan tingkat kepercayaan tertentu yang merupakan suatu kesimpulan dari objek populasi secara keseluruhan.

(b) Metode Sampling

Dalam garis besarnya terdapat dua macam metode sampling, yaitu :

- (1) *Probability Sampling*, dimana setiap unsur dalam populasi memiliki kemungkinan dipilih yang sama besarnya. Terdiri dari Simple Random Sampling, Proportionate Stratified Random Sampling, Disproportionate Stratified Random Sampling, Systematic Sampling, Cluster Sampling, Multistage Sampling.
- (2) *Non Probability Sampling*, dimana setiap unsur dalam populasi tidak memiliki kemungkinan yang sama besar, karena tidak diketahui dan dikenal populasi yang sebenarnya. Terdiri dari Convenience Sampling, Judgment Sampling, Quota Sampling, dan Snowball Sampling.

(c) Ukuran Sampling

Ukuran sampel yang digunakan didasarkan pada jumlah minimum ukuran sampel yang diperlukan, diperoleh dengan teknik perhitungan melalui suatu rumusan matematis, serta ukuran sampel dalam suatu penelitian akan mempengaruhi valid atau tidaknya suatu penelitian tersebut. Teori yang dikemukakan oleh Gervitz dalam bukunya

“Developing New Product with TQM, halaman 92” yaitu responden yang dibutuhkan sebagai sampel untuk suatu kuisisioner ditentukan dari populasi sebenarnya sebagai berikut

- Sampel minimal adalah 30, jika ukuran sampel kurang dari 30 maka biasanya terlalu kecil untuk menggambarkan kesimpulan yang diambil.
- Jika populasi lebih dari 500, maka sampel yang diambil berkisar antara 10 persen dari populasi.
- Untuk populasi sekitar 5.000 sampel, ukuran sampelnya sebaiknya antara 100-500.
- Untuk populasi yang lebih besar dari 10.000 maka sampel yang diambil seharusnya berkisar antara 200-1000.

b. Aspek Produksi/Teknis dan Operasional

Analisis aspek teknis dan operasional antara lain menentukan jenis teknologi pada produk dan jasa yang dikaji. Lebih rinci lagi tercantum dalam tujuan aspek produksi/teknis di bawah ini.

Tujuan aspek produksi/teknis ialah :

- (a) agar perusahaan dapat menentukan lokasi yang tepat, baik untuk lokasi pabrik, gudang, cabang, maupun kantor pusat,
- (b) agar perusahaan bisa menentukan layout yang sesuai dengan proses produksi yang dipilih, sehingga dapat memberikan efisiensi,
- (c) agar perusahaan bisa menentukan teknologi yang paling tepat dalam menjalankan produksinya,
- (d) agar perusahaan dapat menentukan metode persediaan yang paling baik untuk dijalankan sesuai dengan bidang usahanya,
- (e) agar perusahaan bisa menentukan kualitas tenaga kerja yang dibutuhkan sekarang dan dimasa yang akan datang
(Kasmir dan Jakfar, 2007: 146).

c. Aspek Finansial

Aspek finansial berhubungan dengan aspek-aspek pendapatan dan biaya yang diperlukan dalam pengimplementasiannya. Hal ini dimaksudkan sebagai bahan kajian pertimbangan tersendiri bagi pihak manajemen perusahaan dalam mengambil langkah strategi terhadap penyelenggaraan bisnis. Untuk mengambil suatu keputusan dalam memilih suatu investasi

diperlukan perhitungan dan analisis yang tepat untuk menilai dan menentukan investasi yang menguntungkan ditinjau dari segi ekonomis.

Menurut Kasmir dan Jakfar (2007: 97), dalam aspek keuangan dan ekonomi terdapat enam kriteria yang biasa digunakan untuk menentukan kelayakan suatu usaha atau investasi, yaitu *Payback period (PP)*, *Net Present Value (NPV)*, *Internal Rate of Return (IRR)*, *Profitability Index (PI)*, serta berbagai rasio keuangan seperti *rasio likuiditas*, *solvabilitas*, *aktivitas*, dan *profitabilitas*.

(a) **Metode *Payback Period***, yaitu penentuan jangka waktu yang dibutuhkan untuk menutup initial investment dari suatu proyek dengan menggunakan cash inflow yang dihasilkan oleh proyek tersebut. Cara menghitungnya adalah :

$$\text{Payback period} = \frac{\text{Investasi x 12 bulan}}{\text{Aliran Kas Bersih}}$$

Kriteria penilaian pada *payback period* adalah :

- Jika *Payback periodnya* < waktu maksimum, maka usulan proyek tersebut dapat diterima.
- Jika *Payback periodnya* > waktu maksimum, maka usulan proyek tersebut ditolak.

(b) ***Net Present Value (NPV)***, yaitu analisis manfaat finansial yang digunakan untuk mengukur layak tidaknya suatu usaha dilaksanakan dilihat dari nilai sekarang (present value) arus kas bersih yang akan diterima dibandingkan dengan nilai sekarang dari jumlah investasi yang dikeluarkan.

(c) ***Internal Rate of Return (IRR)***, yaitu metode yang digunakan untuk membuat peringkat usulan investasi dengan menggunakan tingkat pengembalian atas investasi yang dihitung dengan mencari tingkat diskonto yang menyamakan nilai sekarang dari arus kas masuk proyek yang diharapkan terhadap nilai sekarang biaya proyek atau sama dengan tingkat diskonto yang membuat NPV sama dengan nol.

(d) **Profitability Index (PI)** adalah rasio atau perbandingan antara jumlah nilai sekarang arus kas selama umur ekonomisnya dan pengeluaran awal proyek. Cara penghitungannya adalah :

$$PI = \frac{\text{Total PV Kas Bersih}}{\text{Total Investasi}}$$

Kriteria untuk Profitabilitas Indeks :

- Usaha dinilai layak jika $PI > \text{atau} = 1,00$, sebaliknya
- Usaha dinilai tidak layak jika $PI < 1,00$

(e) **Rasio Likuiditas (Liquidity ratio)** yaitu rasio yang menunjukkan kemampuan suatu perusahaan untuk memenuhi kewajiban keuangannya yang harus segera dipenuhi, atau kemampuan perusahaan untuk memenuhi kewajiban keuangan pada saat ditagih (S. Munawir, 1995 hal 31). Rasio Likuiditas terdiri dari :

- *Current Ratio*, yaitu Rasio yang digunakan untuk mengukur kemampuan perusahaan dalam membayar kewajiban jangka pendeknya dengan menggunakan aktiva lancar yang dimiliki. Cara penghitungannya adalah :

$$\text{Current ratio} = \frac{\text{Aktiva Lancar}}{\text{hutang lancar}}$$

- *Acid test ratio (Ratio Immediate Solvency)*, yaitu rasio yang digunakan untuk mengukur kemampuan perusahaan dalam membayar kewajiban jangka pendeknya dengan menggunakan aktiva yang lebih likuid.

$$\text{Quick Ratio} = \frac{\text{Aktiva Lancar} - \text{Persediaan}}{\text{Hutang lancar}}$$

Hutang lancar

(f) **Rasio Solvabilitas**, disebut juga *Ratio leverage* yaitu rasio untuk mengukur perbandingan dana yang disediakan oleh pemiliknya dengan dana yang dipinjam dari kreditur perusahaan tersebut. Rasio ini dimaksudkan untuk mengukur sampai seberapa jauh aktiva

perusahaan dibiayai oleh hutang. Ada 2 (dua) macam rasio solvabilitas, yaitu :

- *Total debt to equity ratio* (Rasio hutang terhadap Ekuitas), yaitu Perbandingan antara hutang – hutang dan ekuitas dalam pendanaan perusahaan dan menunjukkan kemampuan modal sendiri, perusahaan untuk memenuhi seluruh kewajibannya. Cara penghitungannya adalah sebagai berikut :

$$\text{Total Debt to Equity Ratio} = \frac{\text{Total Hutang}}{\text{Ekuitas Pemegang Saham}} \times 100\%$$

- *Total debt to asset ratio* (Rasio Hutang terhadap Harta), yaitu perbandingan antara hutang lancar dan hutang jangka panjang dan jumlah seluruh aktiva diketahui. Rasio ini menunjukkan berapa bagian dari keseluruhan aktiva yang dibelanjai oleh hutang. Cara perhitungannya adalah :

$$\text{Total Debt to Asset Ratio} = \frac{\text{Total Hutang}}{\text{Total aktiva}} \times 100\%$$

Total aktiva

(g) **Rasio Profitabilitas** disebut juga Rasio Rentabilitas, yaitu rasio yang digunakan untuk mengukur kemampuan perusahaan dalam memperoleh laba atau keuntungan, profitabilitas suatu perusahaan mewujudkan perbandingan antara laba dengan aktiva atau modal yang menghasilkan laba tersebut. Yang termasuk dalam ratio ini adalah :

- *Gross Profit Marginal* (Margin Laba Kotor), yaitu perbandingan antar penjualan bersih dikurangi dengan Harga Pokok penjualan dengan tingkat penjualan, rasio ini menggambarkan laba kotor yang dapat dicapai dari jumlah penjualan. Rumusnya adalah :

$$\text{GPM} = \frac{\text{Laba Kotor}}{\text{Penjualan Bersih}} \times 100\%$$

- *Net Profit Marginal* (Margin Laba Bersih), yaitu rasio yang digunakan untuk mengukur laba bersih sesudah pajak lalu dibandingkan dengan volume penjualan. Rumusnya adalah :

$$\text{NPM} = \frac{\text{Laba setelah pajak}}{\text{Total Aktiva}} \times 100\%$$

d. Aspek Lingkungan

Setelah dilakukan evaluasi terhadap kriteria investasi perlu dilakukan analisa sensitifitas untuk mengetahui sejauh mana tingkat sensitifitas/ pengaruh dari beberapa variabel terhadap pendapatan dan keuntungan perusahaan berdasarkan skenario-skenario yang logis

Metoda yang biasa digunakan dalam analisa sensitifitas yaitu:

- a) Analisa Breakevent
- b) Analisa sensitifitas dengan model sederhana
- c) Analisa sensitifitas menggunakan model discounted

Dalam penerapannya analisa sensitifitas tidak akan dilakukan dengan ketiga metoda tersebut tetapi dipilih metoda yang paling sesuai.

e. Aspek Legal

Aspek hukum mengkaji tentang legalitas usaha yang akan dibangun dan dioperasikan, ini berarti bahwa setiap proyek yang akan didirikan dan dibangun di wilayah tertentu haruslah memenuhi hukum dan tata peraturan yang berlaku di wilayah tersebut. Berikut ini disajikan jenis data, sumber data dan cara memperoleh data dan cara menganalisis data yang terkait dengan aspek hukum.

2. Pohon Keputusan (*Decision Tree*)

Pada dasarnya, pemilihan suatu ide yang akan dikembangkan merupakan sebuah keputusan. Dan dalam sebuah pengambilan keputusan, kita kenal juga sebuah cara yang disebut Pohon Keputusan (*Decision Tree*).

Menurut **Susan Welch dan John C. Comer** :

“Pohon Keputusan adalah suatu diagram sederhana yang menunjukkan suatu proses untuk merinci masalah –masalah yang dihadapi dalam komponen-komponen, kemudian dibuatkan alternative-alternatif pemecahan beserta konsekuensi masing-masing alternative.”

Sedangkan menurut **Johannes Supranto** :

“Diagram Pohon Keputusan ialah suatu diagram berupa pohon bercabang-cabang yang menggambarkan hubungan antara alternative keputusan/tindakan dengan kejadian-kejadian tidak pasti yang

melingkupi setiap alternative dan hasil alternative keputusan yang dipilih.”

Pada prinsipnya, Pohon Keputusan bisa membantu seorang wirausahawan dalam membuat rancangan secara general, artinya, ia akan memilah bagian-bagian yang dianggap penting dan tidak penting, dan menentukan perkiraan keuntungan (*estimation profit*) yang akan diperolehnya nanti sebagai bahan pertimbangan pemilihan usaha.

⇒ **Prosedur dan Tahap dalam Pembuatan Pohon Keputusan**

Menurut Jay Heizer dan Barry Render disebutkan bahwa *“To form a decision tree, we use th following procedure :*

- 1. Be Sure that all possible alternatives and states of nature are included in the tree. This includes an alternative of “doing nothing”*
- 2. Payoff are entered at the end of the appropriate branch. This is the place to develop the payoff of achieving this branch.*
- 3. The objective is to determine the expected value of each course of action. We accomplish this by starting at the end of the tree (the right-hand side) and working toward the beginning of the tree (the left), calculating values at each step and “pruning” alternatives that are not as good as the others from the same node.”*

Dartikan sebagai berikut :

“Untuk membuat sebuah Pohon Keputusan, maka harus dilakukan tahap-tahap sebagai berikut” :

- 1) Buatlah alternatif-alternatif pilihan. Termasuk juga alternatif “Tidak melakukan apapun”.
- 2) Tentukan biaya untuk setiap alternatif, dan besaran peluang yang mungkin timbul.
- 3) Lakukan perhitungan secara detil dengan pendekatan metode yang paling sesuai dengan kasus yang sedang dikaji, seperti perhitungan *Net Expected Value*.

Berikut ini adalah contoh penggunaan Pohon Keputusan untuk wirausahawan yang berencana untuk membuka usaha, namun memiliki 3 (tiga) alternatif pilihan usaha. Untuk memudahkan pemilihannya, ia bisa

mulai dengan memperkirakan berapa biaya dan keuntungan, serta bagaimana kira-kira kondisi yang mungkin terjadi nantinya.

Dari *decision tree* di bawah ini kita dapat melihat bahwa usaha yang paling tinggi kemungkinan perolehannya adalah usaha laundry, terlihat dari rata-rata penjualan, baik dalam kategori penjualan tinggi, sedang, dan rendah. Namun risiko yang harus diperhatikan juga tinggi, misalnya factor cuaca dan persaingan dengan usaha sejenis yang telah ada sebelumnya.

Risiko ini tidak dapat dihilangkan, namun hanya bisa diperkecil, contohnya adalah dengan cara menambah mesin pengering (dryer), yang bisa mengeringkan hingga lebih dari 80%, sehingga produsen tidak lagi mengalami hambatan karena cuaca. Untuk risiko persaingan usaha, bisa disiasati dengan berbagai promo yang kita lakukan, misalnya 10x cuci, gratis 1 kg laundry, atau gratis antar jemput cucian, dan sebagainya.



Sumber: *Kewirausahaan, Teori, Kasus dan Solusi, Irham Fahmi, Alfabeta*

Gambar 7. Pohon Keputusan untuk Memilih Usaha

Sebagai catatan, ada baiknya jika seorang wirausahawan yang baru memulai bisnis memikirkan bisnis yang kecil saja, sehingga risikonya juga kecil. Sebagai informasi dan catatan juga, perhitungan di atas bisa saja berubah sewaktu-waktu, sehingga untuk menghindari kesalahan perhitungan, hendaknya dilakukan survey terlebih dahulu baik dari segi biaya maupun hal lainnya, sehingga akan lebih menekan lagi jumlah risiko yang mungkin ditanggung akibat kesalahan perhitungan.

D. Aktivitas Pembelajaran

1. Menganalisis Sumber Peluang Usaha

Tujuan Pembelajaran :

1. Mengidentifikasi beberapa contoh peluang usaha yang dapat dikembangkan
2. Menganalisis peluang usaha di wilayah setempat
3. Memilih sumber peluang usaha
4. Memilih dan menetapkan peluang usaha yang dapat dikembangkan

Dalam proses pembelajaran ini, hal-hal yang harus peserta lakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Mengamati dan memahami uraian materi tentang sumber peluang usaha
2. Mencari sumber informasi lain yang lebih relevan mengenai sumber peluang usaha
3. Menggarisbawahi paparan yang dianggap penting
4. Mempelajari contoh-contoh kasus yang disajikan
5. Membuat kelompok yang beranggotakan 4-5 peserta dan mengerjakan Lembar Kerja Individu dan kelompok
6. Mencari Informasi tentang ide dan peluang usaha di sekitar dan berdasarkan potensi daerah masing-masing.

E. Latihan/Kasus/Tugas

Lembar Kerja 1 - Kelompok

1. *Pilihlah 3 (tiga) jenis usaha yang akan kamu kembangkan!*
2. *Analisislah kelayakan usaha masing-masing usaha tersebut dengan menggunakan tahapan Analisa Studi Kelayakan Usaha!*
3. *Buatlah kesimpulan, manakah usaha yang layak untuk dikembangkan! Berikan alasanmu!*

Analisis Kelayakan Usaha

Usaha 1 :
.....
.....
.....
.....
.....

Usaha 2 :
.....
.....
.....
.....
.....

Usaha 3 :
.....
.....
.....
.....
.....

Kesimpulan Usaha 1 : Layak /Tidak Layak*

Kesimpulan Usaha 1 : Layak /Tidak Layak*

Kesimpulan Usaha 1 : Layak /Tidak Layak*

**Coret salah satu*

LEMBAR KERJA 2 – KELOMPOK

Ide dan Peluang Usaha



Sumber: www.google.com
Gambar 8. Ide dan Peluang Usaha

Bentuk kelompok kecil yang beranggotakan 4 – 5 orang. Setelah Anda mengamati gambar di atas, coba Anda lakukan Identifikasi ide usaha baru baik berupa barang maupun jasa sebanyak mungkin yang sekiranya dapat dikembangkan dengan cara mengisi kolom di bawah ini!

IDENTIFIKASI IDE DAN PELUANG USAHA DI SEKITAR ANDA*

NO	IDE USAHA	PRIORITAS	ALASAN
1	Bengkel Motor	2	Banyak penduduk menggunakan motor sebagai sarana transportasi
2	Fotocopy	1	Di daerah ini banyak sekolah dan lembaga pemerintah

*Tabel bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan

PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang paling tepat !

1. Sektor usaha yang banyak ditemukan di Kabupaten Sorong adalah...
 - a. Sektor wisata
 - b. Sektor pertambangan
 - c. Sektor pertanian
 - d. Sektor Jasa
 - e. Sektor Perkebunan

2. Sektor usaha yang banyak ditemukan di Kota Surabaya adalah...
 - a. Sektor wisata
 - b. Sektor pertambangan
 - c. Sektor pertanian
 - d. Sektor Jasa
 - e. Sektor Perkebunan

3. Analisis kelayakan usaha mencakup beberapa aspek di bawah ini, kecuali..
 - a. Aspek Pemasaran
 - b. Aspek Individu
 - c. Aspek Keuangan/Finansial
 - d. Aspek Organisasi dan Manajemen
 - e. Aspek Hukum

4. Kunci peluang usaha yang berhasil akan diidentifikasi oleh pengalaman dan pendekatan terhadap faktor manusia, sedangkan kunci yang lain banyak ditentukan oleh...
 - a. Sistem distribusi
 - b. Selera konsumen
 - c. Teknologi konfirmasi ekonomi
 - d. Nilai-nilai masyarakat
 - e. Teknologi produksi

5. Kemampuan mengembangkan ide dan cara-cara baru dalam memecahkan masalah untuk menemukan peluang disebut...
 - a. Inovasi
 - b. Kreatif
 - c. Peluang
 - d. Kekuatan
 - e. Kesempatan Kemampuan

6. Kemampuan menghasilkan gagasan dan ide dinamakan...
 - a. Fluency
 - b. Fleksibility
 - c. Elaborasi
 - d. Fluktuatif
 - e. Destiny

7. Banyak cara untuk melihat peluang yang terjadi disekitar kita, selama masih ada kebutuhan dan keinginan, selama itu pula terdapat peluang yang dapat kita manfaatkan. Hal ini disebut sebagai kemampuan untuk...
 - a. Mengenali kebutuhan pasar
 - b. Mengembangkan produk yang telah ada
 - c. Memadukan bisnis -bisnis yang ada
 - d. Melakukan pemasaran
 - e. Melihat sumber ide bisnis

8. TQM (*Total Quality Management*) sangat penting dalam bidang Kewirausahaan. TQM adalah...
 - a. Adanya kemauan untuk melakukan perbaikan secara terus-menerus
 - b. Adanya kemauan untuk melakukan perbaikan secara singkat
 - c. Adanya kemauan untuk melakukan perbaikan secara tepat
 - d. Adanya kemauan untuk melakukan perbaikan secara baik
 - e. Adanya kemauan untuk melakukan perbaikan seadanya

9. Berpikir secara luas dan luwes sehingga mampu menggabungkan ide-ide/gagasan yang sudah pernah ada sehingga menjadi sebuah gagasan baru, merupakan pengertian dari berpikir ...
 - a. Regresif
 - b. Kreatif

- c. Realistis
 - d. Positif
 - e. Konseptual
10. Seseorang dikatakan kreatif apabila ia memiliki ...
- a. Modal besar
 - b. Gagasan baru dan diwujudkan
 - c. Kemandirian
 - d. Pengalaman
 - e. Kredibilitas
11. Suatu proses yang mengubah ide baru/aplikasi baru menjadi produk yang berguna disebut ...
- a. Inovasi
 - b. Konsep
 - c. Kreativitas
 - d. Pemanfaatan
 - e. Penemuan
12. Untuk menciptakan peluang pasar pengusaha kecil dapat menciptakan produk yang ...
- a. Murah harganya dan mudah dipakainya
 - b. Terjamin kualitasnya dan mudah dipakainya
 - c. Mudah pembuatannya dan disenangi
 - d. Canggih teknologinya
 - e. Disenangi oleh konsumen
13. Peluang usaha yang dapat dimanfaatkan oleh wirausahawan seperti pakaian, peralatan rumah tangga, kerajinan, bahan bangunan dan sebagainya, termasuk bidang usaha ...
- a. Perdagangan/distribusi
 - b. Jasa telekomunikasi
 - c. Jasa konstruksi
 - d. Produksi/Industri
 - e. Jasa Komersil

14. Dalam menentukan produk yang akan dihasilkan, salah satu pertimbangan yang perlu diperhatikan oleh seorang wirausahawan adalah ...
 - a. Persaingan dalam pasar
 - b. Penawaran konsumen
 - c. Kebutuhan konsumen
 - d. Kondisi Perusahaan Lain
 - e. Permintaan produsen

15. Ditinjau dari jenis produk atau jasa yang dihasilkan maupun aktivitas yang dilakukan, usaha seperti keagenan minyak, sepatu, pakaian atau ekspor/impur termasuk ke dalam kelompok ...
 - a. Usaha pertanian
 - b. Usaha di bidang jasa
 - c. Usaha industri
 - d. Usaha Jasa Komersial
 - e. Usaha Perdagangan

F. Rangkuman

Menganalisis Sumber Peluang Usaha

Analisis kelayakan usaha merupakan pedoman kerja, baik dalam penanaman investasi, pengeluaran biaya, cara produksi, cara melakukan pemasaran dan cara memperlakukan lingkungan organisasi.

