



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2020



MODEL PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF DI ERA ADAPTASI KEBIASAAN BARU

(Pemberdayaan Taman Bacaan Masyarakat Melalui Optimalisasi Piranti Digiital Berbasis Android dan Media Sosial Sebagai Upaya Pengembangan Literasi Masyarakat)





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
REPUBLIK INDONESIA
TAHUN 2020



MODEL PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF DI ERA ADAPTASI KEBIASAAN BARU

(Pemberdayaan Taman Bacaan Masyarakat Melalui Optimalisasi Piranti Digiital
Berbasis Android dan Media Sosial Sebagai Upaya Pengembangan
Literasi Masyarakat)





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI,
PENDIDIKAN DASAR, DAN PENDIDIKAN MENENGAH
**DIREKTORAT PENDIDIKAN MASYARAKAT DAN
PENDIDIKAN KHUSUS**

Jalan RS.Fatmawati, Gedung B dan E Kompleks Kemedikbud Cipete, Jakarta Selatan 12410
Telepon (021) 7693260 s.d. 7693266 Faksimili (021) 7657156
Laman pmpk.kemdikbud.go.id Email pmpk.dikdasmen@kemdikbud.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor :4295/C6/TU/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Samto
Jabatan : Direktur Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus, Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
Alamat : Jalan RS Fatmawati Gedung B & E Komplek Kemendikbud Cipete Jakarta Selatan 12420.

Menjelaskan dan menyetujui bahwa model Pendidikan Masyarakat tahun 2020 dengan judul ***“Model Pemberdayaan TBM Melalui Pembelajaran Kooperatif Menulis Kreatif Di Era Adaptasi Kebiasaan Baru”*** yang dikembangkan oleh PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat dengan tim peyusun :

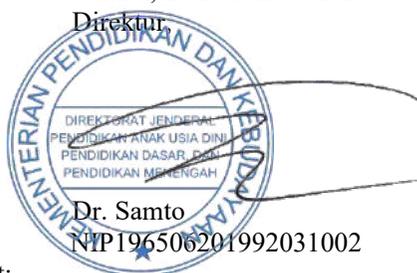
1. Agus Ramdani, S.Sos., M.M.Pd.
2. Agus Gunawan, S.Pd., M.M.Pd.
3. Asep Subagja, S.Pd.
4. Aisyah Khoirunnisaa, S.Pd., M.Pd.
5. Rita Uthartianty, S.Pd., M.Pd.

Layak untuk disebarluaskan kepada Satuan Pendidikan Masyarakat dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran program Pendidikan Kesetaraan.

Demikian surat keterangan ini dibuat atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Jakarta, 23 Desember 2020

Direktur



Tembusan :

1. Kepala PP-PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat;
2. Kasubbag Tata Usaha Dit. PMPK.

MODEL PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF DI ERA ADAPTASI KEBIASAAN BARU

(Pemberdayaan Taman Bacaan Masyarakat Melalui Optimalisasi Piranti Digital Berbasis Android dan Media Sosial Sebagai Upaya Pengembangan Literasi Masyarakat)

Pengarah: Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat

Tim Pengembang: Agus Ramdani, Aisyah Khoirunnisa, Asep Subagja, Agus Gunawan dan Rita Uthartianty

Pakar: D. Dudu Abdul Rahman

Narasumber: Prof. Dr. Cece Sobarna, Yanuardi Syukur, Amos Duan Nugroho

Desain Sampul dan Tata Letak: Kamilludin Mustofa

Kontributor: TBM Rumpaka Percisa Kota Tasikmalaya, TBM Maharani Kabupaten Sumedang, TBM SPNF Kabupaten Garut, TBM PKBM Bina Mandiri Cipageran Kota Cimahi, TBM Sehati Kabupaten Bandung, TBM Aykosh Nusa Ilmu Kabupaten Pangandaran



Kementerian Pendidikan dan kebudayaan
PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat Provinsi Jawa Barat
Tahun 2020

**MODEL PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF
DI ERA ADAPTASI KEBIASAAN BARU**

(Pemberdayaan Taman Bacaan Masyarakat (TBM) Melalui Optimalisasi
Piranti Digiital Berbasis Android dan Media Sosial Sebagai Upaya
Pengembangan Literasi Masyarakat di Era Adaptasi Kebiasaan Baru)

Bandung Barat, 19 November 2020

Pakar,



D. Dudu Abdul Rahman

Kepala PP PAUD dan Dikmas Provinsi Jawa Barat



Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.

NIP 196101261988031002

Abstrak

Di era milenial seperti sekarang, menulis sudah menjadi alat kebutuhan dan komunikasi utama dan penting. Perkembangan teknologi internet dan sosial media adalah pemicu bagi banyak orang untuk semangat menulis banyak hal. Kita bisa dengan mudah mengakses, membaca, dan menyaksikan kegiatan/aktifitas seseorang di sosial media. Namun, di sisi lain keberadaan media sosial juga menimbulkan dampak negatif, antara lain dengan menuliskan konten negatif bernada penghinaan, berita bohong, atau ancaman yang pada akhirnya membawa mereka terjerat Pasal 27 Ayat 3 Undang-Undang Tahun 2008 Nomor 11 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Media sosial dan aplikasi android merupakan piranti yang tidak ada batas ruang dan waktu. Media sosial dan aplikasi android dapat memberikan banyak manfaat apabila penggunaannya menggunakan dengan bijak, termasuk oleh pengelola TBM untuk mengelola sebuah ruang belajar secara digital.

Menulis kreatif, dalam model ini diartikan sebagai kegiatan menulis yang dilakukan masyarakat untuk menyalurkan ide/gagasan, cerita, tips, dan kejadian secara fungsional dan kontekstual. Menulis kreatif dalam model ini, tidak ditujukan secara langsung untuk menciptakan penulis profesional, melainkan ditujukan pada penumbuhan kemampuan untuk menghasilkan karya tulis dengan konten positif untuk di *upload* di media sosial, baik itu melalui facebook, twitter, instagram, ataupun whatsapp, sehingga bisa memberikan informasi, inspirasi, dan edukasi bagi teman-teman mereka yang tergabung dalam suatu media sosial. Menulis kreatif dalam model ini dibatasi pada peningkatan kesadaran fonemis, fonik, kosakata, pemahaman bacaan, dan kefasihan verbal yang difasilitasi dengan optimalisasi penggunaan aplikasi, seperti google meet, google drive, google form, dan *google speech to text*.

Model pembelajaran menulis kreatif adalah model yang dikembangkan untuk memformulasikan strategi yang bisa dilakukan oleh para pengiat literasi/pengelola TBM supaya tetap dapat melaksanakan layanan kepada masyarakat yang sesuai dengan kondisi dan dinamika yang terjadi era adaptasi kebiasaan baru. Model termasuk pada karakteristik model pembelajaran yang dilengkapi, 1) seperangkat materi pembelajaran yang di dalamnya mencakup kompetensi inti, kompetensi dasar, silabus, dan RPP menulis kreatif dengan pola belajar dalam jaringan, 2) bahan belajar dalam bentuk e-modul, 3) media belajar dalam bentuk video substansi bagi peserta dan video tutorial bagi pendidik untuk menstimulasi penyampaian dan ketercapaian pemahaman materi, dan 4) instrumen penilaian untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran dan hasil belajar/kemampuan peserta dalam memformulasikan tulisan yang kreatif.

Kata Pengantar

Keberadaan Taman Bacaan Masyarakat (TBM) dalam dinamika pendidikan nonformal dan informal yang berkembang di masyarakat, diharapkan dapat berkontribusi terhadap penumbuhkembangan minat baca masyarakat untuk mendorong terwujudnya masyarakat pembelajar sepanjang hayat. Karena itulah, berbagai program diluncurkan pemerintah untuk meningkatkan kapasitas TBM sebagai agen pemberdayaan masyarakat, antara lain program Kampung Literasi, Penguatan TBM, dan Apresiasi TBM Kreatif Rekreatif, sebagai manifestasi dari Gerakan Literasi Masyarakat (GLM).

Namun, situasi pandemi Covid-19 yang saat ini terjadi, menyajikan tantangan tersendiri bagi para pengiat literasi atau pengelola TBM, terutama terhentinya layanan-layanan yang biasa dilaksanakan di ruang publik. Untuk itulah, diperlukan formulasi layanan yang adaptif dengan dinamika era kenormalan baru ini, antara lain dengan menyelenggarakan layanan yang berbasis jaringan atau yang biasa disebut dalam jaringan (Daring) sebagai solusi alternatif formula GLM untuk mengatasi permasalahan literasi di tengah pandemi.

Model pembelajaran menulis kreatif ini, diharapkan dapat menjadi contoh alternatif program yang bisa dipergunakan oleh TBM untuk tetap bisa melaksanakan layanan pengembangan literasi masyarakat. Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi terhadap penyusunan model ini. Semoga keberadaan model ini bisa bermanfaat untuk meningkatkan kualitas layanan dan pengembangan literasi masyarakat yang dikelola TBM di era adaptasi kebiasaan baru.

Bandung Barat, November 2020
Kepala PP-PAUD dan Dikmas Jawa Barat



Dr. Drs. H. Bambang Winarji, M.Pd.
NIP 196101261988031002

Daftar Isi

Abstrak.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	iii
Bab I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan Pengembangan Model.....	7
C. Sasaran Pengguna Model.....	7
D. Kebaruan Model.....	8
Bab II.....	10
KONSEPTUAL MODEL.....	10
A. Pembelajaran Menulis Kreatif.....	10
B. Media Sosial.....	12
C. Aplikasi Android.....	14
D. Adaptasi Kebiasaan Baru.....	16
E. Konten Positif.....	17
Bab III.....	19
PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF.....	19
DI ERA ADAPTASI KEBIASAAN BARU.....	19
A. Prototype Model.....	19
B. Kompetensi Lulusan.....	20
C. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, dan Struktur Materi Belajar.....	20
D. Silabus Pembelajaran Menulis Kreatif.....	24
E. Pengelolaan Pembelajaran Menulis Kreatif.....	33
F. Penilaian pembelajaran.....	45
G. Tindak lanjut pembelajaran.....	47
Bab V.....	49
PENUTUP.....	49
Daftar Pustaka.....	50

Bab I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman sudah mencapai era revolusi keempat (4.0) atau bisa disebut dengan era revolusi digital. Pada era ini, semua informasi dapat diperoleh secara *up to date* tanpa batasan ruang maupun waktu melalui komunikasi internet. Perkembangan media informasi dimulai sejak tahun 1607 dengan beredarnya surat kabar atau koran, berlanjut pada penggunaan telegram, telepon, radio, televisi, jam digital, mp3, komputer, laptop, hingga sekarang semakin berkembang pesat dengan adanya berbagai macam *smartphone*.

Perkembangan tersebut telah menciptakan sebuah wahana baru bernama *cyberspace* yang telah mengalihkan berbagai aktivitas manusia di dunia nyata ke dalam berbagai bentuk artifisialnya dalam dunia maya yaitu internet. Berdasarkan data yang dirangkum oleh *we are social and hootsuite* tahun 2018 sebagian besar masyarakat Indonesia menghabiskan waktu hampir 8 jam lebih dalam mengakses internet setiap harinya.

Tabel 1.1.