Tahap-tahap Analisis Kelayakan Usaha mencakup beberapa aspek, antara lain:

1. Aspek pasar;
2. Aspek teknis dan operasional;
3. Aspek finansial;
4. Aspek lingkungan; serta
5. Aspek legal.

Selain menggunakan Analisis Kelayakan Usaha, kita juga dapat menentukan pilihan usaha yang akan kita kembangkan dengan Phon Keputusan (*Decision Tree*), yaitu suatu diagram berupa pohon bercabang-cabang yang menggambarkan hubungan antara alternative keputusan/tindakan dengan

kejadian-kejadian tidak pasti yang melingkupi setiap alternative dan hasil alternative keputusan yang dipilih

G. Umpan Balik Dan Tindak Lanjut

Menganalisis Sumber Peluang Usaha

Setelah mengikuti kegiatan belajar 3, saya sebagai peserta didik dapat mengenali sumber peluang usaha dimana pun saya berada, memilih sumber peluang usaha yang efektif, dan menetapkannya menjadi sebuah usaha yang nyata dengan menggunakan studi kelayakan bisnis ataupun dengan Pohon Keputusan.



Kunci Jawaban Latihan/Kasus/Tugas

Kegiatan Pembelajaran 1

1.	C
2.	C
3.	A
4.	A
5.	E
6.	B
7.	E
8.	E
9.	C
10.	C
11.	A
12.	A
13.	C
14.	A
15.	D

Kegiatan Pembelajaran 2

1.	C
2.	A
3.	A
4.	D
5.	A
6.	C
7.	A
8.	B
9.	D
10.	B
11.	B
12.	C
13.	B
14.	A
15.	D

Kegiatan Pembelajaran 3

1.	B
2.	D
3.	B
4.	B
5.	B
6.	C
7.	E
8.	A
9.	B
10.	B
11.	A
12.	E
13.	D
14.	C
15.	B



Evaluasi

SOAL PILIHAN GANDA

Berilah tanda silang (X) pada jawaban paling tepat !

1. Berikut ini beberapa sikap yang harus dimiliki oleh seorang pemimpin, kecuali ...
 - a. Temperamental
 - b. Penuh energy
 - c. Kemampuan teknik
 - d. Stabilitas emosional
 - e. Motivasi pribadi

2. Sesuatu yang harus diemban atau dilaksanakan oleh perusahaan sebagai penjabaran visi yang telah ditetapkan adalah...
 - a. Visi Perusahaan
 - b. Misi Perusahaan
 - c. Kemampuan daya lihat perusahaan
 - d. Kemampuan memandang perusahaan
 - e. Kemampuan apa yang akan diwujudkan perusahaan

3. Visi perusahaan yang efektif adalah visi yang mampu membangkitkan ...
 - a. Inspirasi
 - b. Motivasi
 - c. Kreativitas
 - d. Inovasi
 - e. Etos kerja

4. Di bawah ini merupakan hal-hal yang harus dipenuhi agar visi perusahaan dapat tercapai adalah, kecuali ...
 - a. Harus memotivasi
 - b. Cocok dan sesuai
 - c. Dapat dimengerti

- d. Dapat dijelaskan
 - e. Harus layak
5. Seorang wirausahawan harus berpikir secara positif dan kreatif sebagai berikut, kecuali.....
- a. Harus bertanya kepada diri sendiri
 - b. Usaha dan bisnis tanpa resiko
 - c. Mempunyai etos kerja yang tinggi
 - d. Mempercayai dan yakin bahwa usahanya bisa dilaksanakan
 - e. Menerima gagasan yang baru dalam dunia usaha
6. Kunci peluang usaha yang berhasil akan diidentifikasi oleh pengalaman dan pendekatan terhadap faktor manusia, sedangkan kunci yang lain banyak ditentukan oleh...
- a. Sistem distribusi
 - b. Selera konsumen
 - c. Teknologi konfirmasi ekonomi
 - d. Nilai-nilai masyarakat
 - e. Teknologi produksi
7. Kemampuan mengembangkan ide dan cara-cara baru dalam memecahkan masalah untuk menemukan peluang disebut...
- a. Inovasi
 - b. Kreatif
 - c. Peluang
 - d. Kekuatan
 - e. Kesempatan Kemampuan
8. Kemampuan menghasilkan gagasan dan ide dinamakan...
- a. Fluency
 - b. Fleksibility
 - c. Elaborasi
 - d. Fluktuatif
 - e. Destiny

9. Banyak cara untuk melihat peluang yang terjadi disekitar kita, selama masih ada kebutuhan dan keinginan, selama itu pula terdapat peluang yang dapat kita manfaatkan. Hal ini disebut sebagai kemampuan untuk...
 - a. Mengenali kebutuhan pasar
 - b. Mengembangkan produk yang telah ada
 - c. Memadukan bisnis -bisnis yang ada
 - d. Melakukan pemasaran
 - e. Melihat sumber ide bisnis
10. TQM (*Total Quality Management*) sangat penting dalam bidang Kewirausahaan. TQM adalah...
 - a. Adanya kemauan untuk melakukan perbaikan secara terus-menerus
 - b. Adanya kemauan untuk melakukan perbaikan secara singkat
 - c. Adanya kemauan untuk melakukan perbaikan secara tepat
 - d. Adanya kemauan untuk melakukan perbaikan secara baik
 - e. Adanya kemauan untuk melakukan perbaikan seadanya
11. Berpikir secara luas dan luwes sehingga mampu menggabungkan ide-ide/gagasan yang sudah pernah ada sehingga menjadi sebuah gagasan baru, merupakan pengertian dari berpikir ...
 - a. Regresif
 - b. Kreatif
 - c. Realistis
 - d. Positif
 - e. Konseptual
12. Seseorang dikatakan kreatif apabila ia memiliki ...
 - a. Modal besar
 - b. Gagasan baru dan diwujudkan
 - c. Kemandirian
 - d. Pengalaman
 - e. Kredibilitas
13. Suatu proses yang mengubah ide baru/aplikasi baru menjadi produk yang berguna disebut ...
 - a. Inovasi

- b. Konsep
 - c. Kreativitas
 - d. Pemanfaatan
 - e. Penemuan
14. Mendapatkan keuntungan sehingga dapat mensejahterakan karyawan dan memperluas usaha termasuk contoh pernyataan...
- a. Visi perusahaan
 - b. Misi perusahaan
 - c. Program perusahaan
 - d. Tujuan Perusahaan
 - e. Kunci keberhasilan perusahaan
15. Untuk menciptakan peluang pasar pengusaha kecil dapat menciptakan produk yang ...
- a. Murah harganya dan mudah dipakainya
 - b. Terjamin kualitasnya dan mudah dipakainya
 - c. Mudah pembuatannya dan disenangi
 - d. Canggih teknologinya
 - e. Disenangi oleh konsumen
16. Peluang usaha yang dapat dimanfaatkan oleh wirausahawan seperti pakaian, peralatan rumah tangga, kerajinan, bahan bangunan dan sebagainya, termasuk bidang usaha ...
- a. Perdagangan/distribusi
 - b. Jasa telekomunikasi
 - c. Jasa konstruksi
 - d. Produksi/Industri
 - e. Jasa Komersil
17. Dalam menentukan produk yang akan dihasilkan, salah satu pertimbangan yang perlu diperhatikan oleh seorang wirausahawan adalah ...
- a. Persaingan dalam pasar
 - b. Penawaran konsumen
 - c. Kebutuhan konsumen
 - d. Kondisi Perusahaan Lain

- e. Permintaan produsen
18. Ditinjau dari jenis produk atau jasa yang dihasilkan maupun aktivitas yang dilakukan, usaha seperti keagenan minyak, sepatu, pakaian atau ekspor/impor termasuk ke dalam kelompok ...
- a. Usaha pertanian
 - b. Usaha di bidang jasa
 - c. Usaha industri
 - d. Usaha Jasa Komersial
 - e. Usaha Perdagangan
19. Yang tidak termasuk dasar pentingnya dilakukan studi kelayakan perusahaan dari pernyataan berikut adalah aspek ...
- a. Pasar dan pemasaran
 - b. Teknik dan teknologi
 - c. Politik
 - d. Produksi
 - e. Ekonomi dan keuangan
20. Berikut ini yang bukan merupakan resiko usaha yang mungkin terjadi adalah.....
- a. Perubahan harga
 - b. Perubahan permintaan
 - c. Persaingan
 - d. Perubahan Konjungtur
 - e. Perubahan Teknologi
21. Pandangan jauh kedepan kemana perusahaan akan dibawa yang menunjukkan suatu kondisi ideal tentang masa depan yang realistis, dapat dipercaya dan meyakinkan disebut.....
- a. Tujuan perusahaan.
 - b. Sasaran perusahaan
 - c. Alokasi perusahaan
 - d. Misi Perusahaan
 - e. Visi Perusahaan

22. Berikut ini yang bukan merupakan penetapan tujuan visi perusahaan adalah...
- Kepemimpinan organisasi perusahaan yang tidak berkesinambungan
 - Mencerminkan sesuatu yang akan di capai perusahaan.
 - Memiliki orientasi pada masa depan perusahaan
 - Memberi arah dan focus straregis perushaan yang jelas.
 - Menimbulkan komitmen tinggi bagi seluruh jajaran dan lingkungan perusahaan
23. Di bawah ini adalah hal hal yang perlu diperhatikan dalam merumuskan misi perusahaan kecuali...
- Produk dan jasa yang di hasilkan dan ditawarkan
 - Kualitas produk dan pelayanan jasa yang dikehendaki
 - Modal yang dibutuhkan
 - Produk dan pelayanan jasa yang dibutuhkan
 - Masyarakat yang akan dilayani
24. Penjabaran dari tujuan perusahaan yaitu sesuatu yang akan dihasilkan oleh perusahaan dalam jangka waktu tertentu disebut...
- Tujuan perusahaan.
 - Sasaran perusahaan.
 - Alokasi perusahaan
 - Misi perusahaan
 - Visi perusahan
25. *Franchisor* adalah...
- Pewaralaba
 - Waralaba
 - Pengguna merk dagang
 - Pemasok bahan baku
 - Distributor barang
26. Penyebab risiko usaha yang berasal dari luar adalah sebagai berikut, *kecuali..*
- Konsumen
 - Pesaing
 - Pemasok/supplier

- d. Karyawan
 - e. Investor/lembaga keuangan/bank
27. Manakah yang termasuk dalam Risiko Psikologis?
- a. Kehilangan modal
 - b. Kehilangan kesempatan untuk dapat mendapatkan keuntungan
 - c. Kehilangan mata pencaharian
 - d. Kehilangan kendali atas kekuasaan/jabatan
 - e. Kehilangan kepercayaan dari konsumen
28. Sekumpulan konsumen yang mempunyai minat, pendapatan, akses dan kualifikasi untuk penawaran pasar tertentu, disebut sebagai...
- a. Pasar Tradisional
 - b. Pasar Modern
 - c. Pasar Potensial
 - d. Pasar Tersedia
 - e. Pasar Sasaran
29. Berikut ini adalah strategi utama dalam manajemen risiko, *kecuali*...
- a. Mengontrol risiko
 - b. Mengurangi risiko
 - c. Mengalihkan risiko
 - d. Menerima risiko
 - e. Memberikan risiko
30. Pemimpin yang visioner adalah pemimpin yang seperti di bawah ini, *kecuali*...
- a. Berwawasan ke masa depan
 - b. Berani bertindak dalam meraih tujuan
 - c. Mampu mendorong orang lain untuk kerja keras dan bekerja sama dalam mencapai tujuan..
 - d. Mampu mengubah visi ke dalam aksi, sehingga bisa dijadikan bahan acuan untuk melangkah ke depan.
 - e. Bersikap emosional dan mudah menyerah

Kunci Jawaban Evaluasi



1.	A	11.	B	21.	D
2.	B	12.	B	22.	A
3.	C	13.	A	23.	D
4.	E	14.	B	24.	B
5.	B	15.	E	25.	A
6.	B	16.	D	26.	D
7.	B	17.	C	27.	E
8.	C	18.	B	28.	E
9.	E	19.	C	29.	D
10.	A	20.	C	30.	E



Penutup

Setelah menyelesaikan modul ini, maka Anda bisa mengikuti tes praktik untuk menguji kompetensi yang telah dipelajari. Dan apabila Anda dinyatakan memenuhi syarat kelulusan dari hasil evaluasi dalam modul ini, maka Anda berhak untuk melanjutkan ke modul berikutnya.

Mintalah pada pengajar/instruktur untuk melakukan uji kompetensi setelah Anda menyelesaikan suatu kompetensi tertentu dengan sistem penilaian yang dilakukan langsung oleh pihak dunia industri atau asosiasi profesi yang kompeten. Atau apabila Anda telah menyelesaikan seluruh evaluasi dari setiap modul, maka hasil yang berupa nilai dari instruktur yang berupa portofolio dapat dijadikan sebagai bahan verifikasi bagi pihak industri atau asosiasi profesi. Dan selanjutnya jika memenuhi standar kompetensi dan memenuhi syarat, Anda berhak mendapatkan sertifikat kompetensi yang dikeluarkan oleh dunia industri atau asosiasi profesi di bidang kewirausahaan.

Daftar Pustaka

Prof. Dr. H. Buchari Alma, 2008. Kewirausahaan. Penerbit Alfabeta, Bandung.

Sentot Imam Wahjono, 2010. Bisnis Modern. Graha Ilmu, Surabaya.

M. Suyanto, 2005. 11 Rahasia Memulai Usaha Tanpa Uang. Penerbit Andi, Yogyakarta.

Ajen Dianawati, 2006. 20 Usaha Sampingan Paling Menguntungkan. Visimedia, Jakarta.

Wiliam Tanuwidjaja, 2008. Buka Usaha tak harus dari Nol. Medpress, Yogyakarta.

Agus Suprijono, 2009. *Cooperative Learning* – Teori dan Aplikasi PAIKEM. Pustaka Belajar, Surabaya.

Drs. Mardiyatmo, 2008. Kewirausahaan untuk Kelas XI SMK. Yudhistira, Jakarta.

Afram, 2012. *101 Imperium Business Idea*. Buku Pintar, Jakarta.

Drs. Yusran, M.M, 2013. Mengelola Usaha Pemasaran. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Jakarta.

Irham Fahmi, S.E., M.Si, 2013. Kewirausahaan, Teori, Kasus, dan Solusi. Alfabeta, Bandung.

www.dilihatya.com

www.kuliah-manajemen.blogspot.com

www.wyoeholic.com

www.pandubudimulya.wordpress.com

Glosarium

A	
Aktiva	: (harta) kekayaan, baik yang berupa uang maupun benda lain yang dapat dinilai dengan uang atau pun yang tidak berwujud secara nyata, seperti hak paten.
Akuisisi	: Pemindahan kepemilikan perusahaan atau asset (dalam industry perbankan terjadi apabila pembelian saham di atas 50%); pengambilalihan kepemilikan perusahaan atau asset.
Alternatif	: Pilihan di antara dua atau beberapa kemungkinan
C	
Cluster Sampling	: Suatu metode penarikan contoh dimana masing-masing unit penarikan contohnya, merupakan kumpulan elemen-elemen yang tidak saling tumpang tindih
Command-line Interface	: Antarmuka pada sistem operasi yang menggunakan baris perintah atau text.
Convenience Sampling	: Memilih sampel dari elemen populasi yang datanya mudah diperoleh dari peneliti.
Customer	: Seseorang atau sebuah organisasi yang membeli sesuatu dari sebuah toko atau usaha dengan tipe tertentu
D	
Dinamis	: Penuh semangat dan tenaga, sehingga cepat bergerak dan mudah menyesuaikan diri dengan keadaan dan sebagainya.
Disproportionate Stratified Random Sampling	: Pengambilan sample dengan teknik menentukan jumlah sample dengan populasi berstrata, tetapi kurang proporsional
Diversifikasi	: Usaha penganekaragaman produk(bidang usaha) atau lokasi perusahaan yang dilakukan suatu perusahaan untuk memaksimalkan keuntungan, sehingga arus kas perusahaan dapat lebih stabil.
E	
Efektif	: Pencapaian tujuan secara tepat atau memilih tujuan-tujuan yang tepat dari serangkaian alternative atau pilihan cara dan menentukan pilihan dari beberapa pilihan lainnya.
Efisien	: Ukuran tingkat penggunaan sumber daya dalam suatu proses.
F	
Finansial	: Mengenai urusan keuangan
Fluktuasi	: Ketidaktetapan atau guncangan, sebagai contoh terhadap harga barang dan sebagainya, atas segala hal yang bias dilihat dalam sebuah grafik.

Franchisee	:	Penerima waralaba, badan usaha atau perorangan yang diberikan hak untuk memanfaatkan dan atau menggunakan hak atas kekayaan intelektual atau penemuan atau ciri khas yang dimiliki pemberi waralaba.
Franchisor	:	Pemberi waralaba, badan usaha atau perorangan yang memberikan hak kepada pihak lain untuk memanfaatkan dan atau menggunakan hak atas kekayaan intelektual atau penemuan atau ciri khas usaha yang dimilikinya.
Fundamental	:	Dasar-dasar atau landasan pokok
G		
Good Corporate Governance (GCG)	:	Serangkaian mekanisme yang mengarahkan dan mengendalikan suatu perusahaan agar operasional perusahaan berjalan sesuai dengan harapan para pemangku kepentingan (<i>stakeholders</i>)
Graphical User Interface (GUI)	:	Antarmuka pada sistem operasi yang menggunakan tampilan grafis, dapat dikendalikan menggunakan beberapa macam alat input, seperti mouse, keyboard, touchscreen, dll.
H		
Hijaber	:	Pengguna hijab
I		
Inovasi	:	Proses atau hasil pengembangan pemanfaatan/mobilisasi pengetahuan, keterampilan dan pengalaman untuk menciptakan atau memperbaiki produk
Inovatif	:	Bersifat memperkenalkan sesuatu yang baru; bersifat pembaruan (kreasi baru)
Input	:	Masukan
Investasi	:	Mengeluarkan sejumlah uang atau menyimpan uang pada sesuatu, dengan harapan suatu saat mendapat keuntungan finansial.
J		
Judgement Sampling	:	Pengambilan sampling yang dipilih berdasarkan penilaian peneliti bahwa dia atau seseorang yang paling baik jika dijadikan sampel penelitiannya.
K		
Komersial	:	Berhubungan dengan niaga atau perdagangan
Konsekuensi	:	Akibat dari suatu perbuatan
Konsinyasi	:	Penjualan dengan cara pemilik menitipkan barang kepada pihak lain untuk dijualkan dengan harga dan syarat yang telah diatur dalam perjanjian.
Konsumen	:	Pengguna barang/jasa
Kreatifitas	:	Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan, maupun karya nyata yang berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.
Kualitas	:	Tolok ukur yang berkaitan dengan kemampuan, skill, kecerdasan, karakteristik, nilai/mutu produk/jasa
Kuantitas	:	Tolok ukur yang berkaitan dengan jumlah
L		

Legal	: Resmi, sah menurut hukum
M	
Manajemen	: Proses atau kerangka kerja yang melibatkan bimbingan atau pengarahan suatu kelompok orang ke arah tujuan-tujuan organisasional yang nyata.
Mind Mapping	: Cara mengembangkan kegiatan berpikir ke segala arah, menangkap berbagai pikiran dalam berbagai sudut; Peta konsep.
Misi	: Pernyataan atau langkah-langkah tentang apa yang harus dikerjakan dalam usahanya mewujudkan visi.
Most-wanted	: Paling dicari/diinginkan
Multistage Sampling	: Penggunaan beberapa metode random sampling secara bersama-sama dengan seefisien dan seefektif mungkin
O	
Organisasi	: Sekumpulan orang yang disusun dalam kelompok-kelompok yang bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama.
Output	: Keluaran
P	
Populasi	: Keseluruhan atau himpunan obyek dengan ciri yang sama
Proaktif	: Memiliki inisiatif yang tinggi
Profitabilitas	: Kemampuan yang dicapai oleh perusahaan untuk menghasilkan laba dalam suatu periode tertentu.
Proportionate Stratified Random Sampling	: Penarikan sampel secara berstrata, tapi stratanya menyebar secara tidak proporsional
Q	
Quota Sampling	: Penarikan sampel dengan cara quota, dengan menentukan strata (lapisan-lapisan) apa yang relevan untuk diteliti.
R	
Risiko	: Bahaya, akibat, atau konsekuensi yang dapat terjadi akibat sebuah proses yang sedang berlangsung atau kejadian yang akan datang.
Royalti	: Jumlah yang dibayarkan untuk penggunaan suatu property, misalnya hak paten, hak cipta, atau sumber daya alam.
S	
Sampel	: Bagian dari populasi yang ingin diteliti.
Sampling	: Pengambilan sampel
Simple Random Sampling	: Penarikan sampel yang dilakukan dengan member kesempatan yang sama pada setiap anggota populasi untuk menjadi anggota sampel
Sistematis	: Segala usaha untuk menguraikan dan merumuskan sesuatu dalam hubungan yang teratur dan logis sehingga membentuk suatu sistem yang berarti secara utuh,

	menyeluruh, terpadu, mampu menjelaskan rangkaian sebab akibat menyangkut obyeknya.
Snowball Sampling	: Penarikan sampel bertahap yang semakin lama jumlah respondennya semakin bertambah besar
Stakeholder	: Masyarakat, kelompok, komunitas ataupun individu manusia yang memiliki hubungan dan kepentingan terhadap suatu organisasi atau perusahaan.
Strategi	: Pendekatan secara keseluruhan yang berkaitan dengan pelaksanaan gagasan, perencanaan, dan eksekusi sebuah aktivitas dalam kurun waktu tertentu
Systematic Sampling	: Teknik sampling yang digunakan untuk ukuran populasi yang banyak dan tidak memiliki alat pengambil data secara random.
T	
Transformasi	: Perubahan rupa (bentuk, sifat, fungsi)
V	
Valid	: Sahih, sesuai dengan semestinya.
Visi	: Pandangan jauh tentang perusahaan, tujuan-tujuan perusahaan, dan apa yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut di masa yang akan datang.
Visioner	: Memiliki pandangan jauh ke depan
W	
Waralaba	: Hak khusus yang dimiliki oleh orang perorangan atau badan usaha terhadap sistem dengan ciri khas usaha dalam rangka memasarkan barang atau jasa yang telah terbukti hasil dan dapat dimanfaatkan atau digunakan oleh pihak lain berdasarkan perjanjian waralaba.
Win-win Solution	: Adanya solusi yang memuaskan kedua pihak, tidak ada yang dirugikan.



Bagian II : Kompetensi Pedagogik

Kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru untuk memahami dinamika proses pembelajaran dengan baik. Pembelajaran di ruang kelas bersifat dinamis karena terjadi interaksi antara pengajar dengan peserta didik, antar sesama peserta didik dan sumber belajar yang ada. Pendidik perlu memiliki strategi pembelajaran tertentu agar interaksi belajar yang terjadi berjalan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.



Pendahuluan

A. Latar Belakang

Berdasarkan keyakinan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan alat yang harus dapat digunakan secara efektif, buku ini dapat mendukung pengajaran dan pembelajaran dalam kelas dan diluar kelas dengan memanfaatkan intranet sekolah, website dan platform atau software aplikasi pembelajaran. Contoh kelas dan aplikasi praktis menunjukkan bagaimana penggunaan teknologi yang imajinatif dapat mempromosikan pengajaran yang kreatif dan memancing antusias siswa didik, serta memungkinkan pendekatan baru untuk belajar dan mengajar. Buku ini didesain untuk mendukung pembelajaran menggunakan TIK khususnya untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau pada umumnya SLTA untuk mengidentifikasi dan mencapai kompetensi pedagogi berbasis TIK sebagai pendidik di lingkungan SMK maupun SMA. Kegunaan yang paling penting sebagai sarana pendidikan dan pelatihan peningkatan kompetensi pendidik dalam penerapan TIK dalam pembelajaran di sekolah (DBE2, USAID 2008). Bagaimanapun juga, aktivitas ini juga dapat mendukung profesionalitas guru sebagai pendidik dalam sejumlah area pengajaran maupun pekerjaan serta area penting lainnya. Sebagai contoh, ketika menggunakan TIK untuk mendukung pengembangan profesionalisme, Anda dapat memenuhi persyaratan untuk menjadi lebih akrab dengan strategi kunci dan mampu membuat pembelajaran yang lebih memotivasi. Dalam buku ini, contoh mata pelajaran yang diambil dari kurikulum nasional dan telah dipilih dengan cermat untuk memastikan bahwa penggunaan TIK yang paling efektif di area kurikulum telah diintegrasikan. Hal ini dimungkinkan, dengan menggunakan kerangka pemetaan di akhir buku ini, untuk mengidentifikasi contoh-contoh spesifik

yang diambil dari subjek mata pelajaran yang anda ajarkan. Namun, itu akan lebih berharga lagi bagi anda jika memperlakukan setiap bab sebagai area penting dari perkembangan anda sebagai guru dan mungkin mengidentifikasi contoh penerapan TIK yang paling tepat untuk anda secara pribadi atau pelatihan dilingkungan pusat pelatihan sebagaimana yang anda temukan dalam diri sendiri.

Pengajaran memiliki empat aspek; yaitu mengajar tentang mengorganisasikan sumber daya; manajemen orang; perencanaan kurikulum dan berurusan dengan siswa didik. Materi pedagogik ini diharapkan dapat berkontribusi untuk menumbuhkan keterampilan dan pengetahuan sebagai pendidik. Melalui buku ini, anda diharapkan akan "tahu bagaimana menggunakan TIK secara efektif, baik untuk mengajar subjek materi pelajaran anda dan untuk mendukung peran profesionalisme yang lebih luas"

B. Tujuan

Modul dipersiapkan untuk membantu guru dalam upaya mengidentifikasi dan meningkatkan kemampuan guru pada kompetensi pedagogi, khususnya menyangkut kemampuan dalam :

1. Menggunakan Informasi sebagai pendukung proses pengajaran dan pembelajaran.
2. Menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam proses pengajaran dan pembelajaran

C. Peta Kompetensi



Gambar 9 Peta Kompetensi

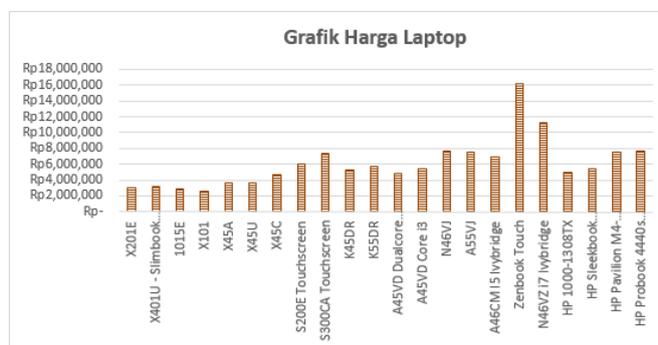
D. Ruang Lingkup

TIK memiliki tiga aspek dalam mengajar. melalui contoh-contoh yang dijelaskan dalam modul ini; Peserta harus dapat mengidentifikasi bagaimana pemanfaatan TIK dapat mendukung pengajaran di kelas. Untuk memenuhi standar dan kebutuhan siswa dalam belajar, Peserta harus mengajarkan secara efektif dan membedakan cara menyampaikan mata pelajaran dengan bantuan TIK sesuai dengan kebutuhan setiap anak yang tentu berbeda. Peserta juga harus “menggunakan TIK secara efektif dalam pengajaran yang dilakukan”. Tanggung jawab untuk mengajarkan keterampilan, pengetahuan dan pemahaman tentang TIK yang dilakukan secara Nasional disebut sebagai kompetensi atau "kemampuan". Peserta harus memiliki kualifikasi untuk mengajar pada subjek mata pelajaran yang diampu dan harus mampu menggunakan elemen lintas-kurikuler yang ditetapkan dalam Kurikulum Nasional. Ketentuan ini merupakan tahap kompetensi yang menjadi tanggung-jawab peserta sebagai pendidik sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan" (Permendikbud No.57 Tahun 2012).

Modul ini diharapkan dapat mengidentifikasi tahapan kebutuhan siswa tentang kemampuan penggunaan dan pemanfaatan TIK. TIK merupakan bagian dari Kurikulum National. Sebagai contoh, dalam Permendikbud No. 60 Tahun 2014 pada pelajaran matematika SMK kelas X, terdapat kompetensi dasar 3.21 dan 4.17 tentang Mendeskripsikan data dalam bentuk tabel atau diagram/plot tertentu yang sesuai dengan informasi yang ingin dikomunikasikan. Dalam desain dan teknologi, kita dapat mengidentifikasi sumber informasi yang relevan dengan menggunakan sumber-sumber yang ada dengan bantuan perangkat TIK. Dengan membawa dan menyertakan contoh aplikasi yang ada dalam modul ini, peserta dapat mempraktekkan dan memahami kontribusi TIK dalam pembelajaran, khususnya membuat subyek pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Tabel Laptop

TIPE	Harga
X201E	Rp 3,079,000
X401U - Slimbook more power	Rp 3,199,000
1015E	Rp 2,949,000
X101	Rp 2,549,000
X45A	Rp 3,699,000
X45U	Rp 3,699,000
X45C	Rp 4,699,000
S200E Touchscreen	Rp 6,079,000
S300CA Touchscreen	Rp 7,379,000
K45DR	Rp 5,311,000
K55DR	Rp 5,799,000
A45VD Dualcore graphic	Rp 4,899,000
A45VD Core i3	Rp 5,499,000
N46VJ	Rp 7,669,000
A55VJ	Rp 7,589,000
A46CM i5 Ivybridge	Rp 6,999,900
Zenbook Touch	Rp 16,209,000
N46VZ i7 Ivybridge	Rp 11,299,000
HP 1000-1308TX	Rp 4,999,000
HP Sleekbook Gaming B035TX	Rp 5,499,000
HP Pavilion M4-1007TX	Rp 7,599,000
HP Probook 4440s Ivybridge	Rp 7,699,000



Gambar 10 Tabel dan Grafik Penjualan Laptop

Pemanfaatan komputer di dunia pendidikan sudah dimulai sejak tahun 1970, sementara itu Indonesia baru memulai sekitar tahun 1977 dan karena itu masih kurang dukungan dalam hal penggunaan ide yang telah dilakukan uji coba dan diperbaiki. Bagi kebanyakan orang, termasuk orang-orang yang mengkhususkan diri dalam subyek pembelajaran tertentu, pengajaran keterampilan menggunakan TIK menimbulkan tantangan tersendiri karena kebanyakan guru masih mempelajari bagaimana mengajar menggunakan TIK.

Selain itu, penggunaan perangkat TIK bukanlah area yang bebas masalah. Memang, dalam banyak hal komputer memberikan peningkatan kemampuan lebih lanjut dari peran guru di kelas. Isu-isu yang perlu diperhatikan dengan adanya pertanyaan “bagaimanakah pengajaran dengan TIK yang efektif?”.

Kemungkinan adanya kesenjangan tentang gender dalam pemanfaatan TIK; ketika mengajar menggunakan TIK, guru harus mempertimbangkan adakah perbedaan yang signifikan dan jelas antara pria dan wanita dalam mengajar dan memilih bidang yang dipelajari.

Kemungkinan adanya sindrom teknologi; teknologi yang berkembang seolah-olah TIK menjadi sangat dominan. Ketika guru berupaya untuk

menjadi seorang guru yang efektif dan efisien dalam menggunakan TIK, guru juga akan mempelajari bagaimana memecahkan atau menyelesaikan masalah teknis yang muncul.

Guru perlu mempertimbangkan, mengapa beberapa kelompok siswa lebih berhasil sementara yang lain berusaha dengan antusias namun masih belum mendapatkan hasil yang positif dalam menggunakan perangkat TIK. Mengajar yang baik dapat dilakukan dengan memanfaatkan sikap antusias siswa dan memanfaatkan sedikit keberhasilan yang diperoleh untuk meningkatkan kompetensi melalui kepercayaan bahwa usahanya akan berhasil.

TIK dapat memiliki dampak pribadi pada siswa. Guru harus mempertimbangkan bagaimana dapat melindungi mereka dari bahaya fisik dalam menggunakan komputer dan efek yang berhubungan dengan internet secara pribadi. Dalam hal ini adalah mengenai kepantasan tindakan yang seharusnya dilakukan orang dewasa.

Inovasi dalam dunia pendidikan, termasuk membangun kelas untuk Masa Depan atau Kelas Maya, Sekolah Model, Kelas Inklusi yang menyelenggarakan pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus (Permendikbud No.70 Tahun 2009), Bimbingan Siswa Didik (Permendikbud No. 111 Tahun 2014) dan pilihan subyek berbeda untuk setiap siswa (Permendikbud No. 64 Tahun 2014). Semua inovasi ini memiliki implikasi signifikan tentang mengapa, bagaimana dan apa yang harus kita lakukan dalam mengajar menggunakan TIK.

Ada kerangka bidang yang perlu anda pertimbangkan bahwa jika anda menggunakan ketertarikan remaja dalam penggunaan teknologi modern, maka anda akan mengabaikan nilai-nilai tradisional yang telah ditetapkan dalam pedagogi, sebagaimana yang telah disepakati oleh organisasi yang fokus di bidang pendidikan.

E. Petunjuk Penggunaan Modul

Modul ini dimaksudkan untuk membekali peserta dengan pengetahuan dan pemahaman tentang proses kurikulum TIK sehingga peserta dapat memiliki pendapat yang lebih baik dan informasi tentang peran TIK dalam pendidikan dan penilaian untuk siswa, sekolah dan masyarakat secara utuh. Materi dalam modul ini mengisyaratkan empat bagian. Pertama Memilih teknologi informasi dan komunikasi yang tepat dalam pembelajaran. Kedua Memadukan ragam teknologi informasi dan komunikasi sesuai karakteristik dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Ketiga Menemukan teknologi informasi dan komunikasi yang tepat untuk menunjang ketercapaian tujuan paket keahlian yang diampu. Keempat Membuat rancangan teknologi informasi dan komunikasi yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai paket keahlian yang diampu.

Ada pula bagian penting dari TIK yang perlu ditingkatkan melalui penelitian dan peran guru dengan cara melakukan penelitian tindakan kelas. Perlu juga dipertimbangkan tentang penggunaan teknologi baru yang mungkin memiliki dampak ketika pertama kali guru mengajar.

Meskipun peserta menemukan ide-ide baru melalui modul ini, namun demikian tidak harus menggunakan urutan yang sama dengan yang ada didalam modul ini. Hal ini diperlukan bagi peserta agar dapat mengidentifikasi latihan yang sesuai dengan kebutuhan anda sendiri dengan menentukan prioritas ketika berkonsultasi dengan fasilitator. Identifikasi kebutuhan pembelajaran anda melalui penetapan target, merenungkan kinerja anda sendiri, membaca tentang isu-isu baru dan melakukan pengamatan yang terjadi di dalam kelas, yang menunjukkan bahwa peserta akan mampu menjadi seorang guru profesional dan percaya diri dengan memiliki kompetensi dalam bidang TIK.

Catatan tentang alamat URL yang ada didalam buku ini. Semua alamat URL yang dikutip dalam buku ini berlaku pada saat alamat URL itu di akses (diklik). Namun perlu diperhatikan, bahwa sifat sementara dari alamat internet yang dipastikan dapat berubah dalam waktu dekat, baik yang dikarenakan oleh perpindahan alamat hosting, maupun dikarenakan pemilik alamat

sudah tidak memperpanjang lagi alamat hosting yang dimiliki. (Perhatikan; Ketentuan URL.) Jika dikemudian hari peserta tidak dapat menemukan sumber daya yang menggunakan kutipan alamat URL, maka peserta perlu membaca saran tentang "Kesalahan penulisan alamat URL" dan "Mencari di halaman web".

Pada setiap bab akan diawali dengan ringkasan yang menjelaskan standar kompetensi guru (melalui UKG) yang relevan dengan kegiatan pembelajaran. Banyak kegiatan yang mendukung indikator kompetensi pedagogi, tetapi yang dibahas dalam modul ini adalah pemanfaatan TIK.

Memiliki pendekatan kreatif dan konstruktif serta bersikap kritis terhadap inovasi yang sedang dipersiapkan untuk dapat beradaptasi dalam praktek, merasakan manfaat dan perbaikan berdasar hasil identifikasi.

Telah memiliki kompetensi profesional dalam hal pengetahuan dasar teknologi informasi dan komunikasi.

Mengetahui dan menggunakan keterampilan literasi, kalkulasi dan pemanfaatan perangkat lunak maupun perangkat keras teknologi untuk mendukung pengajaran dan kegiatan profesional.

Mampu mengambil peluang dalam mendesain pembelajaran untuk peserta didik dalam mengembangkan kemampuan mencari dan memanfaatkan informasi serta keterampilan dalam pemanfaatan TIK.

Mengajarkan pelajaran dan rangkaian pelajaran yang sesuai dengan usia siswa didik dan kemampuan dalam menggunakan berbagai strategi pengajaran dan sumber daya, termasuk e-learning, dengan memperhitungkan keanekaragaman dan mempromosikan kesetaraan serta inklusi. (Permendikbud No.70 Tahun 2009)



Kegiatan Belajar 1

Memilih Teknologi Informasi dan Komunikasi yang Sesuai

A. Tujuan

Guru perlu memperkenalkan siswa tentang penggunaan TIK dalam mata pelajaran yang disampaikan, Kemungkinan besar guru akan menemukan cara yang dibutuhkan untuk mendukung siswa dalam pengembangan kemampuan TIK mereka - Peserta perlu mengajarkan keterampilan TIK. Sebagai contoh, Guru mungkin harus menjelaskan kepada siswa bagaimana cara menyalin teks dari satu dokumen ke dokumen yang lain atau bagaimana untuk menyalin gambar dari internet untuk tugas mereka sendiri. Bagian ini berfokus pada aspek dasar mengajar keterampilan pemanfaatan TIK dan penggunaan navigasi dalam halaman web. Aspek dasar komputasi yang perlu kita perhatikan adalah keterampilan menggunakan Keyboard.

Memperkenalkan kepada peserta tentang cara-cara mengembangkan keterampilan pemanfaatan TIK baik untuk diri sendiri maupun untuk siswa. Memungkinkan peserta untuk dapat mengidentifikasi kebutuhan profesional sehubungan dengan pemanfaatan TIK, menyarankan agar peserta berkonsultasi dan kemudian menanggapi saran dari fasilitator.

Pengetahuan diperlukan untuk mengidentifikasi kebutuhan profesional peserta sehubungan dengan pemanfaatan TIK, menyarankan agar peserta berkonsultasi dan kemudian menanggapi saran dari fasilitator.

metode berbasis teknologi yang dianggap tepat selama lima tahun lalu menjadi tidak lagi berlaku. Banyak metode hari ini akan menjadi usang dalam waktu lima tahun.

Menunjukkan bagaimana peserta dapat mengelola pembelajaran siswa yang dapat dipelajari secara mandiri melalui desain bahan ajar terkait

dengan memanfaatkan TIK dan bagaimana merencanakan pelaksanaan pembelajaran.