Lama Waktu yang Dhabiskan untuk Mengakses Media

No	Aktivitas Media	Lama Waktu per hari
1	Mengakses Internet	8 jam, 36 menit
2	Menggunakan media sosial	3 jam, 26 menit
3	Melihat televisi	2 jam, 52 menit
4	Mendengarkan musik	1 jam, 22 menit

Indonesia merupakan negara dengan pertumbuhan pengguna internet yang signifikan, yaitu sekitar 10% per tahun. Hal tersebut terlihat dari laporan hasil survei yang dilakukan oleh APJII pada bulan Maret sampai April 2019 didapatkan hasil kenaikan pengguna internet dari 54,68 % di tahun 2017 menjadi

64,8% di tahun 2018. Hasil persentase tersebut didapat dari perhitungan pengguna internet berjumlah 143,26 juta jiwa per 262 juta populasi penduduk Indonesia di tahun 2017 dan 171,17 juta jiwa per 264,16 juta populasi penduduk Indonesia di tahun 2018.

Perkembangan dunia digital tersebut, dapat menimbulkan dua sisi yang berlawanan dalam kaitannya dengan pengembangan literasi digital. Berkembangnya peralatan digital dan akses akan informasi dalam bentuk digital mempunyai tantangan sekaligus peluang. Belum lagi perilaku berinternet yang tidak sehat, ditunjukkan dengan menyebarnya berita atau informasi hoaks, ujaran kebencian, dan intoleransi di media sosial. Data yang dipaparkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika, sampai bulan April 2020 ada sebanyak 800 ribu situs di Indonesia yang terindikasi sebagai penyebar berita palsu dan ujaran kebencian (*hate speech*). Berikutnya ada sekitar 554 isu hoax tentang corona yang tersebar di 1.209 platform, baik itu Facebook, Instagram, Twitter, maupun YouTube.

Hadirnya media sosial dalam dinamika peradaban dunia, menurut Ani Hayrani (2015) telah berhasil meningkatkan kebiasaan masyarakat menuliskan untuk konten-konten yang positif dan inspiratif. Namun di sisi lain, menulis konten negatif di media sosial menjadi medium terciptanya permasalahan, di antaranya yang berkaitan dengan Pasal 27 Ayat 3 Undang-Undang Tahun 2008 Nomor 11 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Laboan misalnya, pria kelahiran NTT tersebut terpaksa harus di bui selama enam bulan dan membayar denda Rp 100 juta, gara-gara dia menuliskan bahwa “25 Desember” bukanlah hari kelahiran Yesus di laman facebooknya. Pun demikian yang terjadi pada Yhunie Rhasta, karena berang di tilang polisi, kemudian meluapkan emosinya di facebook, dia terancam kurungan maksimal

PASAL 27 AYAT 3 UU NO 11 TAHUN 2008
TENTANG INFORMASI & TRANSAKSI ELEKTRONIK

“ SETIAP ORANG DENGAN SENGAJA DAN TANPA HAK MENDISTRIBUSIKAN DAN/ATAU MENTRANSMISIKAN DAN/ATAU MEMBUAT DAPAT DIAKSESNYA **INFORMASI ELEKTRONIK DAN/ATAU DOKUMEN ELEKTRONIK YANG MEMILIKI MUATAN PENGHINAAN DAN/ATAU PENCEMARAN NAMA BAIK** ”



<https://www.metrotvnews.com/play/ba4CYR1G>

enam tahun dan denda Rp 1 Miliar. Kasus lainnya sempat viral adalah kasus “Jogja” nya Florence Sihombing, seorang mahasiswi S2 UGM yang dihukum 2 bulan penjara dan denda Rp 10 juta akibat menghina warga Yogyakarta di media sosial Path. Mereka dijerat UU ITE akibat menulis di media sosial yang bernada penghinaan, berita bohong, atau ancaman.

Akhirnya, ketikkan jari di keypad android atau notebook, membawa mereka meringkuk di sel tahanan yang dingin dan berbagi ruang yang sempit dengan tahanan pelaku kriminal, bahkan ada yang ditambah dengan diwajibkan membayar denda dengan jumlah yang cukup besar. Sepertinya, di era generasi X ini pepatah tentang '**mulutmu harimaumu**' sudah harus diganti dengan "**tanganmu beruang kutubmu**".

Namun keberadaan media sosial, baik facebook, twitter, instagram ataupun whatsapp telah meningkatkan kebiasaan dan kemampuan menulis masyarakat meningkat. Ni Putu Era Marsakawati dan Putu Eka Dambayana Suputra dalam Jurnal Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 45, Nomor 3, Oktober 2012, hlm.284-294 yang berjudul “Pengaruh media sosial facebook dan gaya belajar terhadap kemampuan menulis mahasiswa” mengungkapkan bahwa media Facebook berpengaruh

terhadap kemampuan menulis mahasiswa. Penelitian lainnya diungkapkan oleh Nyda Afsari (2018) yang berjudul “*Whatsapp Cooperative Learning: Metode Pembelajaran Campuran Untuk Meningkatkan Efikasi Diri Dalam Menulis*” yang menemukan data bahwa ada pengaruh yang signifikan

dari penggunaan whatsapp terhadap

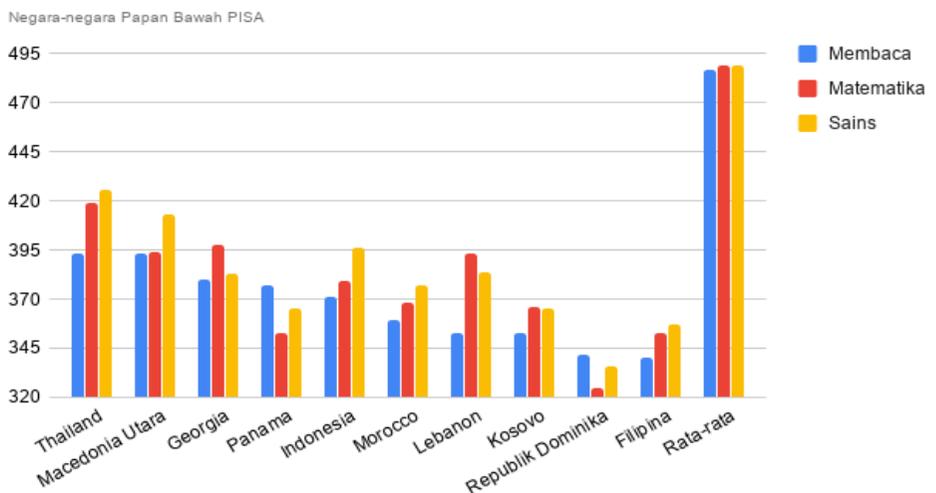
efikasi diri dalam menulis, serta memberikan dampak positif pada responden, khususnya bagi pengetahuan dan keterampilan menulis.



<https://www.kompasiana.com/darul18/>

Dari berbagai data yang tersajikan, dapat ditarik suatu premis bahwa keberadaan media sosial dapat dijadikan sebagai medium untuk menumbuhkan kebiasaan dan kemampuan masyarakat untuk menulis, dengan kata lain bisa disebutkan bahwa kehadiran media sosial telah meningkatkan motivasi dan menciptakan kebiasaan masyarakat menulis untuk mengekspresikan perasaan dan menyatakan apa yang ada di pikiran dalam bentuk tulisan motivasi, nasehat, peristiwa, artikel atau berita, dan ada juga yang hanya cerita lucu, cerita sedih atau sebaliknya.

Keberadaan media sosial bisa menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan literasi masyarakat Indonesia, sebagai kita ketahui saat ini tingkat literasi masyarakat kita masih rendah, seperti yang diungkapkan Nadiem Makarim dalam situs <https://news.detik.com/berita/d-5146721/nadiem-makarim-jadi-menteri> menyebutkan bahwa peringkat Indonesia dalam *Programme for International Student Assessment (PISA)* sampai akhir 2019, skor membaca masyarakat Indonesia berada di peringkat 72 dari 77 negara.



<https://news.detik.com/berita/d-5146721/nadiem-makarim-jadi-menteri>

Berikutnya dari hasil tes *The Programme for the International Assessment of Adult Competencies (PIAAC)* yang dilaksanakan pada tahun 2018, bahwa sekitar 70% orang dewasa yang berusia 16 tahun ke atas sebatas memiliki

kemampuan memahami informasi dari tulisan pendek, tapi kesulitan untuk memahami informasi dari tulisan panjang. Hanya 1% saja memiliki tingkat literasi pada level 4 dan 5 yang mampu mengintegrasikan, menafsirkan, dan mensintesis informasi dari teks yang panjang. 5.4% lainnya memiliki tingkat literasi pada level 3 yang dapat menemukan informasi dari teks yang panjang. Padahal kemampuan masyarakat berliterasi, merupakan tumpuan upaya pemerintah untuk mendorong tujuan dan arah pembangunan berkelanjutan dalam era Sustainable Development Goals (SDGs) hingga 2030 menjamin bahwa semua remaja dan kelompok dewasa tertentu, baik laki-laki maupun perempuan, memiliki kemampuan literasi dan numerasi.

Rendahnya literasi masyarakat merupakan masalah yang memiliki dampak besar bagi kemajuan bangsa. Literasi rendah berkontribusi terhadap rendahnya produktivitas bangsa. Ini berujung pada rendahnya pertumbuhan dan akhirnya berdampak terhadap rendahnya tingkat kesejahteraan yang ditandai oleh rendahnya pendapatan per kapita. Literasi rendah juga berdampak pada tingginya angka putus sekolah dan pengangguran yang berdampak pada rendahnya kepercayaan diri. Karena itu, pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyelenggarakan Gerakan Literasi Nasional (GLN) yang terdiri dari Gerakan Literasi Sekolah (GLS), Gerakan Literasi Keluarga (GLK), dan Gerakan Literasi Masyarakat (GLM).

Taman Bacaan Masyarakat (TBM) merupakan ujung tombak pencapaian tujuan GLM yaitu dengan cara membangun pengetahuan dan belajar bersama di masyarakat terus berdenyut dan berkelanjutan. Namun, saat ini pencapaian tujuan tersebut menemukan tantangan dengan kehadiran pandemi Corona (Covid 19) di tengah kehidupan masyarakat global, yang pada akhirnya berdampak juga pada keluarnya kebijakan pemerintah Indonesia yang



menghimbau supaya masyarakat melakukan kegiatan di rumah dan menghindari aktivitas di ruang publik untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19 tersebut.

Hal ini tentunya berdampak pula kepada layanan-layanan peningkatan minat baca masyarakat yang di laksanakan TBM-TBM di Indonesia, karena di masa kehidupan normal penyelenggaraan program-program peningkatan literasi masyarakat dalam rangka GLM, mayoritas dilaksanakan di ruang-ruang publik, Mencermati dinamika tersebut, maka strategi GLM yang selama ini dominan diselenggarakan secara konvensional, harus diadaptasikan dengan keadaan dan dinamika di era adaptasi kebiasaan baru. Solusinya antara lain dengan mengelola layanan virtual atau dalam jaringan (daring) dengan memanfaatkan berbagai aplikasi android yang terdapat dalam smartphone untuk mengelola pembelajaran menulis kreatif bagi warga masyarakat yang menjadi sasaran layanan Taman Bacaan Masyarakat (TBM).



B. Tujuan Pengembangan Model

Secara umum tujuan dari pengembangan model pembelajaran menulis kreatif adalah mencoba menciptakan suatu pola pemberdayaan Taman Bacaan Masyarakat (TBM) melalui optimalisasi piranti digital berbasis android dan media sosial sebagai upaya pengembangan literasi masyarakat di era adaptasi kebiasaan baru. Secara khusus, antara lain:

1. Mengembangkan pola pembelajaran dalam jaringan yang dielaborasi dengan penggunaan strategi dan metode belajar untuk memfasilitasi terjadinya peningkatan motivasi, kebiasaan, dan kemampuan menulis warga masyarakat yang menjadi sasaran layanan TBM;
2. Menyediakan struktur kurikulum yang bisa dijadikan rujukan bagi pengelola TBM untuk menyelenggarakan layanan pembelajaran menulis kreatif;
3. Memformulasikan bahan ajar dan media belajar untuk memfasilitasi terjadinya kemudahan pengelola TBM mengelola pembelajaran, dan mempermudah masyarakat untuk memahami dan mempelajari materi-materi belajar menulis kreatif; dan
4. Memformulasikan video-video tutorial bagi pengelola/penggiat literasi di TBM supaya mampu untuk menggunakan dan mengoptimalkan berbagai aplikasi untuk mendukung pengelolaan program pembelajaran menulis kreatif.
5. Memformulasikan model yang mampu mendorong masyarakat untuk mempunyai keberanian untuk menuangkan ide, gagasan, cerita, dan konten yang positif melalui media sosial supaya mampu memberikan inspirasi bagi masyarakat lainnya.

C. Sasaran Pengguna Model

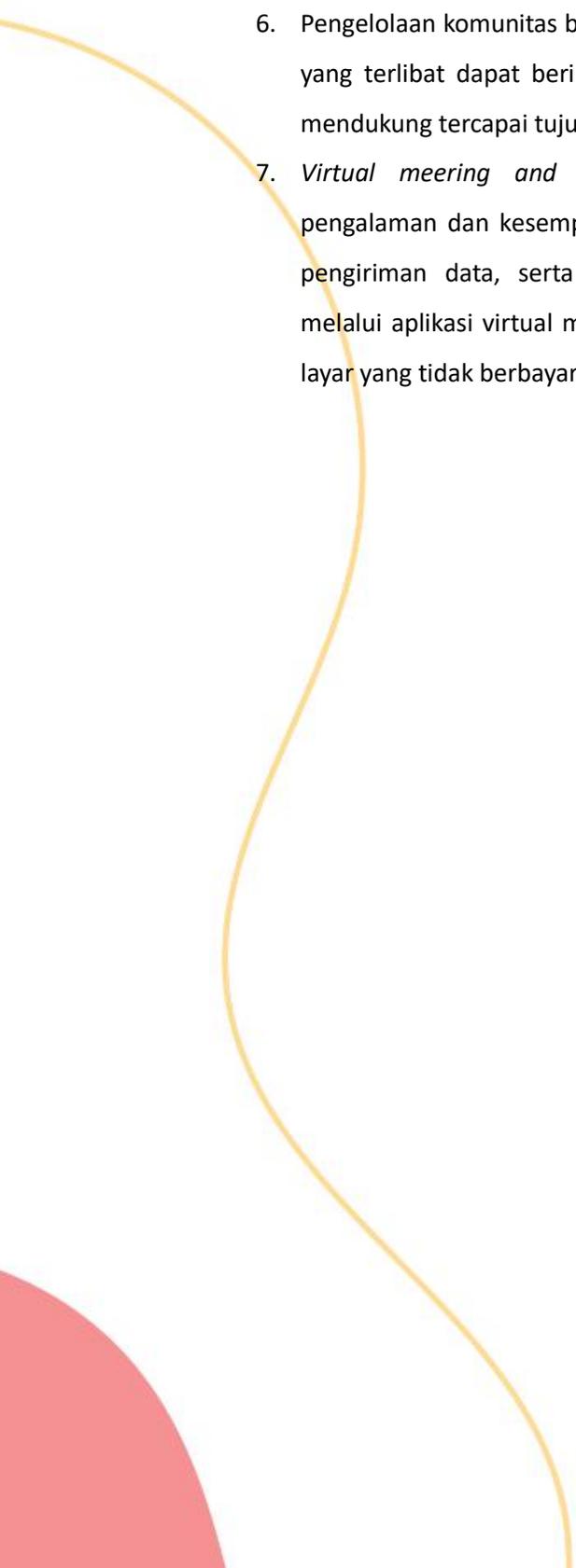
Model pembelajaran menulis kreatif di era adaptasi kebiasaan baru ini, dapat dipergunakan oleh:

1. Pengelola/penggiat literasi di TBM;
2. Pengelola program TBM di Satuan PNF;
3. Forum Taman Bacaan Masyarakat; dan
4. Unsur kompeten lainnya yang terlibat dalam Gerakan Literasi Masyarakat (GLM).

D. Kebaruan Model

Model pembelajaran menulis kreatif di era adaptasi kebiasaan baru ini, menawarkan beberapa inovasi:

1. Spirit; model ini mempunyai spirit untuk menumbuhkan kemampuan dasar masyarakat dalam menulis, sehingga mempunyai kepercayaan diri dan motivasi untuk menuliskan konten-konten positif yang inspiratif, edukatif, motivatif, atau rekreatif di media sosial;
2. Regulasi; model ini sebagai manifestasi layanan program Gerakan Literasi Masyarakat di TBM pada era adaptasi kenormalan baru yang sesuai dengan anjuran pemerintah sebagaimana dituangkan dalam Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19 mengenai Ujian Nasional, Penyesuaian Ujian Sekolah, Implementasi BDR Melalui Pembelajaran Jarak Jauh
3. Konten; model ini disertai struktur kurikulum yang bisa dijadikan rujukan bagi pengelola TBM untuk menyelenggarakan layanan pembelajaran menulis kreatif yang terdiri dari Standar Kompetensi Lulusan (SKL), Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), Silabus, RPP, bahan dan media belajar
4. *Learning management system*; menggunakan elaborasi penggunaan aplikasi-aplikasi di *smartphone* yang cukup mudah dan praktis dipergunakan untuk memfasilitasi pembelajaran menulis kreatif;

- 
5. *Open content mobile learning*, peserta bisa mendownload bahan dan media belajar kapan saja melalui layanan *cloud computing google drive*; dan
 6. Pengelolaan komunitas belajar di media sosial, memungkinkan unsur-unsur yang terlibat dapat berinteraksi dan berkomunikasi secara intensif untuk mendukung tercapai tujuan pembelajaran menulis kreatif; dan
 7. *Virtual meeting and recorder*; memungkinkan peserta mempunyai pengalaman dan kesempatan untuk berpartisipasi dalam percakapan dan pengiriman data, serta dapat mendemonstrasikan hasil pembelajaran melalui aplikasi virtual meeting yang terintegrasi dengan aplikasi perekam layar yang tidak berbayar.

Bab II

KONSEPTUAL MODEL

A. Pembelajaran Menulis Kreatif

1. Menulis

Menulis merupakan aktivitas pengekspresian ide, gagasan, pikiran, atau perasaan ke dalam lambang-lambang kebahasaan. Kegiatan menulis melibatkan aspek penggunaan tanda baca dan ejaan, penggunaan diksi dan kosakata, penataan kalimat, pengembangan paragraf, pengolahan gagasan, serta pengembangan model karangan.

Kegiatan menulis melibatkan aspek isi dan aspek bahasa. Aspek isi atau topik berkenaan dengan masalah pengembangan topik ke dalam ide-ide atau pikiran-pikiran yang relevan serta pengorganisasiannya. Aspek bahasa berkenaan dengan penggunaan tatabahasa, kosakata, serta ejaan untuk mewedahi topik. Menurut Hipple dalam Tarigan (2008), tujuan menulis dapat digolongkan menjadi:

- a. Penugasan, menulis karena mendapat tugas, bukan atas kemauan sendiri;
- b. *Altruistic*, bertujuan untuk menyenangkan pembaca, menghindarkan kedukaan para pembaca, ingin menolong para pembaca menghargai, memahami,



<https://www.google.com/search?q>

menghargai perasaan dan penalarannya, ingin membuat hidup pembaca lebih mudah dan menyenangkan dengan karyanya;

- c. Persuatif, bertujuan mempengaruhi pembaca, agar para pembaca yakin akan kebenaran gagasan atau ide yang diutarakan;
- d. Informasional, berusaha menyampaikan informasi agar pembaca menjadi tahu mengenai apa yang di informasikan;
- e. Pernyataan diri, berusaha untuk memperkenalkan atau menyatakan dirinya sendiri kepada para pembaca;
- f. Kreatif, bertujuan agar para pembaca, dapat memiliki nilai-nilai artistik atau nilai-nilai kesenian dengan membaca tulisan; dan
- g. Pemecahan masalah, berusaha memecahkan suatu masalah yang di hadapi. Dengan tulisannya, penulis berusaha memberi kejelasan pada para pembaca tentang bagaimana cara pemecahan suatu masalah.

2. Menulis kreatif

Kata kreatif berasal dari bahasa latin *Create* yang artinya mencipta, melahirkan, dan mencapai. Reilly dan Lewis (2003) membedakan istilah kreatif ke dalam dua kategori, yaitu *Traits*



<https://www.yellsaints.com/2018/09/metode-menulis>

Approach dan *Learned Behavior Approach*. *Traits Approach* memandang bahwa kreatif itu merupakan suatu karakteristik dan kecenderungan tertentu dari individu. Hal itu berarti bahwa sikap kreatif itu merupakan aspek bawaan dan lingkungan berfungsi sebagai alat bantu untuk menunjang kreatifitas yang ada. Adapun yang dimaksud dengan *learned behavior approach* adalah pendekatan yang memandang bahwa aspek

kreatif merupakan akibat atau hasil dari pengalaman yang berbentuk keahlian dan perilaku pada setiap individu. Dengan demikian setiap individu secara potensial kreatif, dan lingkungan yang mempengaruhi perbedaan kreatifitas seseorang.

Munandar (2008) memandang aspek kreatif dari segi pribadi, pendorong, produk dan proses, dan ia menyatakan bahwa lingkungan yang dapat mendorong munculnya tingkah laku kreatif meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan kebudayaan. Dari segi proses Munandar menyatakan bahwa pengertian kreatif sama dengan kemampuan berpikir kreatif.

Adapun ciri-ciri berpikir kreatif adalah terampil berpikir orisinal, memperinci/mengelaborasi, dan menilai. Sedang dilihat dari segi produk sikap kreatif merupakan produk kreatif yang oleh Vernan (2002) dinyatakan bahwa produk kreatif mempunyai kriteria (1) produk itu harus nyata, (2) produk itu harus baru, dan (3) produk itu adalah hasil dari kualitas unik individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Terkait dengan keterampilan menulis kreatif, Edward, dkk (2003: 7) mengartikan kreatif sebagai proses mengekspresikan ide dan mengeksplorasi imajinasi dengan menggunakan berbagai bentuk tulisan baik fiksi, nonfiksi, maupun puisi.