Topik yang dibahas adalah:

1. Keahlian menggunakan perangkat TIK dengan cara memberikan bantuan dan strategi untuk mendukung siswa dalam pembelajaran mereka;
2. Memahami pengetahuan berkaitan dengan aspek-aspek penggunaan komputer yang harus terbiasa dilakukan dan mampu bekerja kompeten dan dengan keyakinan;
3. Membangun struktur konsep untuk membangun metode yang dapat mengajarkan konsep-konsep tentang TIK.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah mempelajari bagian ini peserta diharapkan :

1. Menjadi lebih percaya diri untuk dapat mengajar dengan memanfaatkan perangkat TIK dalam mata pelajaran yang diampu;
2. Memiliki pemahaman yang lebih baik dalam mengetahui kemampuan siswa dalam memanfaatkan perangkat TIK;
3. Mampu mengidentifikasi dimanakah area pengembangan kemampuan TIK yang dimiliki;
4. Menyadari pentingnya untuk memastikan agar siswa didik tetap aman dalam menggunakan internet;
5. memiliki kesadaran yang lebih baik tentang pentingnya TIK dalam mengembangkan kemampuan TIK siswa;
6. menjadi lebih sadar tentang gaya belajar yang dimiliki;
7. memahami prinsip-prinsip dan motivasi dari pendekatan minimalis;
8. memiliki pemahaman yang lebih baik dibidang TIK dalam kurikulum sekolah;
9. memiliki pemahaman yang lebih baik dari pengalaman TIK siswa didik ketika mereka mempelajari mata pelajaran lainnya;

10. mengetahui kompetensi inti dari Kurikulum TIK Nasional dan bagaimana kurikulum berhubungan dengan mata pelajaran yang diampu;

C. Uraian Materi

1. Keterampilan TIK

Bantuan untuk siswa dapat dilakukan diruang komputer dan jika untuk pertama kalinya dilakukan mungkin dapat menimbulkan kekhawatiran. Mengajar menggunakan perangkat TIK kemungkinan memiliki beberapa masalah yang sama seperti pengajaran di kelas tradisional, tetapi dengan menambahkan unsur kompleksitas penggunaan komputer. Memperhatikan guru TIK membantu siswa menggunakan komputer; mereka tidak terus-menerus melihat siswa. Fasilitator mendengarkan dan tetap memperhatikan layar monitor; guru mencoba mengetahui bagaimana peserta dapat sampai ke menu dan area kerja yang mereka lakukan selama latihan sehingga mereka dapat memberikan respon terbaik terhadap permintaan peserta. Peserta sering mengatakan, "itu tidak berfungsi" atau "itu salah" atau "Saya tidak tahu apa yang harus dilakukan(sekarang)". Kesuksesan pelaksanaan pelajaran berbasis TIK dapat dibuat jika ada strategi yang baik di tempat yang memungkinkan siswa mendapatkan bantuan ketika mereka "terjebak dalam situasi yang tidak diketahui atau yang seharusnya tidak dilakukan".

Strategi berikut ini dirancang untuk memastikan bahwa siswa menjadi pengguna komputer yang independen dan akan memberi guru lebih banyak waktu untuk melihat seluruh siswa dan tidak hanya tertuju ke layar monitor.

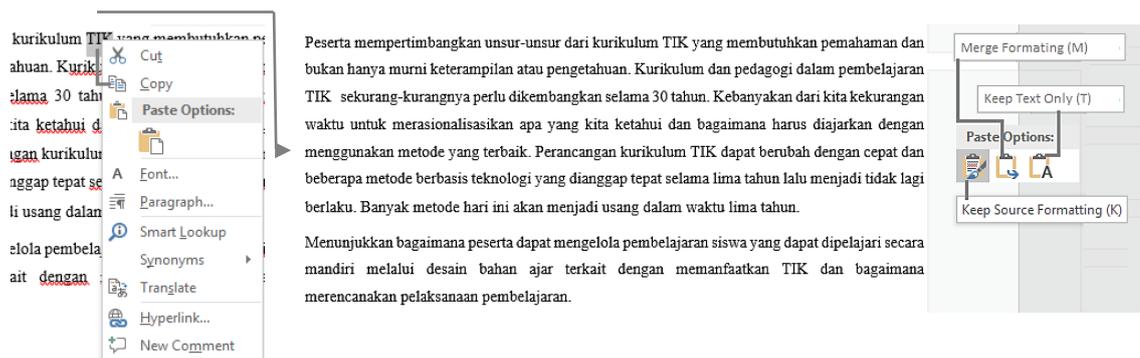
Tabel 1. 1 Tabel Bantuan untuk Peserta

Keterampilan	Deskripsi
Apa yang saya cari	Pastikan siswa mengetahui apa yang mereka lakukan. Pastikan mereka mengetahui “apa yang saya cari”. Cara ini dapat digunakan untuk pembelajar visual atau auditori, namun perlu dukungan khusus untuk pembelajar kinestetik.
Layar monitor dan Bantuan	Mengidentifikasi peserta yang paling mampu diantara teman-temannya sehingga dapat menjadi ketua dalam kelompok maupun kegiatan diskusi. Beri mereka instruksi langsung untuk bergerak di sekitar kelas untuk mencari contoh yang baik bagi teman lain di kelas.
Lampu / tanda peringatan	Dalam sistem lalu lintas di kelas, peserta mengidentifikasi diri sendiri, bahwa peserta akan membutuhkan bantuan dengan menempatkan sebuah kubus merah di atas monitor komputer. Sebuah kubus kuning menunjukkan bahwa mereka telah menyelesaikan pekerjaan mereka dan kubus hijau berarti mereka telah menyelesaikan dengan baik.
Waktu Jeda	Ketika merencanakan pelajaran TIK perlu mempertimbangkan apa yang peserta harapkan ketika melihat layar komputer peserta yang telah berhasil selama pelajaran berlangsung. Setiap tahap kegiatan akan memiliki citra yang berbeda. Dengan demikian perlu dipertimbangkan, langkah membaca layar komputer kelas dengan cepat, sehingga dapat mengungkapkan tingkat kemajuan peserta pada umumnya dan juga mengidentifikasi peserta yang masih tertinggal selama pelajaran berlangsung. Misalnya, ada peserta membuat sedikit kemajuan namun masih tergolong lambat, sehingga kemungkinan perlu diberi izin untuk melewati langkah tertentu atau diberikan solusi agar mereka dapat memulai tahap berikutnya. Dan peserta yang membuat kemajuan terbaik dapat diberikan kegiatan pengayaan atau ekstensi.

Keterampilan	Deskripsi
Menu Bantuan	Ada beberapa cara untuk menyaring beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh fasilitator. Beberapa peserta kemungkinan ingin segera meminta bantuan sebelum mencarinya di menu Help dari perangkat lunak yang sedang digunakan dan hal ini dapat disebabkan karena kendala bahasa. Sesungguhnya cara mencari bantuan pada menu Help sangat bermanfaat bagi peserta dalam melanjutkan pelajaran yang sedang berlangsung mapupun pada pelajaran lain, terutama ketika mereka mengerjakan tugas mereka sendiri. Dengan memanfaatkan menu Help, peserta menjadi terampil dalam menggunakan menu bantuan sehingga mendukung pembelajaran mandiri.
Meminta bantuan teman	Memberi arahan peserta untuk bekerja berdua atau bertiga; sehingga memungkinkan peserta untuk berkomunikasi dengan sesama peserta di sampingnya. Hal ini berarti bahwa ketika fasilitator memberikan bantuan maka itu adalah untuk setidaknya tiga peserta yang berdekatan, sehingga penjelasan fasilitator menjadi lebih hemat waktu dan tenaga.
Mendapatkan giliran bertanya	Frekuensi bantuan fasilitator - mendorong peserta untuk menjadi strategis ketika mencari bantuan dengan cara membatasi pertanyaan berikutnya untuk setiap peserta dan setiap pelajaran.
Asistensi Mengajar	Pastikan perencanaan fasilitator termasuk pertemuan dengan asisten kelas dan petunjuk khusus tentang bagaimana fasilitator menginginkan peserta untuk mendukung pelajaran. Nasihat yang baik terkandung dalam penyampaian informasi tentang asisten pengajaran dan penilaian untuk belajar

Mengajarkan keterampilan dasar adalah pelajaran yang sering dibuat oleh fasilitator dengan mengajarkan cara mereka belajar. Ini adalah indikator seorang fasilitator yang baik karena ia mengajarkan cara memenuhi kebutuhan gaya belajar yang berbeda. Ketika mengajar menggunakan TIK, fasilitator perlu menyadari bahwa mengajarkan cara melakukannya dan bukan cara peserta belajar. Misalnya, ada tiga cara khas berinteraksi dengan dan menggunakan komputer berbasis windows ditandai dengan dominasi penggunaan shortcut keyboard, atau penggunaan menu kontekstual (dalam bentuk icon) atau penggunaan menu drop-down.

Pertimbangkan bagaimana menyalin sebuah blok teks dari satu bagian dari dokumen ke bagian lain dari dokumen yang sama.



Gambar 1. 1 Model *copy* dan *paste*

Pengguna komputer yang kompeten dan berpengalaman mengembangkan gaya mereka sendiri yang mungkin memiliki teknik *swapping* antara mouse dan *keyboard*. Beberapa tugas mendukung pendekatan tertentu. Sebagai contoh, sementara menggunakan perangkat lunak pengolah kata ada kemungkinan bahwa mereka menggunakan shortcut dengan kombinasi tombol keyboard. Sementara di sisi lain, bila mereka menggunakan program pengolah gambar, cenderung menggunakan mouse untuk melakukan pengeditan gambar.

2. Pengetahuan TIK

Pengetahuan TIK memperkenalkan cara-cara di mana peserta dapat mengembangkan keterampilan TIK. Yang memungkinkan peserta dapat mengidentifikasi kebutuhan profesionalnya sendiri sehubungan dengan pemanfaatan TIK. Menyarankan agar peserta berkonsultasi dan kemudian menanggapi saran dari fasilitator, menunjukkan bagaimana peserta dapat mengelola pembelajaran secara individu melalui desain bahan ajar terkait pemanfaatan TIK dan bagaimana merencanakan pelajaran.

Pembelajaran Konstruktivisme

George Kelly mengembangkan sebuah pendekatan yang memahami gagasan bahwa semua manusia secara individual dan kolektif berusaha memahami dunia seperti yang kita alami dengan aksioma, bahwa "Manusia adalah Ilmuwan". Kelly dan timnya melakukan penelitian tentang aksioma ini secara terus-menerus untuk membentuk dan menguji hipotesis bahwa pendapat tersebut adalah sebuah konstruksi dalam memahami keilmuan. Penelitian ini membangun sebuah model yang sangat kompleks dalam kehidupan yang dialaminya. Teori Kelly tentang konstruksi pribadi (Kelly, 1955) termasuk mempertimbangkan apakah dan bagaimana kita memodifikasi konstruksi kita ketika kita dihadapkan pada informasi yang kontradiktif dan apakah beberapa konstruksi yang dapat berubah, bahkan dalam bukti yang jelas-jelas bertentangan. Oleh karena itu konstruksi ini memiliki dua tujuan - pertama mewakili pandangan bahwa anda telah membangun dunia; kedua menunjukkan bagaimana anda cenderung menafsirkan kejadian yang anda lihat atau rasakan sebagai pengalaman baru.

Untuk mendeskripsikan fungsi TIK dapat digunakan sebuah tabel. Tabel berikut ini berisi, sebuah konstruk untuk mengidentifikasi penggunaan dan kegunaan dari berbagai perangkat TIK. Sebelum menggunakan daftar untuk merencanakan target yang anda rencanakan dan strategi selanjutnya untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan TIK, hal ini berguna untuk membahas urutan konstruksi dengan teman sebaya,

maupun dengan fasilitator untuk membangun bagaimana perasaan mereka tentang posisi relatif dari kegiatan TIK yang berkaitan dengan pelajaran yang akan atau sedang dipelajari.

Karena merupakan konstruksi mental yang dibangun dari pengalaman penulis, maka kemungkinan untuk berbeda dengan konstruksi lain yang sejenis yang dibuat oleh fasilitator maupun oleh guru. Memang, kemungkin peserta merasa bahwa posisi yang mudah atau sulit akan relatif dengan beberapa item yang akan dipelajari.

Berikut tabel Deskripsi Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran.

Tabel 1. 2 Contoh Pemanfaatan Fungsi TIK

Kegiatan Belajar	Strategi	Software Aplikasi	Target Pemahaman	Telaah Kemampuan
<ul style="list-style-type: none"> Kumpulkan informasi, desain dan teori Pembelajaran bahasa untuk meningkatkan kepedulian budaya 	<ul style="list-style-type: none"> Pemanfaatan teknik pencarian data Membaca informasi di internet 	Penggunaan browser	Meningkatkan kepercayaan dan kepedulian	<ul style="list-style-type: none"> Mencermati peta website Ujicoba pengamatan
Mengeksplorasi materi kurikulum	...	Penggunaan multimedia	Meningkatkan kepedulian budaya lokal	Simulasikan software aplikasi
Menulis halaman web Membuat bentuk artistik	...	Mempresentasikan informasi	...	Membuat skor penilaian
Penggunaan email (asynchronous)	Chatting (synchronous)	Komunikasi dan informasi	<ul style="list-style-type: none"> Penggunaan emoji Penggunaan teks 	Mengikuti forum buletin
Pemodelan		Memanipulasi angka (spreadsheets)	Lama waktu pemodelan dan analisa biaya	
Manipulasi bentuk Pembuatan logo	Paket pelajaran geometri	Manipulasi gambar	Pemberian simbol pada peta	Mengurutkan dan mengedit skor
Analisis data		Analisa informasi		Analisa data (cari dan urutkan)
Menangani informasi	Laporat analisis	Membuat databases	Analisis data	Analisa sumber dan identitas informasi
Perangkat peka cuaca atau waktu	Pusat pemantauan cuaca	Pendeteksi cuaca	Merekam musik dengan format MIDI	<ul style="list-style-type: none"> Pemantau denyut nadi Perangkat perasa

3. Konsep TIK

Konsep TIK berupaya menguraikan kerangka dan aspek penerapan tentang kurikulum nasional dengan pembelajaran yang biasa anda lakukan, termasuk penerapan konsep TIK tentang kemampuan mengajar TIK yang sesuai dengan standar yang berlaku, termasuk pada lintas kurikulum. Hal ini juga memerlukan referensi untuk persyaratan penilaian dan pengaturan dan menjelaskan tentang teknik pemeriksaan dan kualifikasi secara umum.

Peserta berlatih mempertimbangkan unsur-unsur dari kurikulum TIK yang membutuhkan pemahaman, dan bukan hanya tentang pengetahuan ataupun keterampilan. Kurikulum dan pedagogi tentang pembelajaran TIK telah lama dikembangkan; untuk itu perlu merasionalisasikan apa yang kita ketahui dan harus diajarkan dengan metode terbaik. Perancangan kurikulum TIK dapat berubah dengan cepat dengan beberapa metode berbasis teknologi yang sebelumnya dianggap tepat, mungkin sudah dianggap tidak berlaku lagi pada pembelajaran saat ini. Beberapa metode yang kita gunakan sekarang, mungkin akan menjadi usang dalam waktu beberapa tahun mendatang. Oleh karena itu, untuk membangun struktur konsep dan kemudian membangun metode yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep-konsep dalam pemanfaatan teknologi informasi merupakan tugas penting yang seharusnya tidak mengkhawatirkan bagi para pendidik maupun pengembang metode pendidikan.

Kontribusi TIK dalam Kurikulum

- Permendibud No.68 tahun 2014 tentang Peran Guru TIK dan KKPI
- Mengajar dan belajar menggunakan ICT dalam pendidikan di Asia (ADB, 2012, p34)
- Integrating ICT into Education (UNESCO, 2004, p104)
- ICT in School 2011 (Ofsted, 2011, p32)
- ICDL ASIA (www.icdlasia.org/modules)

Kontribusi TIK dalam pembelajaran

- Strategi dalam hal kemampuan TIK yang dirancang melalui spesialisasi dan diajarkan minimal 1 jam pelajaran per minggu, diharapkan dapat memberikan keterampilan TIK, dikombinasikan dengan pengetahuan tentang TIK dan memahami konsep TIK;
- Inisiatif pemanfaatan TIK di seluruh kurikulum telah menggambarkan integrasi TIK ke dalam semua mata pelajaran dari kurikulum nasional maupun lokal. Sekolah harus memastikan bahwa semua siswa yang telah diberikan kesempatan untuk menerapkan dan mengembangkan kemampuan TIK melalui penggunaan alat-alat TIK, dalam mendukung pembelajaran siswa di semua mata pelajaran.
- Kemampuan mendesain dengan memanfaatkan perangkat keras maupun perangkat lunak diperlukan dalam membantu pembuatan bahan ajar bagi pendidik, maupun pembuatan tugas-tugas peserta didik.

Integrasi Teknologi dan Kurikulum

Analisa ini berdasar pada konsep TIK yang memiliki 6 aspek. Yang mencerminkan aspek teknis maupun aspek kurikulum pembelajaran dengan memanfaatkan komputer. Analisa ini dibatasi oleh enam aspek yang tidak saling eksklusif. Mungkin terjadi tumpang tindih dan penekanan terhadap masing-masing aspek yang lebih penting dalam kurikulum yang memiliki pengaruh di berbagai bidang (Woollard, 2001).

Aspek TIK mencakup juga aspek teknis komputer; juga komponen perangkat keras dan jenis mikroprosesor. Termasuk juga konsep berdasarkan ukuran dan kecepatan. Bagian standa paling kecil dari komputer adalah byte, kemudian tingkat kecepatan dalam Hertz dan ukuran monitor dalam inci dengan kualitas masing-masing. Selama proses yang disebabkan keterbatasan ukuran file yang akan dikirimkan tersebut untk memberi kesempatan pada pengirim untuk segera menyadari bahwa email dikirimkan telah melebihi kapasitas yang diijinkan.

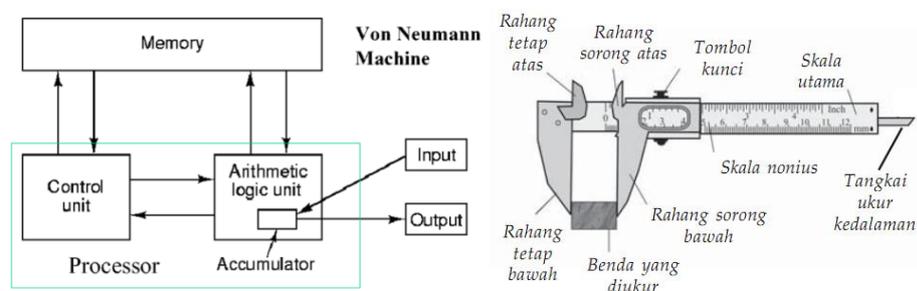
Empat paket aplikasi yang sering digunakan, adalah *Word Prosesor*, *Database*, *Spreadsheet* dan *Presentation*. *Web browser* telah menjadi

perangkat lunak yang banyak digunakan dimana-mana. Banyak sekali perangkat lunak web browser, seperti Internet Explorer yang merupakan paket Microsoft Windows, Safari yang merupakan paket dari Apple, Google Chrome, Firefox, dan banyak lagi dari pengembang lainnya. Untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik, maka para pendidik perlu menjelaskan fungsi masing-masing perangkat lunak tersebut sesuai dengan fungsinya masing-masing.

Perangkat lunak yang bersifat umum dapat digunakan dalam berbagai konteks. Dapat disebut sebagai alat bantu pembelajaran (Computer Assisted Learning) atau penggunaan perangkat lunak untuk mengajar atau melatih peserta secara individu dalam keterampilan tertentu, pengetahuan, pemahaman atau sikap. Contoh CAL antara lain:

- Pengolah kata (word processor) yang digunakan untuk mengajarkan keterampilan ejaan atau tata bahasa.
- Program notasi musik untuk menyajikan pengetahuan tentang music.
- Perangkat lunak grafis untuk membantu manipulasi bentuk geometris yang digunakan untuk membantu memahami konsep wilayah.

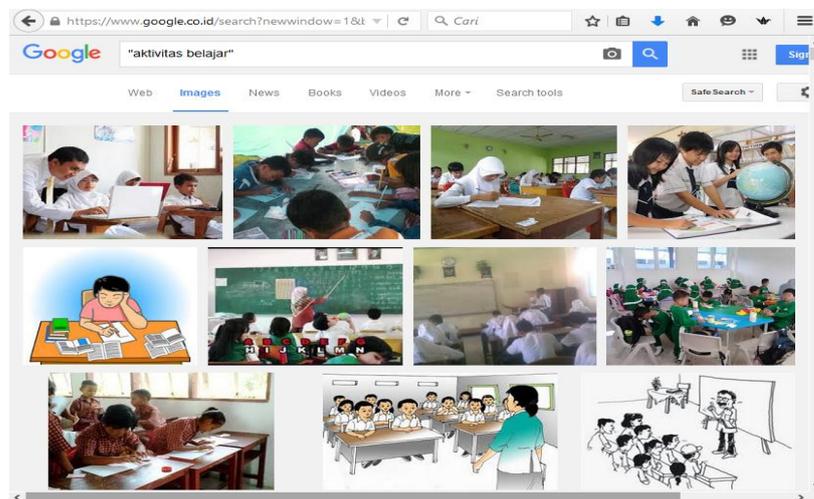
Aspek-aspek sosial, ekonomi, etika dan moral dalam pemanfaatan komputer telah diintegrasikan dalam kurikulum dan silabus. Pertimbangan nilai yang berhubungan dengan kualitas dan kesesuaian penggunaan perangkat TIK yang memungkinkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 1. 2. Mengetahui Konsep Komputer dan Alat Ukur “Jangka Sorong”

D. Aktivitas Pembelajaran

Mencari Gambar dan Menempelkan dalam Dokumen. Fasilitator memulai kelas di ruang komputer atau menggunakan laptop peserta sebagai bagian dari persiapan untuk pembelajaran selanjutnya. Kegiatan ini akan berlangsung selama kira-kira 10 menit untuk mengumpulkan beberapa koleksi gambar menggunakan jaringan intranet yang tersedia, melalui internet dan beberapa aplikasi pengolah gambar yang diinstal di masing-masing komputer. Buka browser (Internet Explore, Firefox, Chrome, Safari) dan pada address bar, ketikkan alamat url <http://www.google.co.id> lalu klik Tab Images dan pada area Search, ketikkan "aktivitas belajar"



Gambar 1. 3 Mencari gambar di Google

Aktivitas Pembelajaran



Belajar TIK



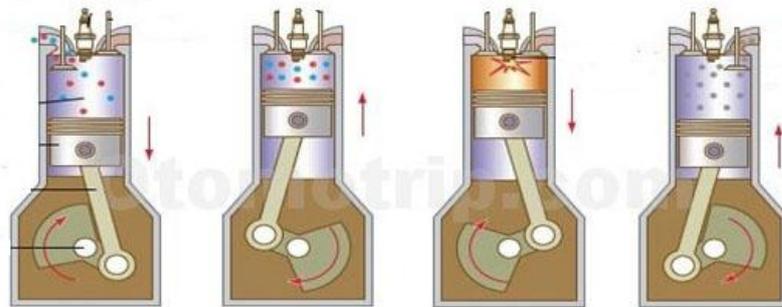
Belajar Geografi

Gambar 1.4 Microsoft Word

Selain Image (gambar diam) ada juga Animasi (gambar bergerak), animasi adalah teknik yang menggabungkan beberapa gambar menjadi satu gambar yang setelah disimpan sebagai gambar dengan ekstensi GIF. Gambar yang ber-ekstensi BMP maupun JPG berpindah dari satu gambar ke gambar lain

dalam bentuk satu gambar animasi. Animasi mungkin juga dibuat dari beberapa aplikasi atau program berbasis vektor. Fungsi manipulasi gambar meliputi: condong, memutar, mengubah, flip, tampilan cermin (terbalik/tertukar posisi kiri-kanan) dan perubahan ukuran gambar.

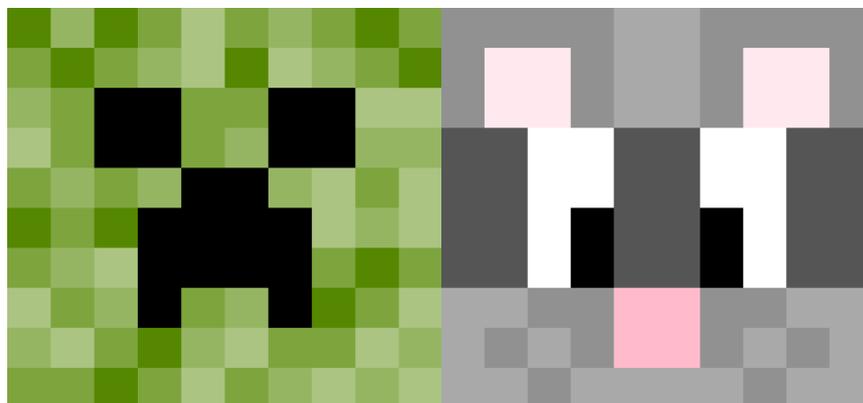
Berikut contoh empat gambar yang digabung menjadi satu dan menjadi gambar bergerak (animasi).



Gambar 1.5 Gambar Seher yang dapat dianimasikan

Sumber contoh gambar animasi: <http://postimg.org/image/solss998/>

Teknik lain adalah untuk menerapkan *pixelation* untuk sebagian atau seluruh gambar. Sebuah layar resolusi rendah memiliki 640 oleh 480 piksel di dalamnya. Sebuah gambar hasil piksel dihasilkan dengan mengambil setiap 10 x 10 piksel area, kemudian dilakukan *rendering* menjadi satu gambar yang telah dibuat rata-rata 10 x 10 piksel. Teknik piksel ini biasa digunakan pada film untuk mengaburkan identitas setiap akhir gambar menuju gambar berikutnya. *Pixelation* menyembunyikan detail tanpa menyembunyikan gambaran secara keseluruhan keseluruhan.



Gambar 1.6 Ukuran Gambar 10 x 10 piksel

Petunjuk Teknis

Google Images dapat dilihat pada kebanyakan komputer yang mengakses halaman web <https://www.google.co.id/images>. Namun, beberapa pusat pelatihan menggunakan sistem untuk melindungi peserta dari materi yang dianggap tidak pantas dan juga mencegah peserta mengakses halaman web tertentu.

Petunjuk Belajar

Pengalaman keberhasilan dan mungkin kegagalan menggunakan TIK yang akan membuat anda menjadi seorang yang lebih bijaksana dan kemungkinan mempraktekkan strategi tertentu yang sesuai dengan kondisi maupun kompetensi anda sebagai pelaku pendidikan yang memiliki tanggungjawab dalam memberi warna dalam pendidikan untuk setiap peserta didik. Bahkan ketika fasilitator melakukan pembelajaran bersama peserta yang memiliki kemampuan TIK lebih baik dari fasilitator itu sendiri, sehingga dapat memberikan saran atau membantu peserta tetapi fasilitator harus tetap memfasilitasi peserta untuk menjadikan dirinya bijaksana dengan memberikan kesempatan pada peserta untuk memilih cara belajarnya melalui percobaan dan perbaikan yang dipraktekkan sendiri.

Persyaratan Kurikulum Pelatihan adalah "memberi peluang peserta untuk dapat memilih dan menggunakan sistem informasi yang sesuai dengan bidang garapan atau pekerjaan mereka dalam berbagai konteks materi pembelajaran"

Merasa aman menggunakan Internet

"Kemungkinan adanya bahaya yang timbul dan sering dipublikasikan di media ceta maupun televisi tentang akibat penggunaan internet terutama media sosial adalah rasa takut yang berlebihan, tapi tetap kita harus mempertimbangkan antara peluang bahwa internet yang mungkin dapat menimbulkan efek negatif, jika digunakan oleh orang yang tidak bertanggung-jawab dengan perbuatannya"

Pendekatan kesehatan dan keselamatan kerja dilakukan untuk mengidentifikasi bahaya dan menilai risiko dan kemudian menghilangkan

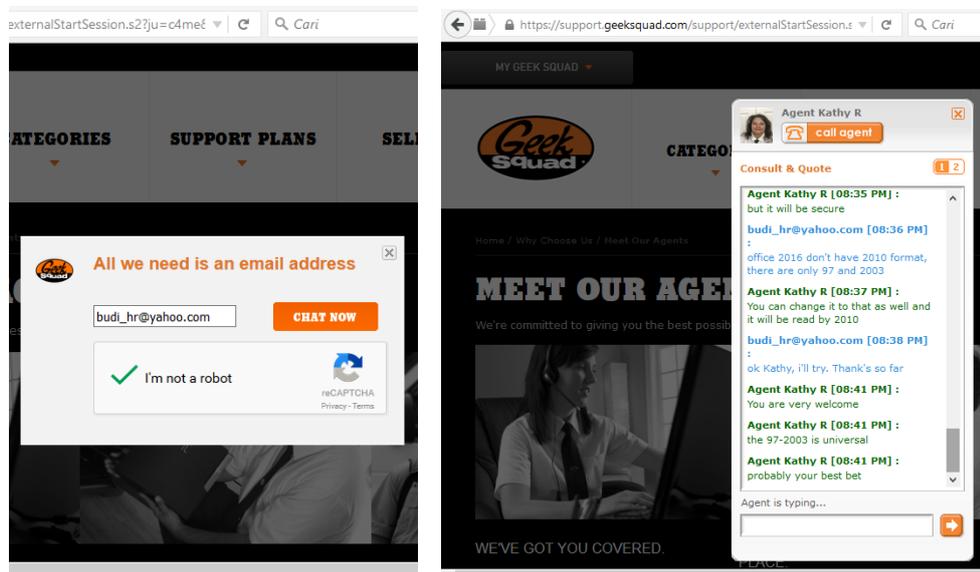
bahaya atau mengurangi risiko yang diakibatkan oleh penggunaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi. Banyak sekali kegiatan yang memanfaatkan internet dan berlangsung setiap hari, peserta dapat belajar banyak hal melalui internet, mereka memiliki banyak interaksi sosial dan kegiatan yang tepat dan mendukung, yang sebelumnya tidak memungkinkan terjadi. Namun, karena banyak peserta yang dapat menggunakan jaringan internet untuk mengerjakan tugas-tugas penting, maka penggunaan jaringan internet di tempat pelatihan maupun di rumah harus dipastikan aman dari gangguan maupun kata-kata hinaan di dunia maya.

Kita perlu menuliskan tentang keamanan penggunaan internet kedalam modul atau yang sering dipindahkan untuk dipublikasikan ke media lain seperti televisi dan internet. Peserta harus cerdas dan perlu melakukan penilaian terhadap informasi yang diterima. Apa yang dilakukan dan dipublikasikan di internet mungkin tidak seperti yang muncul dalam bentuk avatar atau simbol di internet. Namun simbol ini pada kenyataannya dapat mewakili sesuatu yang sangat berbeda dengan kenyataannya.

Untuk mendapatkan bantuan dari para ahli yang bersedia membantu melalui komunikasi di situs Askanexpert yang akan menghubungkan anda dengan ratusan ahli di bidangnya, mulai dari astronot ke penjaga kebun binatang. Walaupun pihak Askanexpert sudah menyatakan bahwa mereka tidak dapat memastikan kebenaran informasi yang diberikan oleh para ahli tersebut. Anda dapat melakukan registrasi menggunakan email anda dengan mengisi data-data yang diminta di situs <http://www.askanexpert.expert>. Atau melakukan komunikasi langsung sebagai pengguna dengan menyertakan email sebagai identitas untuk login di situs kumpulan para expert <https://support.geeksquad.com>

Namun, tetap ada juga kemungkinan bahaya yang mengintai, jika peserta mengikuti situs web yang tidak memiliki wibawa dan mungkin beberapa ahlinya memiliki avatar yang belum melewati pemeriksaan atau verifikasi sebagai seorang ahli.

Berikut ini contoh chat dengan salah-satu ahli di situs <https://support.geeksquad.com>



Gambar 1.7 Layanan Diskusi Online (*Chat*)

Sebagai pendidik atau agen perubahan, kita harus melindungi peserta didik dari kemungkinan kerugian yang mungkin akan ditemui tentang berbagai hal, seperti: sajian materi yang tidak pantas; bahaya fisik dan bahaya psikologis yang mungkin dapat ditimbulkan, misalnya, *cyber-bullying* dan sanjungan maupun segala bentuk pujian yang memiliki maksud tertentu. Strategi yang dapat diantisipasi adalah: memberikan internet filtering, memberikan saran yang tepat dan jelas, memberikan wawasan tentang kode etik dalam komunikasi dan mendapatkan dukungan pemuka agama yang dipercaya.

Avatar atau gambar profil tidak lebih dari sekedar sebuah ikon. Avatar mewakili kepribadian yang ditampilkan dalam bentuk gambar ikon. Avatar yang kita pilih dapat mengenai apa yang kita pikir ketika kita berada dalam lingkungan atau kondisi tertentu. Lebih tepatnya, avatar yang kita gunakan adalah kesan yang kita inginkan tentang diri kita dalam situasi yang berbeda. Sebagai contoh, pada buletin tentang pendidikan, mungkin anda akan menampilkan profil keterampilan akademik (seperti sebagai anggota, siswa, guru, trainer atau dosen) yang lebih merefleksikan pribadi. Avatar bisa berbahaya (jika seorang pedofil mewakili dirinya dalam ikon dan sebagai

profile yang menunjukkan rasa empati). Avatar bisa juga seorang profesional (seorang peneliti pasar yang ingin mendapatkan reaksi dari proposal yang dipublikasikan, baik pada weblog ataupun pada papan buletin). Avatar bisa saja tidak bertanggung-jawab (karena dilakukan oleh orang lain yang bertindak sebagai bagian dari permainan atau perjudian).

Tugas Praktek

Bentuklah kelompok yang terdiri dari sekitar 5 orang, dan kerjakan tugas yang diberikan oleh fasilitator, selama kurang lebih 5 menit.

Membuat daftar pertanyaan yang memancing atau membangkitkan pemahaman peserta tentang konsep TIK. Daftar berikut ini dapat membantu peserta, tetapi perlu membuat perangkat penilaian tentang kemampuan secara umum dari peserta dan mendengarkan saran dari para fasilitator. Dibutuhkan kepastian dalam menjelaskan arti setiap kata dalam pertanyaan. Semua pertanyaan harus diambil dari penjelasan maupun keterangan yang ada dalam kurikulum nasional.

Apakah peserta telah:

- Membuat tabel, gambar dan suara yang pernah dibuat sendiri sebelumnya;
- Memiliki Hasil karya yang telah diuji, diperbaiki dan disempurnakan sesuai dengan urutan instruksi untuk membuat sebuah tugas (mungkin menggunakan mainan yang telah diprogram, seperti susunan balok atau Kubus);
- Menggunakan program simulasi untuk mengeksplorasi situasi imajiner atau nyata;
- Melakukan perubahan nilai dalam aplikasi spreadsheet dan kemudian mengamati apa yang terjadi dengan perubahan data yang ada dalam aplikasi tersebut;
- Menggunakan e-mail di sekolah ataupun tempat kerja;
- Menggunakan komputer untuk membuat poster, animasi, halaman web atau karya musik digital;
- Mengalami proses pembelajaran yang diamati langsung, dipantau melalui monitor menggunakan aplikasi komputer atau monitor CCTV;

- Mengumpulkan data kemudian disimpan ke dalam komputer;
- Memperoleh informasi dari internet;
- Merancang sesuatu produk menggunakan aplikasi komputer.

Sebagai fasilitator telah menanyakan kepada peserta:

- Apakah anda pernah merasakan dan mengerti maksud dari "rasa sensitif terhadap kebutuhan peserta didik" ?
- Apakah anda pernah diminta untuk meninjau ulang pekerjaan anda dan kemudian diminta untuk mempertimbangkan bagaimana hal itu bisa diperbaiki?

Cobalah untuk memastikan tingkat pemahaman peserta. Jika ada peserta yang tampak memiliki pemahaman yang baik kemudian mencoba untuk mengajukan pertanyaan yang memungkinkan mereka untuk menerapkan pemahaman mereka. Jika peserta tampaknya memiliki sedikit pemahaman dari yang anda harapkan kemudian cobalah untuk menggali ide-ide mereka lebih lanjut dengan cara berdiskusi dan tanya jawab. Pikirkan juga tentang pertanyaan atau diskusi dengan cara menanyakan;

- Apakah peserta telah memahami pertanyaan?
- Apakah fasilitator telah melakukan penguatan ide dengan baik baik?
- Apakah fasilitator memberikan umpan balik positif atau negatif?
- Apakah peserta memiliki kesempatan untuk mengajukan pertanyaan?
- Bagaimanakah tingkat pemahaman yang anda harapkan?
- Apakah diskusi dapat membantu pemahaman peserta?

Fasilitator mungkin ingin menindaklanjuti tugas ini dengan peserta lain. Peserta mungkin bertanya-tanya mengapa harus mengajukan begitu banyak pertanyaan (sebagaimana Socrates pada 2400 tahun yang lalu telah mengajar bahwa pertanyaan-pertanyaan itu merupakan seni mengajukan pertanyaan. Ted Wragg juga pernah mengusulkan sebuah model teoritis dari tiga jenis pertanyaan untuk memastikan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik (Wragg dan Brown, 2001): pertanyaan konseptual (berdasarkan pemahaman, definisi dan penalaran), pertanyaan empiris (berdasarkan fakta) dan pertanyaan tentang nilai-nilai (keyakinan pribadi, masalah moral dan landasan etika).

Ada sejumlah konsep yang perlu dipahami oleh peserta, dengan mendukung dan memastikan bahwa peserta dapat;

- Menghasilkan informasi yang sesuai tujuan dengan cara memilih sumber yang tepat dan mempertanyakan apakah informasi tersebut masuk akal dan bernilai informasi;
- Membuat prosedur yang efisien dan sesuai tujuan;
- Membuat presentasi yang berkualitas baik dalam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan kalangan tertentu dan konten informasi yang sesuai;
- Melakukan pertukaran informasi secara efektif;
- Merefleksikan secara kritis untuk kebutuhan sendiri maupun kegunaan lain dari TIK untuk membantu mengembangkan dan meningkatkan ide-ide serta kualitas pekerjaan mereka;
- Memahami pentingnya TIK untuk keperluan individu, komunitas dan masyarakat;

E. Latihan dan Tugas

Setelah mempelajari kegiatan belajar ini, peserta diminta untuk mengerjakan latihan berikut:

Latihan 1.1

- Gunakan mesin pencari Google dan klik Tab Link “images” pada www.google.co.id
- Gunakan kata kunci “TIK” dan “matematika”. Guru matematik biasanya senang mencari bagian-bagian yang menarik untuk mendukung materi palajarannya.
- Sekarang cari kata “TIK” dan subyek yang anda inginkan sebagai kata kunci.
- Gunakan kata kunci “animasi” dan “matematika” untuk dicari, maka akan ditampilkan beberapa gambar dengan efek animasi.
- Carilah gambar dan animasi yang sesuai dengan aspek berbeda dari mata pelajaran yang anda ajarkan.

Berikut contoh lembar kerja yang dapat anda gunakan, atau anda menggunakan tabel yang sesuai dengan ide anda sendiri.

Lembar Kerja Latihan 1.1

No.	Kata Kunci (<i>keyword</i>)	Hasil Gambar	Keterangan

Latihan 1.2

Lakukan penyelidikan berikut kemudian buatlah keputusan profesional anda sendiri tentang apakah yang harus dipelajari melalui pengetikan kata:

- Apakah sekolah peserta memiliki program latihan mengetik dengan keyboard?
- Apakah program latihan mengetik berfungsi untuk siswa didik di sekolah? jelaskan!
- Carilah dan telusuri beberapa argumen dengan struktur pengetikan yang peserta butuhkan.
- Klarifikasikan apakah peserta perlu memikirkan ketika siswa didiknya akan mengetikkan sebuah kata kunci.
- Buatlah keputusan apakah perlu mengetikkan suatu kata kunci tertentu atau tidak.

Berikut contoh lembar kerja yang dapat anda gunakan, atau anda dapat menggunakan tabel sesuai dengan ide anda sendiri.

Lembar Kerja Latihan 1.2

No.	Aktivitas Latihan

Latihan 1.3.1

Identifikasikan pertanyaan berikut untuk menggali konsep pemahaman peserta tentang pemanfaatan perangkat TIK. Apakah peserta telah;

- Membuat tabel, gambar dan suara yang pernah dibuat sendiri sebelumnya;
- Memiliki Hasil karya yang telah diuji, diperbaiki dan disempurnakan sesuai dengan urutan instruksi untuk membuat sebuah tugas (mungkin menggunakan mainan yang telah diprogram, seperti susunan balok atau Kubus);
- Mengalami proses pembelajaran yang diamati langsung, dipantau melalui monitor menggunakan aplikasi komputer atau monitor CCTV;
- Menggunakan program simulasi untuk mengeksplorasi situasi imajiner atau nyata;
- Melakukan perubahan nilai dalam aplikasi spreadsheet dan kemudian mengamati apa yang terjadi dengan perubahan data yang ada dalam aplikasi tersebut;
- Menggunakan e-mail di sekolah ataupun tempat kerja;
- Menggunakan komputer untuk membuat poster, animasi, halaman web atau karya musik digital;

Lembar Kerja Latihan 1.3.1

No.	Aktivitas Latihan	Tidak Pernah	Pernah	Sering

Latihan 1.3.2

Ada sejumlah konsep perlu dipahami oleh peserta didik, dengan mendukung dan memastikan bahwa peserta didik dapat;

- Menghasilkan informasi yang sesuai tujuan dengan cara memilih sumber yang tepat dan mempertanyakan apakah informasi tersebut masuk akal dan bernilai informasi;
- Membuat prosedur yang efisien dan sesuai tujuan;
- Membuat presentasi yang berkualitas baik dalam bentuk yang sesuai dengan kebutuhan kalangan tertentu dan konten informasi yang sesuai;
- Melakukan pertukaran informasi secara efektif;
- Merefleksikan secara kritis untuk kebutuhan sendiri maupun kegunaan lain dari TIK untuk membantu mengembangkan dan meningkatkan ide-ide serta kualitas pekerjaan mereka;
- Memahami pentingnya TIK untuk keperluan individu, komunitas dan masyarakat;
- Menilai efektivitas, penggunaan istilah teknis yang relevan.

Lembar Kerja Latihan 1.3.2

No.	Aktivitas Latihan	Tidak Pernah	Pernah	Sering

Bimbingan pada Aktivitas Online

Tidak semua peserta mungkin terbiasa mengikuti aturan yang telah disepakati dalam maupun di luar kelas. Hal yang sama berlaku ketika peserta sedang berada pada jaringan (*online*).