B. Media Sosial

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*. Web 2.0 menjadi platform dasar media sosial. Media sosial ada dalam berbagai bentuk yang berbeda, termasuk *social network*, forum internet, *weblogs*, *social blogs*, *micro blogging*, wikis, *podcast*, gambar, video, rating, dan bookmark sosial (Kaplan dan Haenlein, 2010).

Kaplan dan Haenlein menciptakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial dalam artikel Horizons Bisnis mereka yang diterbitkan pada tahun 2010. Menurut mereka, ada enam jenis media sosial yaitu proyek kolaborasi (misalnya wikipedia), *blog* dan *microblogs* (misalnya *twitter*), komunitas konten (misalnya *youtube*), situs jaringan sosial (misalnya *facebook*), virtual game (misalnya *world of warcraft*), dan *virtual social* (misalnya *second life*).



<https://eramadani.com/5-fakta>

. Media sosial yang dipakai masyarakat sangat beraneka ragam, di antaranya yaitu *facebook*, *twitter*, *line* dan sebagainya. Masing-masing media sosial memiliki fasilitas dan keunikan yang berbeda-beda, seperti:

1. *Facebook* adalah jejaring sosial ini menawarkan konten dan fasilitas chat, berbagi foto dan video, beragam permainan *facebook*, ataupun dapat berbagi status maupun catatan (*note*);
2. *Twitter* adalah jejaring sosial yang memungkinkan pengguna untuk mengikuti (*follow*) teman maupun orang lain yang ingin diketahui aktifitasnya;
3. *Instagram* adalah sebuah aplikasi untuk berbagi foto yang dapat dilihat oleh *followers* dari pengunggah foto tersebut dan dapat saling memberikan komentar antara sesama;
4. *Youtube* merupakan media sosial yang memungkinkan para penggunanya untuk melihat, mengirim, dan berbagi video; dan
5. *Whatsapp* atau yang biasa disebut dengan WA merupakan media sosial *chatting* tanpa menggunakan biaya, namun cukup menggunakan koneksi internet saja.

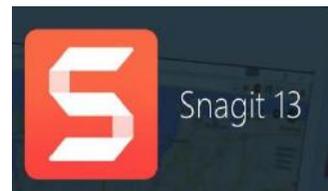
C. Aplikasi Android

Android adalah sistem operasi yang dirancang oleh Google dengan basis kernel Linux untuk mendukung kinerja perangkat elektronik layar sentuh, seperti tablet atau *smartphone*. Jadi, android digunakan dengan sentuhan, gesekan ataupun ketukan pada layar *gadget* anda.

Android bersifat *open source* atau bebas digunakan, dimodifikasi, diperbaiki dan didistribusikan oleh para pembuat ataupun pengembang perangkat lunak. Dengan sifat *open source* perusahaan teknologi bebas menggunakan OS ini diperangkatnya tanpa lisensi alias *gratis*. Begitupun dengan para pembuat aplikasi, mereka bebas membuat aplikasi dengan kode-kode sumber yang dikeluarkan google. Dengan seperti itu android memiliki jutaan *support* aplikasi gratis/berbayar yang dapat diunduh melalui google play.

Ada beberapa aplikasi android yang akan dipergunakan dalam pengembangan model ini, antara lain:

1. **Google Form** atau yang disebut google formulir adalah alat yang berguna untuk membantu merencanakan acara, mengirim survei, memberikan peserta atau orang lain kuis, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien. Biasanya digunakan untuk membuat kuisisioner, membuat *quick count* pendapat, membuat fomulir pendaftaran, dll;
2. **TechSmith Snagit 13** adalah alat screen-capture kuat dengan built-in profesional Video Editor, serta berbagai alat kustomisasi dan efek canggih. Program ini memiliki segala yang dibutuhkan untuk menangkap layar (sebagai gambar, serta video yang file);



3. **Google Hangouts Meet** adalah aplikasi video conference atau meeting online versi bisnis dari Google Hangouts yang dirancang untuk organisasi atau perusahaan dalam berbagai ukuran. Penggunaannya sendiri mencakup mobile dan desktop, dapat digunakan secara cuma-cuma dan terbilang sederhana. Selain dapat dipergunakan melalui smartphone, Google Meet juga bisa dipakai di PC menggunakan browser, tanpa install aplikasi apapun;



4. **Quizizz** merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran, misalnya untuk penilaian formatif dengan cara yang menyenangkan, bahkan pelaksanaan penilaian terasa seperti bermain dengan menggunakan berbagai permainan edukatif;



5. **Google drive**, merupakan layanan penyimpanan file berbasis online. Google Drive ini otomatis akan tersinkronisasi dengan layanan Google lainnya. Google Drive memudahkan penggunaannya untuk menyimpan file dengan berbagai jenis dan ukuran melalui internet dengan akun Gmail yang dimiliki. Google Drive memberikan layanan penyimpanan gratis sebesar 15 GB dan dapat ditambahkan dengan pembayaran tertentu; dan



6. **WPS Office**, merupakan sebuah aplikasi multifungsi. Aplikasi ini ternyata tidak hanya mampu dipakai untuk membaca dokumen, tetapi juga mampu dipakai untuk membuat, mengedit, melihat, dan juga berbagi sebuah dokumen secara gratis dan mudah.



7. **Google text-to-speech** adalah fitur android yang berfungsi mengucapkan teks, jadi tulisan yang ada di layar handphone anda akan dijadikan suara.



D. Adaptasi Kebiasaan Baru

Definisi *new normal* menurut Pemerintah Indonesia adalah tatanan baru untuk beradaptasi dengan COVID-19. Istilah kenormalan baru (*new normal*) yang sering digaungkan pemerintah belum cukup dipahami masyarakat, masyarakat seringkali mengedepankan kata-kata “normal” bukan “baru”. Kementerian Kesehatan (Kemenkes) kembali merevisi pedoman pencegahan dan pengendalian Covid-19. Revisi tersebut membuat beberapa istilah diubah.

Juru Bicara Pemerintah untuk Pencegahan Covid-19 mengumumkan bahwa Menteri Kesehatan Terawan telah menandatangani Keputusan Menteri Kesehatan (KMK) Nomor HK.01.07/Menkes/413/2020 pada tanggal 14 Juli 2020. Hal ini merupakan revisi kelima. KMK revisi kelima itu menyebutkan alasan kenapa beberapa istilah terkait Covid-19 harus diubah. Salah satu pertimbangannya adalah menyesuaikan dengan perkembangan keilmuan dan teknis kebutuhan pelayanan. Sehingga diksi *new normal* diganti dengan adaptasi kebiasaan baru.

Seiring diberlakukannya era Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB) di masa tanggap darurat Covid-19, sektor layanan publik yang sempat mengalami pembatasan atau menghentikan layanan sementara, mulai beraktivitas menyesuaikan dengan protokol kesehatan yang telah ditetapkan.

Tahukah kamu apa itu AKB?



AKB singkatan dari kepanjangan Adaptasi Kebiasaan Baru yaitu tindakan ini sebagai upaya pencegahan meluasnya COVID-19.

Singkatan ini muncul ketika berakhirnya Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB), AKB atau yang biasa disebut New Normal (Kenormalan Baru) yang merupakan upaya pemerintah dalam menerapkan tatanan kehidupan baru.

Dengan diberlakukannya AKB (Adaptasi Kebiasaan Baru), masyarakat membiasakan diri dalam berperilaku hidup bersih sesuai dengan protokoler kesehatan yang di anjurkan oleh pemerintah diantaranya sering mencuci tangan, bila bepergian memakai masker dan menjaga jarak.



@rsmitraplumbon

#WeLoveAll #WeCareAll

<https://rsmitraplumbon.com/adaptasi>

E. Konten Positif

Konten positif, dalam model ini didefinisikan sebagai tulisan yang diupload di media sosial untuk menginspirasi pembacanya ke arah kebaikan, tidak bermuatan SARA dan tidak mengandung berita hoaks. Mengutip dari <https://www.digitalmama.id/2017/11/konten-positif-yang-patut-dibagikan>,

Ada beberapa jenis konten positif yang dapat dibagikan ke media sosial:

1. Konten inspiratif, bisa berupa pengalaman pribadi atau orang lain, baik berupa perjalanan menuju kesuksesan, hikmah kegagalan, maupun kisah kehidupan lain yang menyentuh dan menggugah hati;
2. Konten menghibur adalah konten ringan yang dapat membuat orang tertawa, tersenyum simpul, atau simpati karena media sosial bukanlah platform yang formal untuk berbagi. Beberapa jenis konten menghibur yang dapat dibagikan tampilkan antara lain meme, humor, sajak atau puisi dan tulisan yang menghibur lainnya.
3. Konten informatif, berisi informasi juga dapat menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi orang lain yang membacanya, seperti:
 - a. **Events**, menginformasikan kegiatan-kegiatan yang seru dan bermanfaat agar lebih banyak orang yang tahu dan menghadirinya, mulai dari seminar parenting, festival dongeng anak, hingga pesta diskon;
 - b. **Berita terbaru**, misalnya laporan singkat di media sosial tentang kemacetan di suatu titik jalan bisa jadi sangat bermanfaat bagi orang lain agar dapat menghindarinya; dan



- c. **Review** buku, restoran, film, hingga tempat wisata dapat membantu orang membuat keputusan untuk mencobanya atau tidak.



4. Konten edukatif adalah hal-hal yang dapat membuat pembacanya menjadi mampu melakukan sesuatu atau memahami sesuatu dengan lebih baik, seperti tips/trik, laporan, hasil penelitian/artikel, dan opini yaitu tulisan untuk mengajak orang lain untuk lebih peduli pada suatu isu;

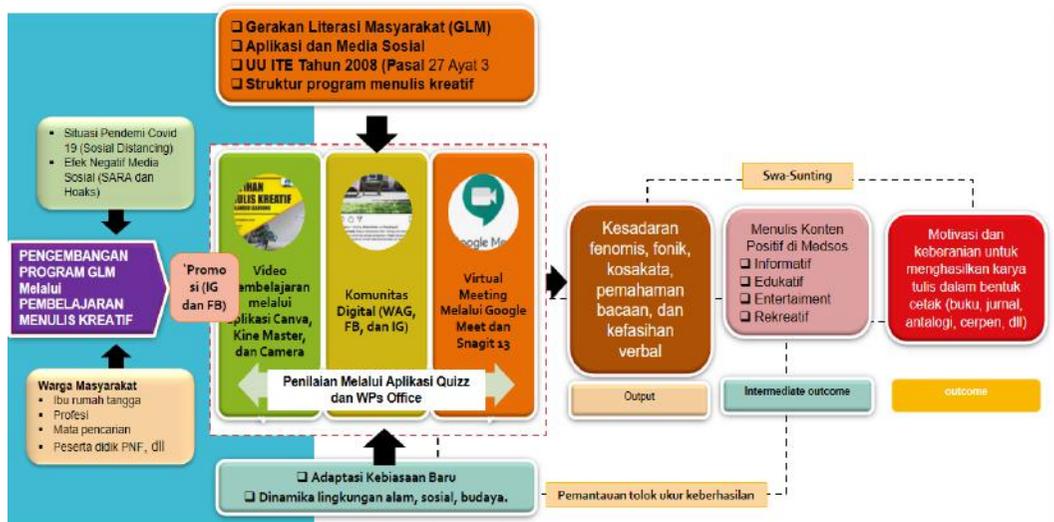
Bab III

PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF DI ERA ADAPTASI KEBIASAAN BARU

A. Prototype Model

Media sosial dan aplikasi android dapat memberikan banyak manfaat apabila penggunaannya menggunakan dengan bijak, termasuk oleh para pegiat literasi/pengelola TBM untuk mengelola ruang belajar menulis kreatif sebagai layanan untuk mengembangkan literasi masyarakat. Karena itu, *prototype* model pembelajaran menulis kreatif untuk mendorong terciptanya suatu proses pemberdayaan Taman Bacaan Masyarakat (TBM) di era adaptasi kebiasaan baru dapat di pahami pada bagan berikut ini.