Peserta juga harus menyadari bahwa tindakan di jaringan online mungkin memiliki pertimbangan atau konsekuensi hukum dan keuangan sebagaimana tersebut dalam undang-undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Misalnya, ada banyak situs menawarkan jasa, baik yang gratis maupun berbayar yang berhubungan dengan musik, layanan ponsel dan kompetisi. Peserta mungkin tidak menyadari ketika meminta produk gratis ataupun dikenakan biaya. Semua calon pelanggan akan menerima "email pribadi" yang menunjukkan bahwa mereka dapat memperoleh sejumlah besar uang dengan memberikan sedikit rincian atau bahkan detail rincian rekening bank. Peserta mungkin perlu nasihat yang baik untuk diberikan dan disampaikan dengan cara yang bijak, empati dan profesional. Peserta harus disarankan untuk tidak mengungkapkan informasi pribadi dan sensitif terhadap permintaan yang tidak pantas untuk keperluan yang tidak dapat dipertanggung-jawabkan.

Peserta perlu menyadari aspek etika dari aktivitas online, termasuk; kode etik sekolah, peraturan provider penyedia jaringan dan aturan perlindungan data, penyalahgunaan komputer dan kebebasan informasi.

F. Rangkuman

Pemahaman konsep TIK mencakup juga konsep teknis komputer; konsep komponen perangkat keras dan jenis mikroprosesor, konsep berdasarkan ukuran dan kecepatan. Bagian standar paling kecil dari komputer adalah *bits* (1 bites = 8 karakter), kemudian tingkat kecepatan processor dinyatakan dalam satuan *Hertz* dan ukuran monitor dalam *Inch* dengan kualitas masing-masing. Setiap peserta harus memahami konsep ukuran harddisk agar tidak mengalami kehabisan ruang penyimpanan saat menyimpan pekerjaan yang

diketik maupun diedit. Sistem komputer akan selalu mengalami perubahan spesifikasi dan peningkatan kinerja.

- Sesuaikan target pencapaian kompetensi TIK yang anda kuasai;
- Fokuskan kompetensi TIK dalam materi pembelajaran yang anda sampaikan agar dapat memperluas kemampuan anda dalam pemanfaatan perangkat TIK dan dapat membuat administrasi yang anda lakukan dapat menjadi lebih efisien;
- Memiliki kepedulian terhadap perangkat TIK yang sesuai dengan mata pelajaran dan lingkungan belajar yang anda ampu;
- Pastikan anda telah mempersiapkan kompetensi anda dalam pembelajaran di kelas agar dapat membantu mengembangkan kemampuan peserta didik.
- Dalam pengembangan kemampuan pemanfaatan perangkat TIK baik hardware maupun software: seperti penggunaan kamera, scanner, perekam audio, perekam video kamera, dan perekam CD atau DVD.
- Peserta harus menyesuaikan target pengembangan pengetahuan tentang pemanfaatan TIK yang sesuai dengan kemampuannya masing-masing;
- Fokuskan pengetahuan TIK pada subyek mata pelajaran yang diampu;
- Pastikan bahwa anda merasa percaya diri dalam memanfaatkan pengetahuan di kelas untuk membantu mengembangkan kemampuan TIK peserta;
- Memastikan bahwa anda dapat berkomunikasi dengan peserta secara individual dan mencari tahu tentang pengalaman dan pemahaman pemanfaatan TIK;
- Mengidentifikasi tema terbaik dalam pemanfaatan TIK yang berhubungan dengan mata pelajaran;
- Membaca dokumen tentang penilaian pemanfaatan TIK sesuai dengan mata pelajaran dan pastikan telah memahami konsep-konsep sehingga dapat mengembangkan kemampuan TIK setiap peserta;
- Setelah menyelesaikan tahap akhir pelatihan, lakukan identifikasi pemahaman serta keterampilan yang mampu peserta tentang TIK.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Tindak Lanjut 1

Gunakan tabel dibawah ini untuk mengidentifikasi sejauh mana pengetahuan TIK anda. Manfaatkan desain tabel yang memerlukan aktivitas TIK dan dapat mengerjakannya dengan keyakinan. Kemudian identifikasikan apasaja langkah berikutnya untuk mengembangkan kesadaran anda tentang pemanfaatan TIK. Langkah ini mungkin dapat menjadi kerangka yang dapat digunakan baik di pusat maupun di daerah dengan menyertakan aspek TIK yang memberikan kontribusi khusus untuk mata pelajaran yang anda ampu. Lakukan pembahas kesimpulan anda dengan fasilitator anda. Fasilitator mungkin memiliki perspektif yang berbeda dan dapat menyarankan yang lebih baik kepada peserta tentang perkembangan TIK yang telah anda miliki. Prosedur ini merupakan bagian yang dibutuhkan untuk SKG bahwa peserta telah bertindak dengan saran dari para fasilitator dan tindak lanjut yang harus dilakukan setelah pelatihan. Pastikan bahwa target pemahaman TIK anda dinyatakan dalam bentuk hasil pencapaian secara jelas. Menuliskan bukti apasaja yang menyatakan bahwa peserta telah memenuhi target dalam jangka waktu yang telah ditetapkan dalam rencana tindak lanjut. Tabel berikut ini dapat anda gunakan sebagai contoh tindak lanjut.

Pembelajaran dengan memanfaatkan TIK

No	Uraian Kegiatan	Penggunaan Aplikasi	Target Pemahaman	Waktu Pelaksanaan

Tabel 1.3 Memilih TIK yang sesuai dengan kegiatan.

Tindak Lanjut 2

Kompetensi menggunakan perangkat lunak presentasi dan menganalisis hasil presentasi yang telah anda buat dapat anda dokumentasikan kedalam bentuk petunjuk untuk anda sendiri. Anda dapat membuat file data nilai peserta dan hasil analisis mulai dari rata-rata, minimum dan maksimum, kemudian menganalisis tugas-tugas peserta lainnya sehingga dapat digunakan sebagai acuan atau referensi bagi sesama pendidik.

Gunakan kartu dengan berbagai warna sebagai tanda dalam memahami kerangka teori guna mengidentifikasi kemampuan yang telah dicapai selama pelatihan atau pembelajaran. Kemudian kartu tersebut secara bersama-sama dapat digunakan untuk mengajarkan proses secara keseluruhan, mulai dari kemampuan (kompetensi keterampilan), meningkatkan kesadaran subyek pembelajaran (kompetensi pengetahuan), mengembangkan konsep (pemahaman materi pembelajaran) atau melakukan refleksi dan opini (kompetensi sikap). Penggunaan kartu sebagai alat bantu pemahaman dilakukan untuk mengidentifikasi pengetahuan agar dapat memfasilitasi ketergantungan peserta dalam membangun pemahaman peserta tentang situasi kerja maupun pembelajaran (Bruner, 1966; Piaget, 1999).

Berikut adalah tabel untuk mengidentifikasi sampai sejauh mana tingkat pemahaman pada masing-masing subyek kompetensi.

Pemahaman Konsep TIK				
Subyek Kompetensi	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
✓ Pengetahuan				
✓ Keterampilan				
✓ Sikap				

Tabel 1.4 Pemahaman Konsep TIK

Tindak Lanjut 3

Baca ulang tulisan anda sebelumnya dan cobalah untuk mengidentifikasi petunjuk mengenai pendekatan alternatif yang mungkin lebih cocok untuk mengajar menggunakan TIK. Telusuri cara lain dalam belajar dan mengajar atau model pembelajaran untuk lebih membangun dan mengembangkan sendiri cara mengajar secara profesional.

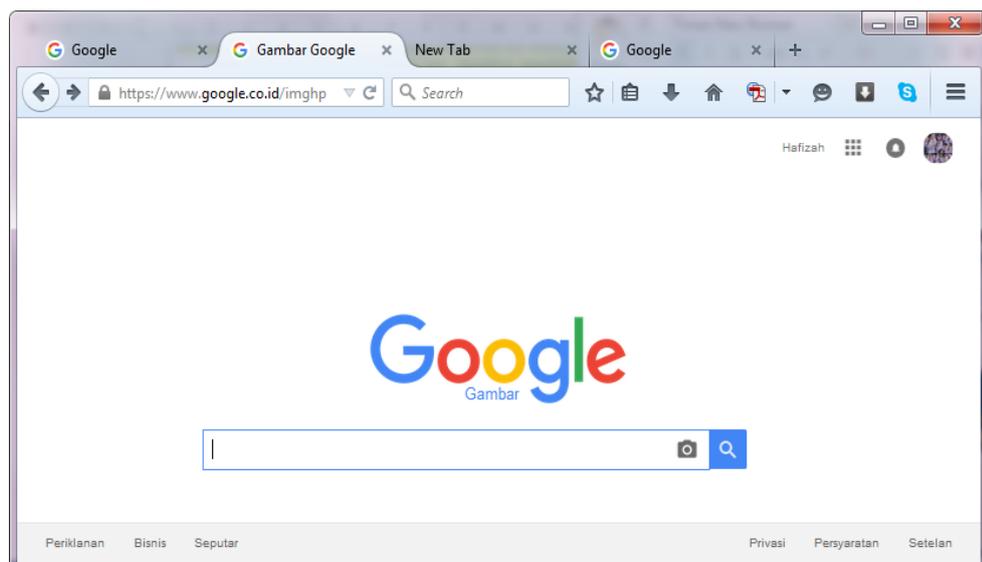
Contoh yang dapat digunakan adalah petunjuk singkat dalam praktik pembuatan Database. Petunjuk singkat merupakan alat yang dimaksudkan untuk membuat cara belajar menjadi lebih mudah diakses oleh para pendidik. Database yang berisi ringkasan dari 50 teori utama tentang pembelajaran dan pengajaran.

Tindak Lanjut 4

Lakukan latihan berikut dengan 2 atau 3 teman, dengan cara melihat daftar konsep di kolom sebelah kiri dan mencocokkannya dengan deskripsi di kolom sebelah kanan. Anda dapat memperkenalkan kompetisi untuk meningkatkan keterlibatan kognitif. Kunci Jawaban

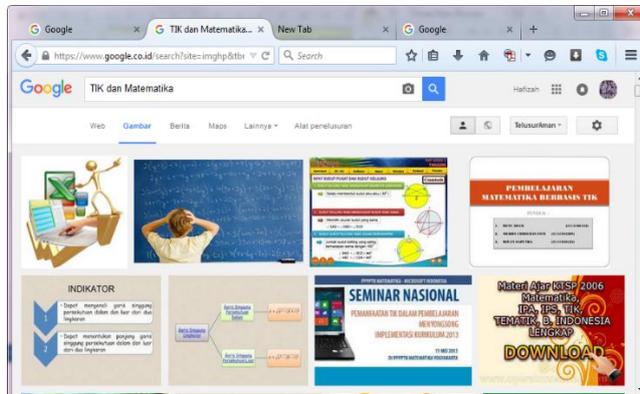
Latihan 1.1

- <https://www.google.co.id/imghp>



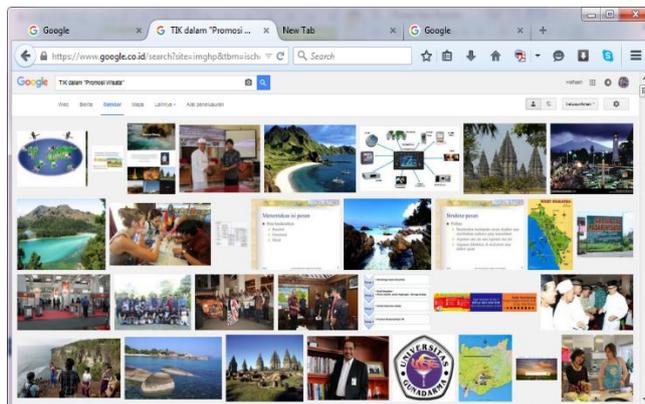
Gambar 1.8 Halaman Pencari Gambar (Google Image)

- Kata kunci “TIK” dan “matematika”

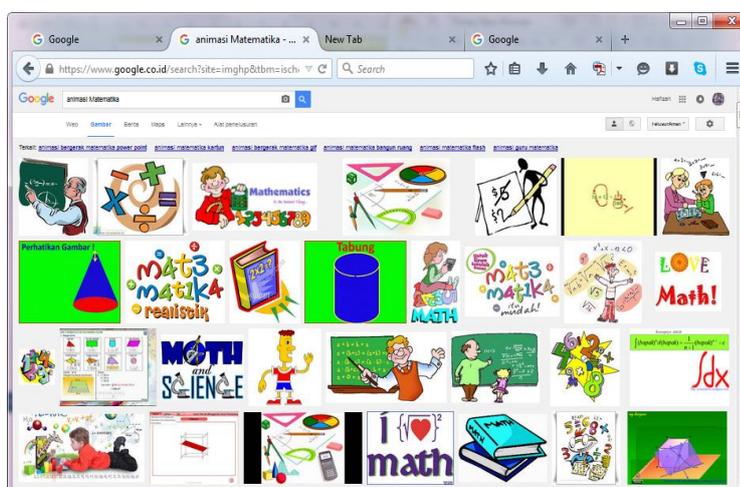


Gambar 1.9 Hasil Pencarian Gambar (keyword: TIK dan Matematika)

- Kata kunci “TIK” dan subyek “Promosi Wisata”.

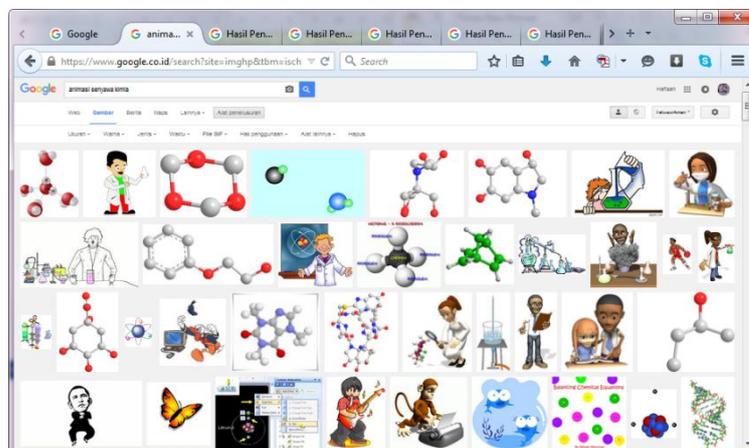


Gambar 1. 10 Hasil Pencarian Gambar (keyword: TIK dan Promosi Wisata)
Kata kunci “animasi” dan “matematika”.



Gambar 1. 11 Hasil Pencarian Gambar (keyword: animasi matematika)

- Mencari gambar dan animasi yang sesuai dengan aspek berbeda dari mata pelajaran yang diajarkan. Contoh: Animasi senyawa kimia;



Gambar 1. 12 Hasil Pencarian Gambar (keyword: animasi senyawa kimia)

Latihan 1.2

Lakukan penyelidikan berikut kemudian buatlah keputusan profesional anda sendiri tentang apakah yang harus dipelajari melalui pengetikan kata:

- Sekolah tidak/belum memiliki program latihan mengetik.
- Program latihan mengetik berfungsi untuk siswa didik agar terbiasa mengetik cepat tanpa harus memperhatikan hasil setiap huruf atau angka yang telah diketik di monitor.
- Melatih kebiasaan atau kecepatan mengetik yang “menggunakan kedua jari telunjuk” dan membedakannya dengan “menggunakan 10 jari”.
- Mengklarifikasi peserta didik, agar peserta memikirkan terlebih dulu ketika mengetikkan sebuah kata kunci untuk menyesuaikan dengan pencarian tiap kata secara terpisah atau mencari kata kunci yang bersamaan dengan membatasi dengan tanda dua petik di awal dan di akhir susunan kata.

Latihan 1.3.1

No.	Aktivitas Latihan	Tidak Pernah	Pernah	Sering

Latihan 1.3.2

No.	Aktivitas Latihan	Tidak Pernah	Pernah	Sering



Kegiatan Belajar 2

Memadukan Ragam Teknologi Informasi dan Komunikasi sesuai Karakteristik dan Tujuan Pembelajaran

A. Tujuan

Pada kegiatan belajar ini berupaya memperkuat pengetahuan peserta tentang TIK untuk mendukung pengajaran dan kegiatan profesional yang lebih luas. Melakukan latihan berbasis TIK secara praktis, yang harus dilakukan dengan pendekatan sikap kreatif dan konstruktif serta tetap bersifat kritis. Semua upaya yang berkaitan dengan penilaian dalam pemanfaatan TIK, membimbing peserta, menyelesaikan tugas atau yang terkait dengan kegiatan diluar kelas.

B. Indikator Pencapaian Kompetensi

- memahami nilai perangkat menunjuk remote untuk mendukung pengajaran Anda;
- telah ditentukan potensi penggunaan Anda dari papan tulis interaktif;
- menyadari biaya relatif peralatan TIK dan sumber pendanaan;
- menyadari penggunaan tablet PC dan sistem kinerja kelas.
- meningkatkan kesadaran tentang masalah kesehatan dan keselamatan;
- mengetahui tanggung jawab masing-masing dalam hal keselamatan;
- menyadari bahaya yang berhubungan dengan peralatan TIK yang Anda gunakan;
- memahami isu-isu yang terkait dalam hak penggunaan data peserta.
- aspek fisik lingkungan pengajaran bagi peserta didik berkebutuhan khusus (inklusi);
- mampu mendesain sumber daya dan implikasinya, diferensiasi dan aksesibilitas;

- kesenjangan gender dan isu yang berkaitan dengan wanita dalam pemanfaatan TIK;
- memastikan adanya fasilitas untuk membuat antarmuka aplikasi komputer agar lebih mudah diakses melalui profil pengguna dan fungsi aksesibilitas;
- memastikan peran TIK dalam mendukung siswa berkebutuhan khusus.

C. Uraian Materi

1. Mengembangkan Pembelajaran dengan TIK

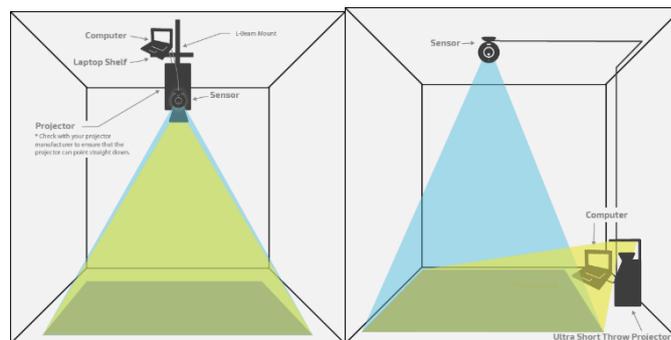
Menggunakan Papan Tulis Interaktif (PTI)

"Papan Tulis Interaktif dapat menghapus tulisan dan dapat menangkap, merekam atau menyimpan hasil tulisan dipapan secara elektronik. Papan Tulis Interaktif memerlukan komputer atau laptop yang memiliki perangkat lunak aplikasi pendukung papan tulis interaktif. Beberapa papan tulis interaktif juga memungkinkan interaksi dengan gambar yang diproyeksikan dalam komputer. PTI dapat digunakan melalui salah satu dari dua cara: untuk menangkap catatan yang tertulis pada permukaan papan tulis menggunakan tinta yang dapat dihapus (*whiteboard marker*) atau mengontrol papan tulis dengan mengklik kemudian menggeser (*klik dan drag*) dan / atau mark-up (memberikan keterangan) pada gambar yang dihasilkan komputer kemudian diproyeksikan pada permukaan papan tulis melalui proyektor digital." (Wikipedia, 2006)

Papan tulis interaktif sebagian besar menggantikan fungsi papan tulis. Dapat juga bekerja sebagai layar komputer besar dengan memproyeksikan gambar komputer ke papan atau dinding melalui proyektor dan komputer yang dapat dikontrol melalui papan, tentunya terdapat sensor di papan bahwa ketika diaktifkan memindahkan kursor ke titik tertentu. Atau jika menggunakan dinding sebagai papan tampilan, memerlukan bantuan kamera untuk mengenali gerakan pada papan atau dinding yang menerima tampilan.



Gambar 2.1 Skema Papan Tulis Interaktif



Gambar 2.2 Skema Dinding / Lantai Interaktif melalui Projector Magix

Sumber : <http://www.touchmagix.com>



Gambar 2. 3 Simulasi Lantai Interaktif melalui Projector Magix

Sumber: <http://www.touchmagix.com/interactive-floor-interactive-wall-play>

<http://www.touchmagix.com/interactive-floor-interactive-wall-brands>

Perangkat penunjuk / pengendali jarak jauh

Pada tahun 1970, Douglas Engelbart menerima hak paten untuk papan shell dengan dua roda logam (US Patent #3.541.541) sebagai paten aplikasi yang menggunakan "indikator posisi XY untuk sistem tampilan (*display*)". Paten ini dikenal sebagai "mouse" yang masih menggunakan kabel penghubung PS2 atau USB. Kini mouse sudah menggunakan media wireless (infrared atau Bluetooth). Semua peserta dan pendidik merasakan kemudahan dalam menggunakan alat bantu pengendali monitor ini, media

sentuh (*touch pad* telah terintegrasi dalam perangkat laptop), pena penunjuk atau *stylus* (juga terdapat di perangkat laptop) dan laser pointer (digunakan untuk menyentuh layar komputer ataupun tampilan layar proyektor).

Tablet PC

Tablet PC secara bentuk dan ukuran hampir sama dengan laptop konvensional tetapi permukaannya memiliki sensitivitas sentuhan dengan *stylus* atau jari. *Stylus* (pena digital) yang digunakan untuk memasukkan teks (*handwriting recognition*) dan menavigasikan di sekitar jendela kerja (*area window*). Ada dua jenis tablet yang berbentuk atau model papan sentuhan (*slate*) dan model yang dapat disesuaikan (*convertible*). Beberapa tablet PC ada yang ditambahkan/memiliki *stylus* yang disertakan bersama perangkat tablet.



Gambar 2. 4 Pembelajaran menggunakan Tablet PC

Sumber : <http://www.bangkokpost.com> (keyword: teaching using tablet pc)

<http://newsinfo.inquirer.net> (keyword: teaching using tablet pc)

2. Kesehatan dan Keamanan menggunakan TIK

Perkembangan teknologi yang berimbas dengan meningkatnya penggunaan peralatan komputer di sekolah-sekolah maupun pusat pelatihan membawa serta potensi yang lebih besar tentang kemungkinan adanya bahaya kesehatan maupun keselamatan. Kesehatan dan keselamatan ini menyoroti daerah-daerah yang harus Anda pertimbangkan ketika akan merencanakan, mengajar dan mengevaluasi pelajaran.

Undang-undang kesehatan dan keselamatan

Karyawan yang terbiasa menggunakan teknologi informasi untuk pekerjaan mereka ditutupi oleh undang-undang; Kesehatan dan Keselamatan

Eksekutif telah menerbitkan pedoman. Undang-undang tidak mencakup siswa per se tapi jauh dari semangat undang-undang yang berlaku untuk orang dewasa dapat berlaku untuk siswa Anda. Selain itu, siswa yang dilindungi oleh dan Anda dikendalikan oleh undang-undang khusus dirancang untuk melindungi siswa, khususnya, Anak Act 2004. Misalnya, undang-undang mengharapkan penyediaan kursi disesuaikan untuk karyawan tertentu untuk membantu postur tubuh yang tepat. Kursi disesuaikan bukan persyaratan hukum bagi siswa tapi masalah postur tidak boleh diabaikan dan itu akan membantu untuk menawarkan berbagai kursi ukuran yang berbeda.

3. Hak dan tanggung jawab dari orang dewasa di dalam kelas

Ketika Anda mempertimbangkan kesehatan dan keselamatan Anda harus diingat baik hak dan tanggung jawab Anda. Adalah penting bahwa pekerjaan Anda dengan siswa juga mencerminkan nilai-nilai ini. Anda *tepat* untuk bekerja di lingkungan yang aman dan aman hanya didirikan dengan memenuhi Anda *tanggung jawab* terhadap diri sendiri dan orang lain yang bekerja dengan Anda. Ini pemahaman dan sikap yang sama perlu dikomunikasikan kepada siswa. Lembar bawah digunakan dengan siswa yang lebih muda; menyoroti daerah-daerah di mana mereka dapat membuat keputusan dan penilaian dan kemudian dapat mengambil tindakan untuk mengubah perilaku mereka atau untuk memberitahu teman-teman mereka. Sheet dapat digunakan sebagai catatan guru untuk diskusi kelas atau diproyeksikan ke layar untuk fokus diskusi dan tanggapan siswa langsung.

4. Inklus dan Pelayanan Kebutuhan Khusus

Salah satu tugas profesional pendidik atau guru yang harus diperhatikan terutama dalam kurikulum nasional adalah adanya kerangka hukum yang berkaitan dengan pendidikan inklusi, keragaman, kebutuhan khusus dan kesempatan yang sama untuk memperoleh pendidikan tanpa membedakan secara fisik. Pendidikan inklusi ini membutuhkan sejumlah strategi pengajaran, pembelajaran dan manajemen perilaku. Anda akan mengetahui dan memahami peran peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus.

Ruang kelas TIK untuk pendidikan Inklusif memiliki fasilitas, sumber daya dan sistem di tempat yang memastikan bahwa peserta dapat:

- mengakses kelas;
- menggunakan furnitur yang sesuai;
- mengakses sumber daya fisik;
- melihat dan mendengar presentasi guru;
- mengakses komputer dan mengeluarkan kegiatan lainnya;
- membaca dan memahami bahan ajar / software aplikasi;
- mengalami pembelajaran dengan kurikulum TIK yang lebih baik.

Langkah pertama mungkin perlu dipertimbangkan apakah ruangan dapat diakses oleh pengguna dengan kursi roda.

Pengembang Kurikulum Pendidikan Inklusi di Sekolah

Modifikasi/pengembangan kurikulum pendidikan inklusi dapat dilakukan oleh Tim Pengembang Kurikulum yang terdiri atas pendidik atau guru yang mengajar di kelas inklusi yang bekerja sama dengan berbagai pihak yang terkait, terutama guru pembimbing khusus (guru Pendidikan Luar Biasa) yang sudah berpengalaman mengajar di Sekolah Luar Biasa, dan ahli Pendidikan Luar Biasa (Orthopaedagog), yang dipimpin oleh Kepala Sekolah Inklusi (Kepala SD/SMP/SMA/SMK Inklusi) dan sudah dikoordinir oleh Dinas Pendidikan.

Pelaksanaan Pengembangan Kurikulum di Sekolah

1. Modifikasi alokasi waktu

Modifikasi alokasi waktu disesuaikan dengan mengacu pada kecepatan belajar siswa.

Misalnya materi pelajaran (pokok bahasan) tertentu dalam kurikulum reguler (Kurikulum Sekolah Dasar) diperkirakan alokasi waktunya selama 6 jam.

- Untuk anak berkebutuhan khusus yang memiliki inteligensi di atas normal (anak berbakat) dapat dimodifikasi menjadi 4 jam.
- Untuk anak berkebutuhan khusus yang memiliki inteligensi relatif normal dapat dimodifikasi menjadi sekitar 8 jam;

- Untuk anak berkebutuhan khusus yang memiliki inteligensi di bawah normal (anak lamban belajar) dapat dimodifikasi menjadi 10 jam, atau lebih; dan untuk anak tunagrahita menjadi 18 jam, atau lebih; dan seterusnya.

2. Modifikasi isi/materi

- Untuk anak berkebutuhan khusus yang memiliki inteligensi di atas normal, materi dalam kurikulum sekolah reguler dapat digemukkan (diperluas dan diperdalam) dan/atau ditambah materi baru yang tidak ada di dalam kurikulum sekolah reguler, tetapi materi tersebut dianggap penting untuk anak berbakat.
- Untuk anak berkebutuhan khusus yang memiliki inteligensi relatif normal materi dalam kurikulum sekolah reguler dapat tetap dipertahankan, atau tingkat kesulitannya diturunkan sedikit.
- Untuk anak berkebutuhan khusus yang memiliki inteligensi di bawah normal (anak lamban belajar/tunagrahita) materi dalam kurikulum sekolah reguler dapat dikurangi atau diturunkan tingkat kesulitannya seperlunya, atau bahkan dihilangkan bagian tertentu.

3. Modifikasi proses belajar-mengajar

- Mengembangkan proses berfikir tingkat tinggi, yang meliputi analisis, sintesis, evaluasi, dan problem solving, untuk anak berkebutuhan khusus yang memiliki inteligensi di atas normal;
- Menggunakan pendekatan student centered, yang menekankan perbedaan individual setiap anak;
- Lebih terbuka (divergent);
- Memberikan kesempatan mobilitas tinggi, karena kemampuan siswa di dalam kelas heterogen, sehingga mungkin ada anak yang saling bergerak kesana-kemari, dari satu kelompok ke kelompok lain.
- Menerapkan pendekatan pembelajaran kompetitif seimbang dengan pendekatan pembelajaran kooperatif. Melalui pendekatan pembelajaran kompetitif anak dirangsang untuk berprestasi setinggi

mungkin dengan cara berkompetisi secara fair. Melalui kompetisi, anak akan berusaha seoptimal mungkin untuk berprestasi yang terbaik, “aku-lah sang juara”!

Namun, dengan pendekatan pembelajaran kompetitif ini, ada dampak negatifnya, yakni mungkin “ego”-nya akan berkembang kurang baik. Anak dapat menjadi egois.

Melalui pendekatan pembelajaran kooperatif, setiap anak dikembangkan jiwa kerjasama dan kebersamaannya. Mereka diberi tugas dalam kelompok, secara bersama mengerjakan tugas dan mendiskusikannya. Penekanannya adalah kerjasama dalam kelompok, dan kerjasama dalam kelompok ini yang dinilai. Dengan cara ini sosialisasi anak dan jiwa kerjasama serta saling tolong menolong akan berkembang dengan baik.

Dengan demikian, jiwa kompetisi dan jiwa kerjasama anak akan berkembang harmonis.

- Disesuaikan dengan berbagai tipe belajar siswa (ada yang bertipe visual; ada yang bertipe auditoris; ada pula yang bertipe kinestetis).

D. Aktivitas Pembelajaran

Pemanfaatan Tablet PC

Asumsikan bahwa pada langkah berikutnya anda memiliki tablet PC dengan perangkat lunak yang sesuai kebutuhan dan telah anda instal kedalam tablet PC yang anda gunakan, jaringan wireless dan proyektor dengan layar yang dapat dilihat oleh semua peserta di kelas.

Sekarang perhatikan masing-masing perangkat tablet PC yang mungkin dapat digunakan. Lakukan identifikasi manakah tablet PC yang memungkinkan untuk digunakan dalam pelajaran dan yang mungkin sesuai dengan gaya anda dalam mengajar. Anda harus dapat menggambarkan bagaimana tablet PC mampu menyediakan dukungan untuk materi pelajaran atau tidak mampu mendukung setiap item pelajaran yang anda ampu.

Keuntungan Tablet PC

- Mobilitas - tablet PC dapat digunakan di setiap tempat di dalam kelas dan digunakan untuk menampilkan informasi ke layar proyektor;
- Keterlibatan individu - tablet PC dapat diberikan ke seorang peserta yang kemudian maju ke depan kelas untuk menunjukkan kepada seluruh peserta di kelas;
- Tablet PC yang sangat portabel - kebanyakan sangat ringan dibanding laptop, Anda dapat memegang dengan satu tangan sementara, sementara tangan yang lain menavigasikan / menulis apa yang akan disampaikan, juga dapat digunakan sambil berdiri namun juga harus waspada dalam pengoperasian di kelas yang memiliki mobilitas cukup tinggi;
- Peserta mencatat - tablet PC memungkinkan peserta untuk mengambil catatan tulisan tangan dan membuat sketsa selama pelajaran selama waktu pemrosesan (merupakan kesempatan bagi mereka yang mengalami kesulitan dalam menggunakan keyboard);
- Dapat mengurangi resiko penyadapan Keyboard - tulisan tangan relative tidak digunakan (walapun tablet PC juga memiliki keyboard virtual pada layar jika diinginkan untuk melakukan pengetikan yang memerlukan Keyboard);

Menggunakan Tablet dengan fungsi grafis dan keyboard virtual

- Anda telah membaca tentang dua teknologi yang cukup signifikan dan relative mahal (PC tablet dan papan tulis interaktif) yang telah menjadi populer selama beberapa tahun terakhir. Popularitas mereka sebagian besar adalah karena kemudahan akses komputer yang mereka berikan kepada para pendidik. Perangkat teknologi interaktif tersebut memungkinkan interaksi siswa dan seluruh tampilan kelas ke tablet PC, dengan portabilitas daya komputasi yang cukup tinggi.
- Selanjutnya Anda akan menemukan dua teknologi yang relative murah, namun masih belum menawarkan keuntungan yang signifikan dalam

mengakses komputer, interaksi dengan peserta dan pengendalian tampilan seluruh aktivitas kelas.

- Keyboard dan mouse infrared/Bluetooth (wireless) berfungsi seperti keyboard dan mouse konvensional namun tidak menggunakan kabel ke komputer, karena media penghubungnya digantikan oleh infrarad/bluetooth. Dengan memanfaatkan keyboard dan mouse wireless, Anda dapat bergeser tempat ke manapun di dalam lingkungan kelas dan mengontrol tampilan di layar (tentunya dengan jarak yang telah direkomendasikan oleh penyedia perangkat.

Kesehatan dan Keselamatan di dalam atau di luar Kelas

Persyaratan yang perlu dipahami oleh seluruh stakeholder di tempat belajar maupun pelatihan mencakup pengembangan kebijakan dan pelaksanaan praktik pembelajaran yang baik dan aman. Anda perlu menyadari dari kebijakan dan praktek di tempat mengajar.

Di tempat tugas anda mengajar, cobalah untuk mempertimbangkan siapa yang bertanggung jawab untuk hal berikut dan apa peran yang harus Anda ambil:

- menghasilkan perencanaan kesehatan dan keselamatan;
- melakukan penilaian kemungkinan adanya bahaya;
- membuat pengaturan untuk menghindari atau mengurangi risiko;
- memastikan bahwa setiap karyawan dan peserta menyadari tanggung jawab mereka masing-masing;
- memastikan bahwa setiap karyawan dan peserta menyadari bahwa peraturan dibuat untuk keselamatan mereka;
- skema aspek praktek kerja dalam kesehatan dan keselamatan.

Pertimbangkan – bagaimanakah faktor-faktor diatas ada dalam lingkungan anda?

Peralatan kontrol dan Sensor

Teknologi kontrol terdapat juga dalam mainan dan perangkat yang diprogram, seperti mobil atau robot, tampilan proyektor di dinding atau lantai yang dikendalikan komputer, peralatan penginderaan jarak jauh dengan antarmuka pengontrol. Ini digunakan dalam desain dan teknologi, pendidikan khusus, ilmu pengetahuan, dan eksplorasi geografi.

Pertimbangan tentang kebersihan fisik dinding atau lantai - khususnya mengenai kebersihan dan tekstur permukaan. Peserta didik kemungkinan akan merangkak atau memutar di lantai sehingga lantai harus bersih - tidak ada lumpur, sisa kotoran, dll. Peserta harus selalu mencuci tangan setelah merangkak di lantai. Peserta lainnya perlu menyadari sehingga mereka tidak jatuh atau menginjak jari-jari temannya di lantai.



Gambar 2. 5 Simulasi Perangkat Kontrol dan Sensor

Sumber : <http://www.po-motion.com> (keyword: interaktif project control)

<http://www.adburg.ca> (keyword: floor project interaktif)

Praktek belajar pendidikan inklusi

Mebutuhkan rute yang jelas dari luar bangunan menuju pintu ruang komputer dan kemudian rute yang mudah untuk menuju computer workstation. Untuk rute peserta tunanetra yang sama akan harus bebas dari bahaya seperti mantel kait atau permukaan kerja yang menjorok ke jalan setapak. Peserta menggunakan alat bantu berjalan melalui lorong yang jelas - perlu ada aturan tentang di mana letak mantel dan tas ditempatkan dan kebiasaan rapi seperti selalu mendorong kursi di bawah permukaan ketika mereka tidak digunakan.

Berjalan kaki dari pintu masuk utama sekolah ke tempat tinggal (workbase) atau kelas TIK Anda sendiri dan mengidentifikasi isu-isu yang bagian atas menimbulkan. Apakah ketentuan yang cocok untuk pengguna kursi roda atau yang berkebutuhan khusus lainnya?. Apa saja langkah yang harus diambil untuk mengakomodasi siswa (atau guru) dengan cacat fisik? Bahaya apa yang hadir yang mungkin mempengaruhi seorang peserta tunanetra?

Ruang kelas komputer paling tidak terdiri dari:

- Layar proyektor yang cukup terang, ada kontras yang cukup, namun tidak silau, dan itu diatur pada ketinggian cukup baik. Memiliki tulisan putih pada latar belakang hitam dengan mengubah karakteristik dalam pengolah kata atau memiliki kontras yang dapat dilihat dengan jelas untuk mengakomodasi kondisi *fotofobia*. Layar penjaga harus tersedia untuk beberapa siswa. Layar harus bebas dari flicker dan berdengung suara.
- Resolusi layar cukup dengan tampilan teks dasar yang cukup besar untuk dibaca, menu dikurangi untuk menghindari komplikasi yang tidak perlu; ikon cukup jelas. Pengaturan layar dapat menggunakan desktop yang cukup besar atau cukup kecil untuk penggunaan yang efektif oleh peserta.
- Komputer dapat digunakan dengan cukup mudah untuk mengakses port dan drive jika menggunakan CD/DVD, memori stick dan perangkat lainnya.
- Keyboard dapat digunakan dengan nyaman atau familiar; ada label dengan huruf kecil, ada keyboard konsep sebagai alternatif, ada pergelangan tangan atau dukungan lengan. Menggunakan tombol fleksibel untuk menghindari kebutuhan 2 atau 3 tombol yang harus ditekan simultan seperti "Shift Kontrol =" untuk mendapatkan karakter superscript.
- Mouse dalam keadaan bersih dan efisien, ada akses ke bola tracker atau tablet grafis sebagai alternatif, dan dapat digunakan dalam waktu yang cukup oleh pa peserta didik di kursi roda.

E. Latihan dan Tugas

Kunjungi ruang yang memiliki perangkat TIK sebagai pendukung dan perhatikan pengaturan tata letak komputer (*workstation*) yang menggunakan sistem pengendali jarak jauh (*remote control*) yang di demostrasikan oleh seorang teknisi atau oleh fasilitator. Lakukan identifikasi fasilitas yang tercantum pada pembahasan sebelumnya kemudian telah terdapat dalam perangkat yang anda perhatikan dan dapat digunakan atau berfungsi dengan mudah.

Berlatihlah membuat slide presentasi yang dapat Anda lihat tampilannya pada layar dan juga peserta dapat melihat di layar monitor mereka untuk menghindari penggunaan proyektor. Melihat dan memperhatikan materi yang disampaikan fasilitator melalui layar monitor masing-masing dapat dilakukan dengan sarana jaringan komputer peserta sebagai client dan komputer fasilitator sebagai server untuk mengendalikan materi yang sedang disampaikan.

Latihan 2.1 Kunjungi ruang yang memiliki perangkat TIK

Jenis Kegiatan	Reviu Hasil Kegiatan	Saran Perbaikan
Pengamatan Ruang TIK		
Penggunaan Aplikasi Presentasi		

Tabel 2.1 Evaluasi Kegiatan Pembelajaran dalam Kelas

Anda dapat menambahkan hasil pengamatan sesuai kondisi yang anda perhatikan

Latihan 2.2

Menggunakan Tablet dengan fungsi grafis dan keyboard virtual

Jenis Kegiatan	Keuntungan	Kendala
Fisik dan Fleksibilitas Tablet PC		
Fleksibilitas Keyboard virtual		
Fitur dan aplikasi pendukung pembelajaran		
Kualitas tampilan grafis		

Tabel 2.2 Evaluasi Fungsi Grafis Table PC dan Keyboard Virtual

Anda dapat menambahkan tabel untuk kegiatan yang perlu anda sisipkan.

Latihan 2.3

Kesehatan dan keamanan belajar dan bekerja dengan komputer

Jenis Kondisi	Tindakan	Alat Pendukung
Sinar matahari dan/atau Lampu penerangan memantul dari monitor		
Terlalu lama menatap di depan monitor		
Monitor terlalu terang		
Tampilan gambar selalu berkedip dan mengganggu penglihatan		

Tabel 2.3 Evaluasi Kesehatan dan Keamanan Kerja

Anda dapat menambahkan tabel untuk kegiatan yang perlu anda sisipkan.

Latihan 2.4

Sumber kelelahan dan stress

Kondisi	Tindakan	Pendukung
Pemahaman hardware dan software masih rendah (kurang)		
Konsentrasi ke monitor terlalu lama		
Kurangnya waktu istirahat		

Tabel 2.4 Evaluasi Kesehatan dan Keamanan Kerja

Anda dapat menambahkan tabel untuk kegiatan yang perlu anda sisipkan.

Latihan 2.5

Fleksibilitas Ruang dan Komputer untuk Peserta Berkebutuhan Khusus

Fitur / Fasilitas	Kondisi	Tindakan
Kecerahan Monitor/Layar		
Resolusi Layar dan Ukuran Teks		
Akses ke Port Komputer		
Fungsi Keyboard		
Fungsi Mouse		

Tabel 2.5 Ruang dan Komputer untuk Peserta Berkebutuhan Khusus

Anda dapat menambahkan tabel untuk kegiatan yang perlu anda sisipkan.