Bagan 3.1
Prototype Model Pembelajaran Menulis Kreatif



B. Kompetensi Lulusan

Peserta yang telah selesai mengikuti pembelajaran menulis kreatif, diharapkan:

1. Memiliki motivasi, inspirasi, dan bertanggung jawab atas tulisannya;
2. Menguasai pengetahuan tentang kaidah-kaidah penulisan yang baik dan benar; dan
3. Memiliki kemampuan menuangkan ide dan gagasan ke dalam bentuk karya tulis.

C. Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pencapaian Kompetensi, dan Struktur Materi Belajar

Kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian kompetensi dari model pembelajaran menulis kreatif di era adaptasi kebiasaan baru sebagai berikut.

Tabel 3.1
Kompetensi Inti Menulis Kreatif

Kompetensi Inti Sikap (KI-1)	:	Memiliki motivasi dan bertanggung jawab atas tulisannya, sehingga bisa menginspirasi masyarakat melalui karya tulis.
Kompetensi Inti Pengetahuan (KI-2)	:	Menguasai pengetahuan tentang jenis-jenis tulisan dan kaidah-kaidah penulisan yang baik dan benar
Kompetensi Inti Keterampilan (KI-3)	:	Memiliki kemampuan menuangkan ide dan gagasan ke dalam bentuk karya tulis kreatif yang bermanfaat dan kekinian.

Tabel 3.2
Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

Kompetensi Dasar		Indikator	
Sikap			
1.1. Termotivasi untuk menuangkan ide, gagasan, dan kejadian	1.1.1	Memiliki percaya diri untuk menuangkan ide/gagasan dalam bentuk tulisan.	

Kompetensi Dasar	Indikator
yang dialami dalam bentuk tulisan.	1.1.2 Mempunyai kesadaran untuk berkontribusi dan menginspirasi masyarakat melalui karya tulis.
1.2. Terbiasa memperoleh inspirasi untuk menciptakan suatu karya tulis.	1.2.1 Mempunyai kebiasaan menggali inspirasi untuk menuliskan kejadian dari aktivitas keseharian, hasil olah pikiran dan perasaan, serta sumber inspirasi lainnya. 1.2.2 Bersikap disiplin untuk mengembangkan diri melalui aktivitas membaca, mengamati, dan menganalisis sesuatu sebagai referensi menghasilkan karya tulis.
1.3. Bertanggungjawab terhadap orisinalitas dan isi tulisan.	1.3.1 Bertanggungjawab terhadap orisinalitas dan isi tulisan, sehingga tidak menimbulkan dampak negatif kepada dirinya sendiri, maupun masyarakat luas. 1.3.2 Memiliki sikap jujur dalam setiap karya tulis yang dihasilkan.

Pengetahuan dan Keterampilan	
2.1. Mengetahui cara mengawali isu untuk memantik pembaca agar tertarik	2.1.1 Mengetahui tekni 5 W + 1 H untuk memulai paragraf pertama. 2.1.2. Mengetahui jenis-jenis paragraf.
3.1 Membuat paragraf yang baik berkaitan dengan penyusunan kalimat.	3.1.1 Membuat paragraf deduktif. 3.1.2 Membuat paragraf induktif. 3.1.3. Membuat paragraf campuran. 3.1.4. Membuat paragraf ineratif.
2.2 Menggali informasi tentang cara menemukan ide atau topik utama sebuah tulisan	2.2.1 Menjelaskan manfaat membaca untuk menghasilkan karya tulis. 2.2.2 Mengetahui cara mengubah gagasan menjadi karya tulis.
3.2 Mempraktikkan kegiatan membaca dengan memanfaatkan sumber bacaan yang ada di sekitarnya.	3.2.1 Mengidentifikasi dan memaknai sumber bacaan/buku untuk menghasilkan gagasan menulis.

Pengetahuan dan Keterampilan	
	3.2.2 Menuliskan hasil membaca dan memaknai buku untuk dijadikan sebagai gagasan dalam menulis.
2.3 Menggali informasi tentang cara menemukan inspirasi untuk menghasilkan karya tulis.	2.3.1 Mengetahui cara menggali inspirasi dari film. 2.3.2 Memaknai sumber inspirasi dengan perasaan untuk menemukan ide menulis.
3.3 Mengolah sumber inspirasi untuk dijadikan sebagai tema pokok suatu karya tulis	3.3.1 Mampu menemukan makna dan nilai-nilai dari sebuah film. 3.3.2 Menulis resensi sebuah film
2.4 Mengenal tata cara dan norma menulis di media sosial	2.4.1 Mengetahui norma hukum dan cara menulis di media sosial. 2.4.2 Mengetahui tips menulis konten positif di media sosial.
3.4 Menggunakan media sosial sebagai sarana penumbuhan kebiasaan menulis	3.4.1 Menggunakan media sosial untuk menulis tulisan konten positif 3.4.2 Menulis konten inspiratif di media sosial.
2.5 Mengenal konsep pembentukan kata dan tanda baca	2.5.1 Mengetahui jenis-jenis kata. 2.5.2 Mengetahui pemakaian tanda baca.
3.5 Menggunakan tata cara penggunaan kata dan tanda baca yang baik dan benar untuk membentuk sebuah kalimat.	3.5.1 Menulis kalimat dengan menggunakan kata dan tanda baca yang baik dan benar. 3.5.2 Menyelesaikan sebuah karya tulis dengan menggunakan kata dan tanda baca yang baik dan benar.
2.6 Menggali informasi berkaitan jenis-jenis tulisan untuk menghasilkan karya tulis.	2.6.1 Memahami jenis tulisan. 2.6.2 Memahami pola/struktur dari jenis-jenis tulisan.
3.6 Menggunakan pola dari jenis tulisan untuk menghasilkan karya tulis	3.6.1 Menyajikan tulisan dalam bentuk deskripsi 3.6.2 Menyajikan tulisan dalam bentuk eksposisi 3.6.3 Menyajikan tulisan dalam bentuk persuasi 3.6.4 Menyajikan tulisan dalam bentuk argumentasi

Pengetahuan dan Keterampilan	
2.7 Mengidentifikasi tahapan menulis	2.7.1 Memahami tahapan-tahapan dalam menulis 2.7.2 Mengetahui cara membuat tulisan dalam bentuk esai, berita, dan prosa
3.7 mempraktikkan gagasan/ide dalam bentuk karya tulis yang diminati secara kreatif dan menarik.	3.7.1 Mempraktikkan tahapan-tahapan penulisan. 3.7.2 Membuat karya tulis sesuai minat dengan mempergunakan tahapan-tahapan penulisan.
2.8 Menggali informasi tentang tahapan dan teknik penyuntingan	2.8.1 Memahami tahapan dan teknik penyuntingan 2.8.2 Mengetahui etika dan estetika dalam menyunting karya tulis
3.8 Mengolah dan meyunting karya tulis sehingga sesuai dengan tata cara yang baik dan benar.	3.8 Melakukan penyuntingan naskah sesuai aturan 3.11.2 Menerapkan etika dan estetika dalam lakukan penyuntingan naskah.

Tabel 3.3
Struktur Materi Belajar Menulis Kreatif

No	Materi	Jampel Vicon	Pendampingan Medsos
		JP@60''	JP@60''
1.	Menaklukan Paragraf Pertama	2	4
2.	Kebiasaan Baik Seorang Penulis	2	4
3.	Menggali Inspirasi Menulis	2	4
4.	Etika menulis di media sosial	2	-
5.	Unsur Bahasa Tulis	2	4
6.	Jenis-Jenis Tulisan	4	4
7.	Proses dan Praktik Menulis	8	12
8.	Menyunting dan Menuntaskan tulisan	6	12
Jumlah		28	44

D. Silabus Pembelajaran Menulis Kreatif

1. Rasional

Taman Bacaan Masyarakat (TBM) merupakan ujung tombak pencapaian tujuan GLM untuk membangun pengetahuan dan belajar bersama di masyarakat, supaya terus berdenyut dan berkelanjutan. Namun, saat ini menemukan tantangan seiring kedatangan pandemi Corona (Covid 19) yang menyebabkan kita diharuskan untuk melakukan seluruh kegiatan dilakukan dari rumah dan sebisa mungkin untuk menghindari aktivitas-aktivitas di tempat publik, padahal selama ini penyelenggaraan program-program peningkatan literasi masyarakat dalam rangka GLM yang dilakukan TBM banyak yang dilaksanakan di ruang-ruang public. Mencermati dinamika tersebut, maka strategi GLM harus diadaptasikan dengan keadaan dan dinamika di era adaptasi kebiasaan baru, antara lain dengan cara mengelola kelas online dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang terdapat dalam piranti handphone dan media sosial.

2. Penjelasan Istilah

- a. Kompetensi adalah akumulasi kemampuan seseorang dalam melaksanakan suatu deskripsi kerja secara terukur.
- b. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) adalah kondisi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik setelah lulus.
- c. Kompetensi Inti (KI) merupakan tingkat kemampuan peserta didik untuk mencapai SKL.
- d. Kompetensi Dasar (KD) merupakan uraian tingkat kemampuan peserta didik.
- e. Indikator pencapaian kompetensi (IPK) adalah ciri atau tanda peserta didik sudah mencapai suatu kompetensi dasar.

Tabel 3.4
Silabus Pembelajaran Menulis Kreatif

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.1. Mengetahui cara mengawali isu untuk memantik pembaca agar tertarik</p> <p>3.1 Membuat paragraf yang baik berkaitan dengan penyusunan kalimat.</p>	Menaklukan Paragraf Pertama	<p>2.1.1 Mengetahui tekni 5 W + 1 H untuk memulai paragraph pertama</p> <p>2.1.2. Mengetahui jenis-jenis paragraf</p> <p>3.1.1 Membuat paragraf deduktif</p> <p>3.1.2 Membuat paragraf Induktif.</p> <p>3.1.3. Membuat paragraf campuran,</p> <p>3.1.4. Membuat paragraf Ineratif.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengupload link video ke WAG ▪ Mengupload bahan ajar WAG ▪ Melaksanakan diskusi di WAG ▪ Memberikan wawasan melalui virtual meeting dengan menggunakan strategi pemecahan masalah (<i>problem solving</i>) untuk mengetahui kelemahan/hambatan peserta dalam menuliskan paragraf pertama ▪ Memberikan penugasan kepada peserta untuk membuat kalimat 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan waktu peserta dalam mengumpulkan produk ▪ Memberikan pertanyaan terbuka untuk mengetahui wawasan peserta tentang paragraph pertama ▪ Penilaian produk terhadap hasil karya peserta dalam membuat 1 paragraf. 	6 JP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video Pembelajaran ▪ Bahan Ajar Seri 1

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
			dalam 1 paragraf deduktif, induktif, campuran, dan ineratif.			
<p>2.2 Menggali informasi tentang cara menemukan ide atau topik utama sebuah tulisan</p> <p>3.2 Mempraktikkan kegiatan membaca dengan memanfaatkan sumber bacaan yang ada di sekitarnya.</p>	Kebiasaan Baik Seorang Penulis	<p>2.2.1 Menjelaskan manfaat membaca untuk menghasilkan karya tulis</p> <p>2.2.2 Mengetahui cara mengubah gagasan menjadi karya tulis</p> <p>3.2.1 Mengidentifikasi dan memaknai sumber bacaan/buku untuk menghasilkan gagasan menulis.</p> <p>3.2.2 Menuliskan hasil membaca dan memaknai buku untuk dijadikan sebagai gagasan dalam menulis.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengupload link video ke WAG ▪ Mengupload bahan ajar WAG ▪ Melaksanakan diskusi di WAG ▪ Memberikan wawasan melalui virtual meeting dengan menggunakan strategi <i>examples nonexamples</i> yang menggunakan contoh-contoh kebiasaan baik seorang penulis. ▪ Memberikan penugasan kepada peserta untuk membuat gagasan suatu karya tulis 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan waktu peserta dalam mengumpulkan produk ▪ Memberikan pertanyaan terbuka untuk mengetahui wawasan peserta tentang kebiasaan baik seorang penulis ▪ Penilaian produk terhadap ide/gagasan peserta yang akan dikembangkan 	6 JP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video Pembelajaran ▪ Bahan Ajar Seri 2

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				menjadi karya tulis		
2.3 Menggali informasi tentang cara menemukan inspirasi untuk menghasilkan karya tulis.	Menggali Inspirasi Menulis	2.3.1 Mengetahui cara menggali inspirasi dari film 2.3.2 Memaknai sumber inspirasi dengan perasaan untuk menemukan ide menulis	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengupload link video ke WAG ▪ Mengupload bahan ajar WAG ▪ Melaksanakan diskusi di WAG ▪ Memberikan wawasan melalui virtual meeting dengan menggunakan strategi Sugesti-Imajinasi dengan memutarakan sebuah cuplikan film untuk mengajak peserta menemukan inspirasi menulis. ▪ Memberikan penugasan kepada peserta untuk membuat resensi film 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan peserta dalam mengumpulkan produk ▪ Memberikan pertanyaan terbuka untuk mengetahui wawasan peserta tentang cara menggali inspirasi menulis ▪ Penilaian produk terhadap resensi film dalam 1-2 paragraf 	6 JP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video Pembelajaran ▪ Bahan Ajar Seri 3
3.3 Mengolah sumber inspirasi untuk dijadikan sebagai tema pokok suatu karya tulis		3.3.1 Mampu menemukan makna dan nilai-nilai dari sebuah film. 3.3.2 Menulis resensi sebuah film				

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.4 Mengenal tata cara dan norma menulis di media sosial	Etika menulis di media sosial.	2.4.1 Mengetahui norma hukum dan cara menulis di media sosial	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengupload link video ke WAG ▪ Mengupload bahan ajar WAG ▪ Melaksanakan diskusi di WAG 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan peserta dalam mengumpulkan produk ▪ Memberikan pertanyaan terbuka untuk mengetahui wawasan peserta tentang cara menulis di media sosial ▪ Penilaian produk terhadap tulisan peserta yang di sebar melalui WAG. 	2 JP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video Pembelajaran ▪ Bahan Ajar Seri 4
3.4 Menggunakan media sosial sebagai sarana penumbuhan kebiasaan menulis		2.4.2 Mengetahui tips menulis konten positif di media sosial.				
		3.4.1 Menggunakan media sosial untuk menulis tulisan konten positif				
		3.4.2 Menulis konten inspiratif di media sosial				

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.5 Mengenal konsep pembentukan kata dan tanda baca</p> <p>3.5 Menggunakan tata cara penggunaan kata dan tanda baca yang baik dan benar untuk membentuk sebuah kalimat.</p>	Unsur Bahasa Tulis.	<p>2.5.1 Mengetahui jenis-jenis kata</p> <p>2.5.2 Mengetahui pemakaian tanda baca.</p> <p>3.5.1 Menulis kalimat dengan menggunakan kata dan tanda baca yang baik dan benar</p> <p>3.5.2 Menyelesaikan sebuah karya tulis dengan menggunakan kata dan tanda baca yang baik dan benar</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengupload link video ke WAG ▪ Mengupload bahan ajar WAG ▪ Melaksanakan diskusi di WAG ▪ Memberikan wawasan melalui virtual meeting dengan menggunakan strategi examples non examples yang menggunakan contoh tulisan yang mempergunakan kata dan tanda baca yang ideal. ▪ Memberikan penugasan kepada peserta untuk menulis konten dengan menggunakan kata dan tanda baca yang baik dan benar, 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan peserta dalam mengumpulkan produk ▪ Memberikan pertanyaan terbuka untuk mengetahui wawasan peserta tentang cara pembentukan kata dan tanda baca yang baik dan benar ▪ Penilaian produk terhadap tulisan peserta dalam 1-2 paragraf 	6 JP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video Pembelajaran ▪ Bahan Ajar Seri 5

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.6 Menggali informasi berkaitan jenis-jenis tulisan untuk menghasilkan karya tulis.</p> <p>3.6 Menggunakan pola dari jenis tulisan untuk menghasilkan karya tulis</p>	Jenis-Jenis Tulisan.	<p>2.6.1 Memahami jenis tulisan</p> <p>2.6.2 Memahami pola/struktur dari jenis-jenis tulisan</p> <p>3.6.5 Menyajikan tulisan dalam bentuk deskripsi</p> <p>3.6.6 Menyajikan tulisan dalam bentuk eksposisi</p> <p>3.6.7 Menyajikan tulisan dalam bentuk persuasi</p> <p>3.6.8 Menyajikan tulisan dalam bentuk argumentasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengupload link video ke WAG ▪ Mengupload bahan ajar WAG ▪ Melaksanakan diskusi di WAG ▪ Memberikan wawasan melalui virtual meeting dengan menggunakan strategi examples non examples dan menulis imajinatif ▪ Memberikan penugasan kepada peserta untuk menulis karya tulis dengan menggunakan jenis tulisan tertentu. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan peserta dalam mengumpulkan produk ▪ Memberikan pertanyaan terbuka untuk mengetahui wawasan peserta tentang jenis-jenis dan pola-pola tulisan ▪ Penilaian produk terhadap tulisan peserta dengan menggunakan pola dan jenis tulisan tertentu dalam 1-2 paragraf 	8 JP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video Pembelajaran ▪ Bahan Ajar Seri 6

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>2.7 Mengidentifikasi tahapan menulis</p> <p>3.7 Mempraktikkan gagasan/ide dalam bentuk karya tulis yang diminati secara kreatif dan menarik.</p>	Proses dan Praktik Menulis	<p>2.7.1 Memahami tahapan-tahapan dalam menulis</p> <p>2.7.2 Mengetahui cara membuat tulisan dalam bentuk esai, berita, dan prosa.</p> <p>3.7.1 Mempraktikkan tahapan-tahapan penulisan.</p> <p>3.7.2 Membuat karya tulis sesuai minat dengan mempergunakan tahapan-tahapan penulisan.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengupload link video ke WAG ▪ Mengupload bahan ajar WAG ▪ Melaksanakan diskusi di WAG ▪ Memberikan wawasan melalui virtual meeting dengan menggunakan strategi Teknik 3M (mengamati, meniru, dan menambahi) ▪ Memberikan penugasan kepada peserta untuk menulis karya tulis sesuai minat, baik dalam bentuk esai, berita, atau prosa. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan peserta dalam mengumpulkan produk ▪ Memberikan pertanyaan terbuka untuk mengetahui wawasan peserta tentang tahapan menulis ▪ Penilaian produk terhadap tulisan peserta baik karya tulis esai, berita, atau prosa. 	20 JP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video Pembelajaran ▪ Bahan Ajar Seri 7
2.8 Menggali informasi tentang tahapan dan teknik penyuntingan	Menyunting dan Menuntaskan tulisan.	2.8.1 Memahami tahapan dan teknik penyuntingan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mengupload link video ke WAG ▪ Mengupload bahan ajar WAG 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan peserta dalam mengumpulkan produk 	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Video Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.8 Mengolah dan menyunting karya tulis sehingga sesuai dengan tata cara yang baik dan benar.		<p>2.8.2 Mengetahui etika dan estetika dalam menyunting karya tulis</p> <p>3.8 Melakukan penyuntingan naskah sesuai aturan</p> <p>3.11.2 Menerapkan etika dan estetika dalam lakukan penyuntingan naskah..</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melaksanakan diskusi di WAG ▪ Memberikan wawasan melalui virtual meeting dengan menggunakan problem solving dan teknik 3M (mengamati, meniru, dan menambahi) ▪ Memberikan penugasan kepada peserta untuk menyunting dan menuntaskan baik dalam bentuk esai, berita, atau prosa. ▪ Menugaskan peserta untuk mengupload tulisan di media sosialnya masing-masing. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan pertanyaan terbuka untuk mengetahui wawasan peserta tentang tahapan menulis ▪ Penilaian produk terhadap tulisan peserta baik karya tulis esai, berita, atau prosa hasil penyuntingan yang diupload di media sosial. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bahan Ajar Seri 8

E. Pengelolaan Pembelajaran Menulis Kreatif

1. Prinsip pembelajaran

- a. Mendorong inspirasi dan terciptanya tulisan yang spontan.
- b. Memberikan suasana penerimaan.
- c. Memberikan stimulasi yang kaya dan bervariasi.
- d. Tidak menolak ide peserta dan mendorongnya untuk menguji sendiri ide-ide baru.
- e. Memberikan latihan dan percobaan.
- f. Mengajar keterampilan berpikir kreatif seperti orisinalitas, kelancaran, keluwesan, elaborasi, menemukan ide secara sengaja, dan berpikir alternatif; dan
- g. Mengajar keterampilan meneliti, seperti inisiatif mengeksplorasi, mengobservasi, mengklasifikasi, bertanya, menyusun, dan menggunakan informasi, mencatat, menyimpulkan, menguji kesimpulan, menyajikan kembali pengalaman dan observasi, mengkomunikasikan, menggeneralisasi, dan menyederhanakan.
- h. Melakukan observasi dan menulis; kegiatan ini dimulai dengan mengamati suatu gambar untuk melakukan pengamatan pada gambar-gambar yang diperlihatkan, kemudian pendidik mengajukan pertanyaan terhadap objek yang diobservasi tersebut. Jawaban-jawaban dari pertanyaan tersebut ditulis untuk disusun menjadi suatu karya tulis.



<https://umarsuhairi.wordpress.com/2018/10/29/>

i.