F. Rangkuman

- Selama proses induksi yang Anda lakukan di sekolah yang menjadi tugas anda; pastikan bahwa Anda menjadi akrab dengan semua fasilitas TIK yang tersedia untuk mendukung pelajaran Anda;
- Tablet PC, papan tulis interaktif dan sistem kinerja kelas adalah investasi mahal yang populer di sekolah menengah; memastikan bahwa Anda tidak melewatkan kesempatan untuk menggunakannya;
- Perangkat remote control dari komputer dan proyektor memungkinkan lebih fleksibel dan efektif presentasi oleh guru dan siswa.
- Memastikan memahami pengetahuan hak dan tanggung jawab tentang kesehatan dan keselamatan;
- Semua tindakan harus mampu mencerminkan "kewajiban merawat" terhadap setiap perangkat yang digunakan;
- Mempertimbangkan bahwa semua peralatan yang digunakan dalam mengajar memiliki potensi bahaya; sehingga diperlukan informasi tentang rencana pelajaran;
- Beberapa mata pelajaran memiliki persyaratan kesehatan dan keselamatan secara khusus dalam Kurikulum Nasional; kelompok guru maple (MGMP) dan asosiasi perlu memperhatikan dan memberikan informasi kesehatan dan keselamatan;
- Menggunakan perangkat TIK untuk memberikan kesempatan yang memungkinkan adanya tantangan yang harus dipenuhi untuk memastikan semua peserta dapat berpartisipasi dalam kegiatan berbasis komputer;
- memberikan peluang untuk pengembangan profesional dan khususnya dalam konteks keberagaman, inklusi, kebutuhan pendidikan khusus dan diferensiasi.

G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Dengan bekerjasama bersama teman-teman sesama pendidik, Perhatikan! dan Dokumentasikan! pengamatan anda tentang pengajaran dan identifikasikan strategi yang digunakan di sekolah tempat Anda mengajar untuk mendapatkan perhatian peserta didik untuk dapat mengenal eksposisi, simulasi peer teaching maupun pembelajaran.

Dalam lingkungan pekerjaan perlu diperhatikan kondisi ruang kerja, dan mengevaluasi hal-hal yang perlu dilakukan, misalkan; kecukupan penerangan, kecukupan suhu ruangan yang berkaitan dengan penggunaan alat pendingin ruangan.

Memperhatikan kelayakan fungsi-fungsi peralatan komputer dan pendukung lainnya. Untuk memudahkan para peserta dengan kebutuhan khusus, sejak perencanaan pembelajaran hingga pelaksanaan pembelajaran.

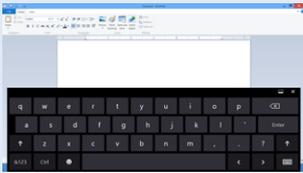
H. Kunci Jawaban

Alternatif Jawaban Latihan 2.1

Jenis Kegiatan	Ulasan Hasil Kegiatan	Saran
<p>Pengamatan Ruang TIK</p>  <p>devonshirehouseschool.co.uk</p>	<p>Fasilitator dapat memperhatikan seluruh peserta</p> <p>Posisi duduk peserta didik harus bergantian, ketikan menerima penjelasan</p>	<p>Papan tulis digital dapat disentuh langsung seperti layar</p> <p>Kursi peserta didik harus mudah diputar posisinya, ke monitor dan ke papan tulis</p>
<p>Penggunaan Aplikasi Presentasi</p> 	<p>Cukup banyak template yang dapat digunakan</p> <p>Layout dan background dapat disesuaikan dengan kebutuhan</p>	<p>Banyak yang dapat digunakan alternatif untuk membuat presentasi</p> <p>Teks dan background cukup jelas</p>

Alternatif Jawaban Latihan 2.2

Menggunakan Tablet dengan fungsi grafis dan keyboard virtual

Jenis Kegiatan	Keuntungan	Kendala
Fisik dan Fleksibilitas Tablet PC	Mudah digunakan	Jika pemakaian lama, perlu cadangan tenaga baterai (powerbank)
Fleksibilitas Keyboard virtual  www.ctxtechnologies.com	Kemudahan mengetik sesuai sensitifitas keyboard virtual	Area tablet mengecil ketika mengaktifkan keyboard 
Fitur dan aplikasi pendukung pembelajaran	Ukuran file aplikasi relatif kecil (puluhan megabyte)	Dukungan aplikasi masih kurang (dibanding dengan aplikasi yang ada di perangkat Laptop)
Kualitas tampilan grafis 	Dengan spesifikasi dan harga tertentu berpengaruh pada kualitas grafis dan tentunya kecepatan akses	Karena sifatnya yang tipis, maka perlu ekstra hati-hati dalam penggunaannya

Anda dapat menambahkan tabel untuk fungsi yang perlu anda jelaskan. Dengan pengalaman yang anda dapatkan saat menggunakan tentu banyak hal yang dapat dituliskan kelebihan maupun kendala yang dihadapi.

Alternatif Jawaban Latihan 2.3

Kesehatan dan keamanan belajar dan bekerja dengan komputer

Kondisi	Tindakan	Alat Pendukung
Sinar matahari dan/atau Lampu penerangan memantul dari monitor	Mengatur cahaya lampu penerangan yang sesuai dengan	Gordyn atau penutup kaca jendela, kaca peredup monitor
Terlalu lama menatap di depan monitor	Mengurangi waktu didepan monitor, menggunakan kacamata pelindung cahaya	Kaca peredup monitor, kacamata pelindung cahaya

Monitor terlalu terang Intel graphic properties	Mengurangi kecerahan monitor	Pengaturan kecerahan (brightness) pada aplikasi monitor
Tampilan gambar selalu berkedip dan mengganggu penglihatan	Memindahkan perangkat atau benda yang mengandung magnet Periksa kabel data monitor Periksa frekuensi monitor (50 Hz, 60 Hz, 70 Hz, atau 85 Hz)	Memperbaiki / meng-upgrade driver monitor Mengetahui spesifikasi monitor dari manual monitor

Alternatif Jawaban Latihan 2.4

Sumber kelelahan dan stress

Kondisi	Tindakan	Pendukung
Pemahaman hardware dan software masih rendah (kurang)	Upgrade driver terbaru	Internet, File driver
Konsentrasi ke monitor terlalu lama	Perlu istirahat secara periodik	Suhu ruang kerja cukup (23 -24 Celcius)
Kurangnya waktu istirahat	Satu jam bekerja didepan monitor, 10 menit istirahat	Tempat istirahat dan suhu cukup nyaman

Alternatif Jawaban Latihan 2.5

Fleksibilitas Ruang dan Komputer untuk Peserta Berkebutuhan Khusus

Fitur / Fasilitas	Kondisi	Tindakan
Kecerahan Monitor / Layar Proyektor	Kecerahan berlebihan	Pengaturan kecerahan minus 20-50
Resolusi Layar dan Ukuran Teks	Ukuran monitor cukup	Ukuran minimal 10 inci
Akses ke Port Komputer	Port yang dibutuhkan mudah diakses www.pcworld.com	Perlu mengenal dan membiasakan port yang digunakan
Fungsi Mouse	Mouse yang cukup sensitif news.microsoft.com	Mouse active power (dock charge) www.activeforever.com

Glosarium

address bar – area menuliskan alamat situs web

aksioma – pernyataan kebenaran yang dapat terbukti dengan sendirinya atau tanpa pembuktian

Apple – merk dagang dengan sistem operasi Apple Machintos

ArcMap – perangkat lunak pemetaan wilayah geografis

area *Search* – area untuk mengetikkan kata yang ingin dicari, baik di komputer lokal maupun dalam jaringan internet

artistik – bernilai seni

asynchronous - proses pengiriman data tidak langsung atau bertahap dengan metode *start-process-stop*.

attachment – lampiran dalam surat elektronik

auditori – gaya belajar mendengar

avatar – simbol pengguna atau akun dalam jaringan

Blast Furnace - model perangkat lunak yang memiliki fungsi untuk mensimulasikan bentuk ataupun kejadian sains yang berskala besar

blok teks – sekelompok teks yang dipilih

bluetooth – standar media jaringan nirkabel untuk mengirim dan menerima data menggunakan frekuensi gelombang radio UHF

blur gaussian – mengaburkan gambar dengan mengurangi detail tiap bagian

BMP – format gambar yang tidak dikompresi dan dikenali oleh semua versi sistem operasi Windows

browser – fasilitas pencari data di jaringan internet

buletin – media cetak berupa selebaran

byte – ukuran file atau satuan digital (1byte = 8 bit)

CAL – Computer Assisted Learning, perangkat lunak komputer untuk membantu proses pembelajaran.

CCTV – Closed Circuit Television, kamera untuk merekam area tertentu secara periodik atau dengan jangka waktu tertentu.

CDT - *Component Display Theory*, Teori yang berfungsi untuk memisahkan konten dengan strategi instruksional dengan hasil yang menyeluruh dalam menunjukkan proses, dimana konten dapat dipasang atau ditampilkan.

Chatting – komunikasi jarak jauh melalui jaringan intranet maupun internet.

Computer Assisted Learning – pembelajaran sesuai dengan materi atau paket dan menggunakan komputer sebagai alat bantu.

Computer Misuse Act – Regulasi atau konsensus tentang penyalahgunaan komputer yang ditetapkan pada tahun 1990.

cyber-bullying – penghinaan atau penekanan mental untuk mengganggu secara mental melalui jaringan internet.

Data Protection Act – delapan prinsip perlindungan data yang ditetapkan pada tahun 1998

Database – kumpulan data utama yang disimpan dalam media penyimpanan di komputer atau server.

Desktop Publishing – perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain informasi untuk keperluan publikasi baik dalam bentuk cetak maupun tampilan di halaman website.

Docking – tempat meletakkan perangkat elektronik yang terhubung ke komputer.

Dropbox – media penyimpanan virtual yang menggunakan akun Yahoo.

drop-down – menu atau daftar yang dipilih dengan cara di klik lalu tampil daftarnya secara menurun

ekstranet – website dan jaringan internet yang digunakan oleh perusahaan untuk mengakses atau mengontrol rekan kerja, penyedia sumberdaya (vendor dan supplier), dan pelanggan yang memiliki hak akses atau telah menjadi anggota.

emoji – gambar yang menggambarkan perasaan atau sikap.

fasilitator – pemateri / yang memfasilitasi peserta di kelas.

filtering – proses pemilihan atau penyaringan.

Firefox – perangkat lunak penjelajah internet yang dikembangkan oleh Mozilla

Flip - bertukar posisi tampilan kiri dengan kanan, dan atas dengan bawah.

Folder - berkas tempat menyimpan file dalam media penyimpanan.

Forum - kelompok diskusi online berdasarkan masalah tertentu

Freedom of Information Act - konsensus atau kesepakatan internasional tentang Membuat Hak Akses secara umum, berdasarkan permintaan, menginformasikan yang dapat diketahui secara umum dengan berbagai pengecualian.

FTP - file transfer protocol, standar protokol jaringan yang digunakan untuk men-transfer file komputer yang menggunakan nomor port tertentu, standar yang digunakan default adalah port 20 dan 21, sedangkan untuk Sftp atau secure FTP menggunakan port 22.

gadget – perangkat elektronik dengan multi fungsi

GIF – graphic interchange format, format gambar bitmap yang diperkenalkan oleh CompuServe.

Google Chrome – perangkat lunak perambah atau pencari data yang dikembangkan oleh Google.

Google Drive - fasilitas penyimpan data dalam server yang dikembangkan oleh Google.

GPRS – general packed radio services, teknologi yang memungkinkan pengiriman dan penerimaan data lebih cepat dibandingkan dengan penggunaan teknologi Circuit Switch Data atau CSD

GUI - *Graphic User Interface*, jenis antarmuka pengguna yang menggunakan metode interaksi pada piranti elektronik secara grafis (bukan perintah teks) antara pengguna dan komputer.

Hertz - menyatakan banyaknya gelombang dalam waktu satu detik (1 Hertz = 1 gelombang per detik). Unit ini dapat digunakan untuk mengukur gelombang apa saja yang periodik.

icon – gambar simbol yang berisi perintah, atau antarmuka grafik dari sebuah data yang digambarkan oleh gambar kecil yang menggambarkan program komputer ataupun berkas komputer dalam sebuah sistem operasi.

Infrared - media transmisi berupa radiasi elektromagnetik dari gelombang yang lebih panjang dari cahaya yang tampak, tetapi lebih pendek dari radiasi gelombang radio.

Integrasi - menyatukan satu subyek kedalam subyek lain yang saling mendukung.

Intranet - sebuah jaringan privat (*private network*) yang menggunakan protokol-protokol Internet (TCP/IP), untuk membagi informasi rahasia perusahaan atau operasi dalam perusahaan tersebut kepada karyawannya.

invert - kebalikan atau membalikkan posisi atau pilihan, dari atas kebawah, dari kiri kekanan, dari dipilih dan tidak dipilih.

JPG - atau dikenal juga dengan *Joint Photographic Experts Group* (JPEG), merupakan skema hasil kompresi file bitmap, file yang menyimpan hasil foto digital memiliki ukuran yang besar sehingga tidak praktis. Dengan format JPG/JPEG ini, hasil foto yang semula berukuran besar berhasil dikompresi (dimampatkan) sehingga ukurannya kecil.

Kai Goo - dikenal juga sebagai KPT Goo merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menghasilkan distorsi bentuk cair yang unik dalam frame gambar. Kai Goo bekerja dengan efektif mengubah gambar bitmap menjadi cairan yang bisa tampil interaktif seperti dioleskan, luntur, berputar, dan mencubit dengan berbagai alat yang disediakan. Digunakan untuk mendistorsi potret fotografi menjadi karikatur.

Keyboard - papan ketik fisik dan/atau virtual

kinestetik – gaya belajar praktek atau gerakan

konsekuensi hukum – mengandung atau berakibat pada hukum atau peraturan.

konstruktif - bersifat membangun

kontradiktif - bertentangan

link - tautan sebuah kata atau karakter ke file lain, ke alamat email atau ke halaman website.

logo - gambar atau simbol yang mewakili entitas atau organisasi.

LTE - *long term evolution*, merupakan sebuah standar komunikasi akses data nirkabel (*wireless*) tingkat tinggi yang berbasis pada jaringan GSM/EDGE dan UMTS/HSPA. Jaringan antarmuka LTE tidak cocok dengan jaringan 2G dan 3G, sehingga harus dioperasikan melalui spektrum nirkabel yang terpisah. Teknologi ini mampu men-download sampai dengan 300 Mbps dan upload 75 Mbps.

Mengekspos - membeberkan atau memamerkan produk atau hasil karya.

Microworlds - perangkat lunak simulasi wilayah atau simulasi dari kondisi berskala besar.

MIDI - Musical Instrument Digital Interface, sebagai sebuah standar hardware dan software internasional untuk saling bertukar data (seperti kode musik dan MIDI Event) di antara perangkat musik elektronik dan komputer dari merek yang berbeda.

Morphing - atau teknik *morphing* adalah efek dimana suatu objek berubah secara perlahan menjadi objek lain. Langkah awal dari proses *morphing* adalah *warping* yang berfungsi untuk membentangkan dan menyusutkan sebuah objek gambar yang disebut gambar abstrak. *Cross dissolve* adalah langkah akhir setelah proses *warping* yang berfungsi untuk memadukan warna gambar asal dengan warna gambar yang dituju.

Mouse - atau tetikus yang berfungsi memindahkan penunjuk dalam monitor, pemindah dari satu posisi ke posisi lain, menampilkan menu singkat sesuai dengan posisi areanya.

Multimedia - terdiri dari berbagai media fisik dan digital, mulai dari teks, gambar, audio dan video.

nirkabel – media penghantar tanpa kabel dari satu perangkat ke perangkat lain.

Outbox - kotak keluar, folder atau tempat penyimpanan yang biasa digunakan dalam aplikasi email, baik berbasis *desktop* maupun internet *browser*.

pemodelan - membuat bentuk untuk mewakili bentuk atau model tertentu.

pixelation - Visualisasi Digital squarelike atau tampilan bentuk persegi yang tampilannya pada monitor terputus-putus saat memutar/menampilkan gambar atau video dari media digital seperti MiniDV atau Digibeta yang dihasilkan dari beberapa jenis korosi gambar atau video.

Presentation - perangkat lunak untuk menyajikan data dalam tampilan ringkasan kata, kalimat atau simbo dan gambar yang mewakili suatu pernyataan atau kondisi.

proxy - pintu gerbang pengiriman data melalui sebuah alamat port dari dan ke komputer ataupun server.

rendering - proses menghasilkan gambar dari model 2D atau 3D (atau model yang secara kolektif bisa disebut file adegan) yang dilakukan menggunakan program-program komputer.

Safari - perangkat lunak browser yang dikembangkan oleh Apple.

script - sunan atau rangkaian prosedur program komputer untuk menghasilkan pernyataan atau tampilan tertentu.

What You See Is What You Get - dikenal dengan WYSIWYG, adalah sebuah sistem aplikasi di mana konten (teks dan grafis) yang tampil di layar monitor selama editing ditampilkan dalam bentuk yang sesuai dengan penampilan ketika dicetak atau ditampilkan seperti produk jadi, atau yang biasa anda lihat pada tampilan dokumen dicetak (print preview), tampilan halaman web, atau tampilan slide presentasi.

Send Item - folder tempat menyimpan emial yang telah berhasil dikirim.

shortcut keyboard - fungsi tombol keyboard atau gabungan dari tombol keyboard untuk mewakili sebuah perintah dalam mengakses menu dalam aplikasi komputer.

simbol - gambar atau lambang yang mewakili sesuatu, baik berupa perintah ataupun organisasi.

SimCity - aplikasi atau perangkat lunak permainan yang mensimulasikan pembangunan dan kegiatan yang ada didalam kota.

SKG - Standar Kompetensi Guru, merupakan standar kompetensi secara utuh, termasuk pedagogi, profesional, kepribadian, dan sosial.

Spreadsheet - perangkat lunak lembar sebar (spreadsheet) yang berfungsi untuk mengolah data dan dikembangkan oleh beberapa pengembang dengan fitur-fitur yang memiliki kelebihan masing-masing.

Swapping - memperluas kapasitas media penyimpanan (*storage*) dengan memanfaatkan sisa *storage* yang tidak aktif (*unlocated*).

synchronous - proses pengiriman data secara langsung atau sekaligus untuk seluruh data.

Tab Images - bilah atau bagian tersembunyi dalam sebuah aplikasi browser yang akan menampilkan gambar berdasarkan *keyword* yang dicari dalam sebuah mesin pencari (*search engine*)

Transaksi Elektronik - proses perpindahan data digital dari satu komputer ke komputer lain dalam jaringan intranet atau internet.

Tweening - proses merubah bentuk (shape) dalam desain gambar vektor dari bentuk tertentu menjadi bentuk lain (misal; dari bulat menjadi oval, kotak, segitiga dan bentuk-bentuk lain) yang terjadi secara halus atau ditampilkan secara halus atau berubah secara perlahan.

universal - adalah konsep yang dipercaya berlaku universal, sebab konsep ini dipercaya dimiliki oleh setiap manusia tanpa membedakan apakah manusia dari warna kulit, suku, agama, ataupun kebangsaan.

Vektor - berbasis titik dan garis, dalam obyek geometri atau spasial yang memiliki besaran dan arah. Vektor dapat digambar atau dilambangkan dengan tanda panah (\rightarrow). Besar vektor proporsional dengan panjang panah dan arahnya bertepatan dengan arah panah. Vektor dapat melambangkan *perpindahan* dari titik *A* ke *B*.

visual – gaya belajar melihat, kekuatan memahaminya berdasarkan penglihatan.

WCDMA - Wideband Code-Division Multiple Access atau biasa ditulis Wideband-CDMA atau W-CDMA, merupakan teknologi generasi ketiga (3G) untuk GSM, biasa disebut juga UMTS (Universal Mobile Telecommunication System). Teknologi WCDMA tidak kompatibel dengan CDMA2000 atau sering disebut juga dengan CDMA saja.

web browser - mesin pencari atau search engine berbasis website.

WiFi - wireless fidelity, adalah sebuah teknologi yang memanfaatkan peralatan elektronik untuk bertukar data secara nirkabel (menggunakan gelombang radio) melalui sebuah jaringan komputer, termasuk koneksi internet berkecepatan tinggi.

Word Prosesor - perangkat lunak pengolah kata yang dikembangkan oleh beberapa pengembang (vendor) yang memiliki fitur atau kelebihan masing-masing.

Daftar Pustaka

- Permendikbud No.57 tahun 2012 tentang Uji Kompetensi Guru
- Permendikbud No.068 tahun 2014 tentang kewajiban dan peran guru TIK-KKPI
- UU No.11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Integrating ICT into Education, UNESCO Asia and Pacific Regional Bureau for Education
- DfES (2003) TIK pada Level Kompetensi 3 Contoh Unit Pengajaran
www.standards.dfes.gov.uk/schemes2/secondary_TIK/
- DfES (2004) TIK pada Level Kompetensi 3 berhubungan dengan bidang kurikulum online lainnya, www.standards.dfes.gov.uk/schemes2/secondary_TIK/
- Professional standards for higher level teaching assistants, www.tda.gov.uk
- Freedom of Information Act, 2000, Controller of Her Majesty's Stationery Office and Queen's Printer of Acts of Parliament
- ICT in School 2008, Ofsted 2011
- ASEAN State of Education Report 2013, Jakarta: ASEAN Secretariat, February 2014
- Jurnal UNESCO 2014, Information and communication technology (ict) in education in asia, www.uis.unesco.org



DIREKTORAT JENDERAL
GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
2016