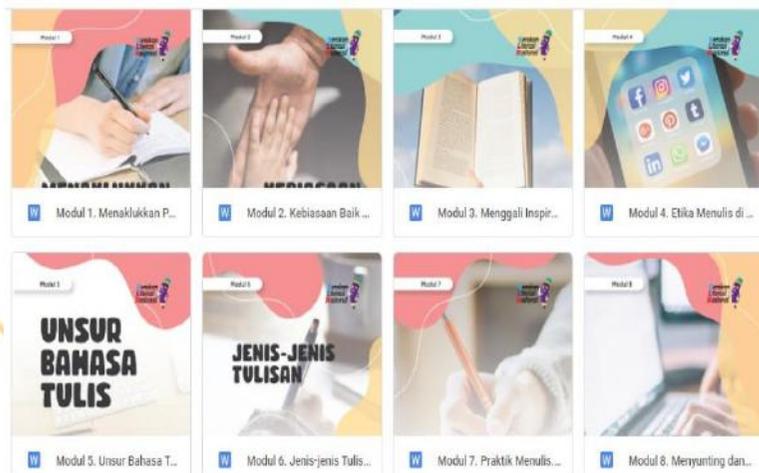
2. Persiapan dan pengorganisasian pembelajaran

a. Pengembangan struktur program pembelajaran

Struktur program yang terdapat pada model ini, terdiri dari kompetensi lulusan, kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan struktur materi yang dielaborasi ke dalam silabus, RPP (*terlampir*), jadwal pembelajaran, bahan dan media belajar, serta instrumen penilaian merupakan contoh yang memungkinkan untuk dikembangkan kembali dan disesuaikan dengan karakteristik peserta dan potensi yang terdapat di TBM.

b. Pengembangan e-modul

Pengembangan e-modul ini bertujuan untuk mengenalkan substansi dari materi pembelajaran menulis kreatif kepada. E-modul di format dalam bentuk PDF yang kemudian di share ke WAG dengan mengharuskan peserta untuk mendownload aplikasi WPS di handphonenya. Ada 8 (delapan) modul yang dikembangkan sebagai suplemen pembelajaran menulis kreatif di era kenormalan baru yang judulnya sesuai dengan materi yaitu: 1) menaklukan paragraf pertama, 2) kebiasaan baik seorang penulis, 3) menggali inspirasi menulis, 4) etika menulis di media sosial, 5) unsur bahasa tulis, 6) jenis-jenis tulisan, 7) proses dan praktik menulis, dan 8) menyunting dan menuntaskan tulisan.



c. Pembuatan konten video pembelajaran dan tutorial aplikasi

Model ini dilengkapi dengan 8 (delapan) video pembelajaran, 1 (satu) video promosi dan sosialisasi program, dan 4 (empat) video tutorial. Pada dasarnya konten video mempunyai proses produksi yang sama, berikut adalah komponen-komponen yang harus dipersiapkan yaitu: pra produksi, produksi dan pasca produksi seperti pada produksi iklan televisi atau film animasi pada umumnya yang terdiri dari:

1. Sinopsis, adalah alur cerita secara singkat. Sinopsis dijelaskan dalam tulisan singkat sehingga penonton mampu memahami isi cerita yang disampaikan dalam video atau film. Sebuah sinopsis dikatakan baik apabila mampu menjelaskan cerita secara utuh. Keindahan gaya bahasa, penjelasan rinci kejadian dalam alur cerita disusun menggunakan bahasa yang lugas dibutuhkan dalam pembuatan sinopsis. Itu semua dilakukan agar makna yang disampaikan tidak lari dari cerita; dan
2. Naskah Naskah adalah teks yang berisi gambaran yang akan dibuat atau tampil di layar. Tujuannya agar seluruh pendukung dalam pembuatan video paham setiap rinci dari video jalan cerita yang akan disampaikan. Penulisan naskah dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang dimengerti oleh orang yang berperan dalam pembuatan video tersebut. Sebelum menulis naskah, seseorang harus memahami terlebih dahulu karakteristik media audio visual (*contoh naskah terlampir*).



d. Pembuatan bahan tayang virtual meeting

Pengembangan bahan tayang dalam bentuk *powerpoint* adalah media inti untuk melakukan pembelajaran virtual dalam kelas menulis melalui jaringan, karena itu ada beberapa hal yang harus dipertahankan dalam pembuatannya:



Tips Memilih Photo/Gambar

The infographic features a large blue circle on the left and a grid of image dimensions on the right. Below the grid is a list of tips and a collection of icons.

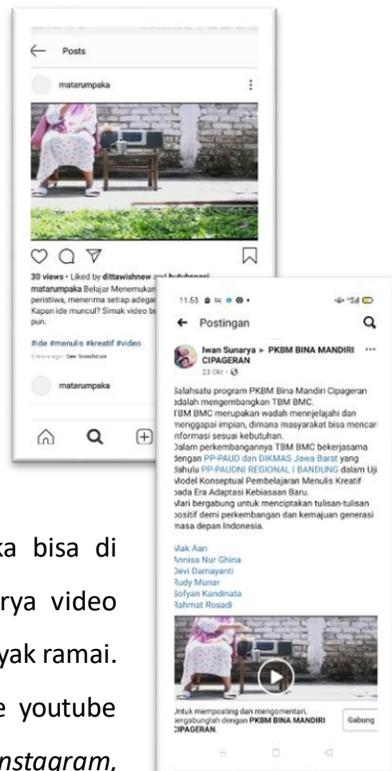
- Ukuran di bawah 2 mpx, (di Crop) dan Jangan di bawah 300x300 pixel (pecah
- Jangan terlalu banyak (max3-4) jika banyak gunakan "thumbnail"
- Gunakan gambar dalam bentuk "icon"

The grid shows dimensions for various image sizes: 290 x 200, 290 x 200, 290 x 200, 210 x 140, 210 x 140, 210 x 140, 210 x 140.

The icons include: people, documents, charts, a rocket, a microscope, a lightbulb, a magnifying glass, a smartphone, and a paper airplane.

e. Promosi program layanan

Promosi program layanan pembelajaran menulis kreatif dilakukan dengan mempergunakan video yang secara umum menceritakan manfaat yang dapat diperoleh dari kemampuan menulis dalam kehidupan sehari-hari, contohnya seperti video yang dipergunakan dalam model ini. Video promosi tersebut kemudian di upload di media sosial TBM, supaya menarik perhatian member atau teman-teman di media sosial, sehingga mereka bisa di menyebarkan kembali video tersebut dan akhirnya video tersebut dapat tersebar secara lebih luas ke khalayak ramai. Video promosi juga dapat di upload terlebih ke youtube TBM, kemudian di *share link ke media facebook, Instagram, atau WAG*.



f. Rekrutmen dan diagnosis kemampuan menulis

Proses rekrutmen dikelola dengan mempergunakan aplikasi *google form* yang sekaligus dipergunakan sebagai medium untuk mengetahui minat, motivasi, dan kemampuan awal menulis. Adapun aspek-aspek pertanyaan yang menjadi substansi rekrutmen dan diagnosis kemampuan awal menulis untuk diubah dalam bentuk *google form* dapat dilihat pada tabel 3.6.



12.09

☆ Form Rekrutmen Belajar Menulis Kr...

Form Rekrutmen Belajar Menulis Kreatif

* Wajib

Nama TBM *

Jawaban Anda

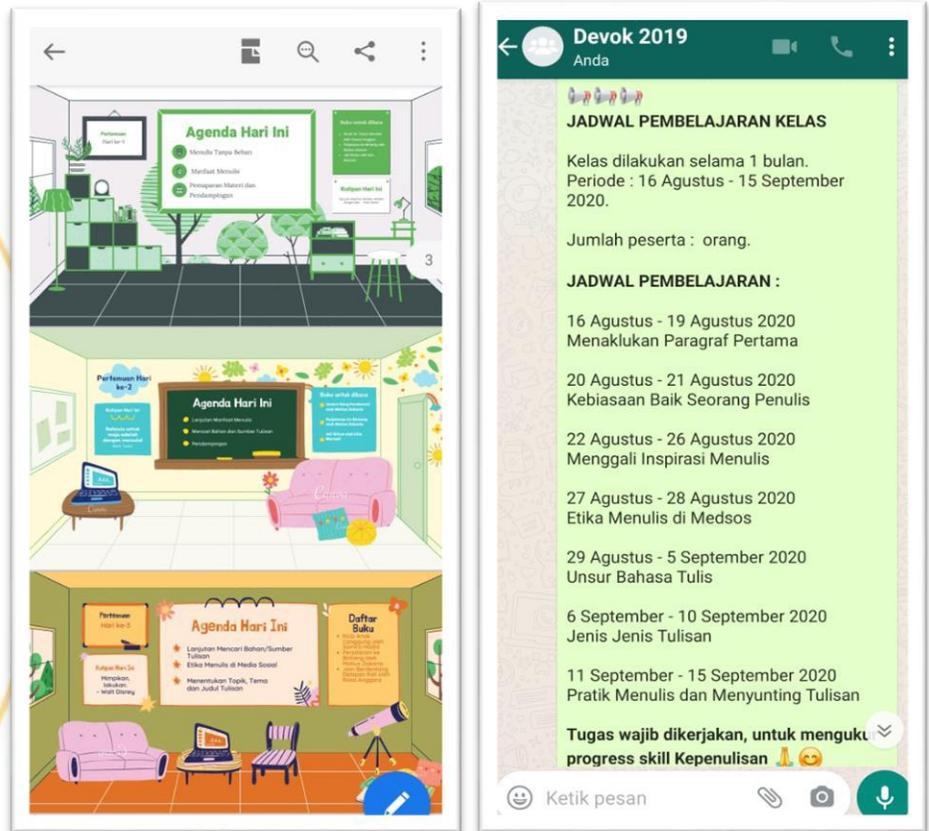
Tabel 3.6
Komponen Rekrutmen dan Diagnosis

Nama TBM	:	
Kabupaten	:	
Nama Peserta	:	
Jenis Kelamin	:	L/P
Tempat Tanggal Lahir	:	
Pekerjaan	:	
Agama	:	
Pendidikan Terakhir	:	
Nomor WA	:	
Nama FB/IG/Twitter	:	
Suka menulis jenis tulisan apa?	:	
Setelah mengikuti kelas menulis ingin bisa menulis apa?	:	
Sudah mengetahui cara menaklukan paragraph pertama?	:	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak
Sudah mengetahui mengubah gagasan menjadi tulisan?	:	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak
Sudah mengetahui cara mencari inspirasi untuk menulis?	:	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak
Sudah mengetahui cara menulis tulisan positif di medsos?	:	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak
Sudah mengetahui aturan penggunaan tanda baca dalam sebuah tulisan?	:	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak
Sudah mengetahui jenis-jenis tulisan?	:	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak
Sudah mengetahui pola/struktur jenis-jenis tulisan?	:	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak
Sudah pernah mengirim/mengupload suatu karya tulis di media massa atau media sosial?	:	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak
Sudah mengetahui cara menyunting tulisan?	:	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak

g. Penyusunan jadwal pembelajaran

Jadwal merupakan pembagian waktu berdasarkan rencana pengaturan urutan kerja. Jadwal juga didefinisikan sebagai daftar atau tabel kegiatan atau rencana kegiatan dengan pembagian waktu pelaksanaan yang terperinci. Dalam model pembelajaran menulis kreatif jadwal pembelajaran dapat disusun mempergunakan aplikasi

canva atau dapat langsung dituliskan pada komunitas whatapps, seperti yang dapat dilihat pada contoh.



3. Pembelajaran melalui *virtual meeting* dan video

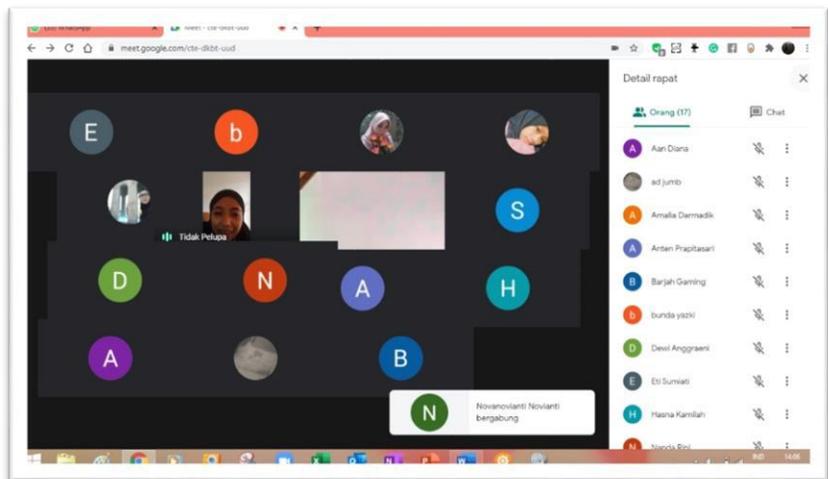
Pembelajaran menulis kreatif di era adaptasi kenormalan baru ditandai dengan suasana belajar dalam jaringan menggunakan aplikasi virtual meeting, seperti google meet, webex, dan zoom. Untuk aplikasi virtual meeting yang tidak dilengkapi fitur perekam layar, maka dapat dipergunakan aplikasi perekam layar yang tersedia, seperti aplikasi TechSmith Snagit 13 yang bisa di download secara gratis untuk dipasang di netbook/notebook.

Pada setiap awal pemberian materi, peserta didik akan ditayangkan video pembelajaran berdasarkan materi belajar yang akan disampaikan untuk membuka wawasan tentang apa yang menjadi substansi pembelajaran dan pokok bahasan dari virtual meeting yang akan dilaksanakan.

a. Pendekatan

Pendekatan yang dipergunakan dalam mengelola pembelajaran menulis kreatif adalah pendekatan proses yang terdiri dari:

- 1) Pramenulis adalah tahap persiapan untuk menulis. Adapun hal-hal yang dilakukan peserta dalam tahap ini adalah memilih topik, mempertimbangkan tujuan, bentuk, dan pembaca, dan memperoleh dan menyusun ide-ide;



- 2) Menulis draf, peserta diminta hanya mengekspresikan ide-ide mereka ke dalam tulisan kasar;
 - 3) merevisi, peserta memperbaiki ide-ide mereka dalam karangan. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan peserta pada tahap ini adalah membaca ulang seluruh draf, sharing atau berbagi pengalaman tentang draf kasar karangan dengan teman dalam kelompok;
 - a) Merevisi, mengubah tulisan dengan memperhatikan reaksi, komentar atau masukan dari teman atau pendidik;
 - b) Menyunting, mengadakan perubahan-perubahan aspek mekanik karangan. Peserta memperbaiki karangan mereka dengan memperbaiki ejaan atau kesalahan mekanik yang lain. Tujuannya adalah untuk membuat karangan lebih mudah

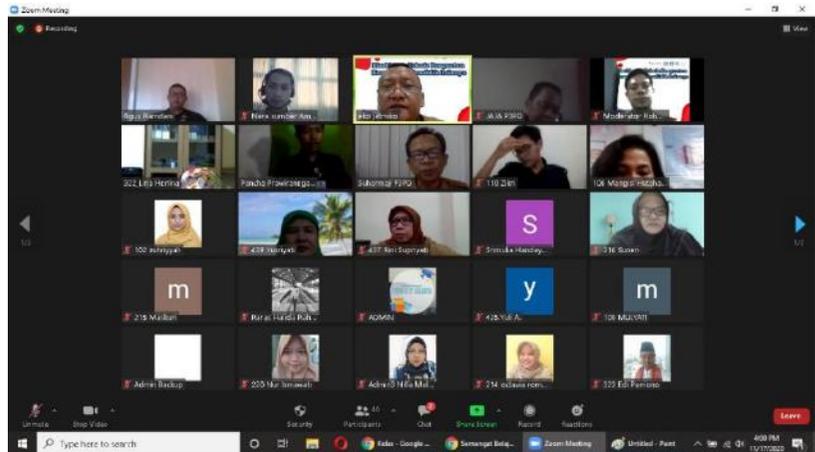
dibaca orang lain. Adapun aspek-aspek mekanik yang diperbaiki adalah penggunaan huruf besar, ejaan, struktur kalimat, tanda baca, istilah dan kosakata serta format karangan; dan

c) Publikasi, tahap akhir menulis, peserta mempublikasikan tulisan mereka dalam bentuk yang sesuai atau berbagi tulisan dengan pembaca yang telah ditentukan melalui media sosial.

b. Strategi

- 1) Pemecahan Masalah (*Problem Solving*), adalah penggunaan metode dalam kegiatan pembelajaran dengan jalan melatih peserta menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi atau perorangan maupun masalah kelompok untuk dipecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Orientasi pembelajarannya adalah investigasi dan penemuan yang pada dasarnya adalah pemecahan masalah.
- 2) Langsung, dirancang secara khusus untuk mengembangkan belajar peserta tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah.
- 3) Sugesti-Imajinasi, adalah pembelajaran menulis dengan cara memberikan sugesti lewat lagu untuk merangsang imajinasi peserta. Dalam hal ini, lagu digunakan sebagai pencipta suasana sugestif, stimulus, dan sekaligus menjadi jembatan bagi peserta untuk membayangkan atau menciptakan gambaran dan kejadian berdasarkan tema lagu. Respons yang diharapkan muncul dari para peserta berupa kemampuan melihat gambaran-gambaran kejadian tersebut dengan imajinasi-imajinasi dan logika yang dimiliki lalu mengungkapkan kembali dengan menggunakan simbol-simbol verbal.
- 4) Menulis imajinatif, dalam pembelajaran menulis imajinatif ini peserta diajarkan menguasai kompetensi menulis/mengarang

secara bebas sesuai imajinasinya sendiri-sendiri. Di sini peserta diberi kebebasan untuk menuangkan segala ide/gagasan, pendapat/opini, imajinasi atau daya khayal, dsb ke dalam bentuk tulisan/karangan.



c. Metode

- 1) Pancingan kata kunci, salah satu upaya inovatif dalam mengemas pembelajaran menulis puisi adalah dengan aplikasi teknik pancingan kata kunci.
- 2) Teknik 3M, merupakan singkatan dari mengamati, meniru, dan menambahi.
- 3) *Picture and Picture* adalah suatu strategi belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan/ diurutkan menjadi urutan logis;
- 4) *Examples Non Examples* adalah metode belajar yang menggunakan contoh-contoh. Contoh-contoh dapat dari kasus/gambar yang relevan dengan materi belajar;

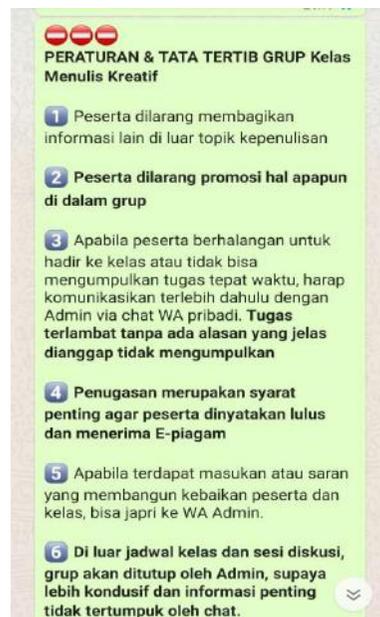
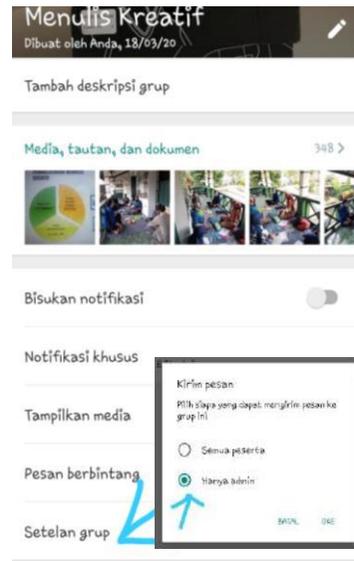
4. Pembelajaran melalui Whatsapp Group (WAG)

Aplikasi whatsapp yang saat ini hampir dimiliki oleh seluruh pengguna gawai tentu bisa dijadikan alternatif media dalam proses belajar mengajar khususnya keterampilan menulis. Aplikasi ini memiliki kelebihan, antara lain:

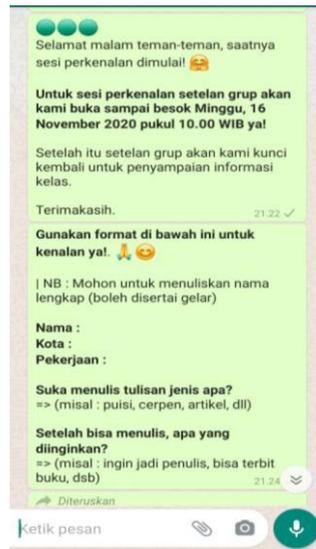
1. Menghemat penggunaan kertas, karena peserta tidak mesti mencetak tugas-tugas yang diberikan;
2. Pembelajaran bisa lebih rileks dilakukan dan ruangan dan waktu belajar juga lebih banyak; dan
3. Nama, foto, status serta beberapa alat pengaturan privasi untuk melindungi profil dan juga alat bantuan untuk membackup pesan atau materi belajar yang diberikan.

Membentuk grup kelas menulis di whatsapp (WAG) adalah salah satu cara untuk bisa tetap berinteraksi dengan peserta. menurut kelas mereka masing-masing. Beberapa contoh berikut merupakan aktivitas yang bisa dilaksanakan dalam mengelola pembelajaran menulis kreatif melalui aplikasi whatsapp:

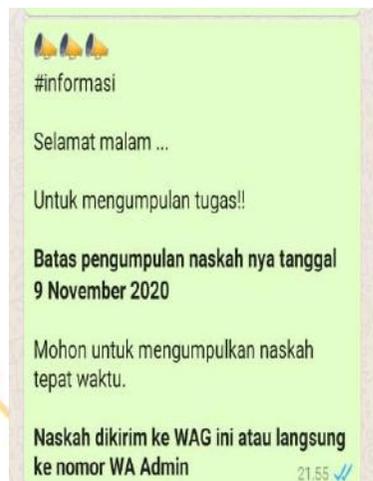
- a. Setting WAG menjadi hanya admin yang hanya bisa memberikan konten atau pesan, dan dibuka ketika akan melaksanakan diskusi;
- b. Perkenalan dan sosialisasi tujuan dan pembentukan WAG menulis kreatif;



- c. Menginformasikan aturan dan tata tertib selama tergabung dalam WAG menulis kreatif;
- d. Menginformasikan jadwal pembelajaran;
- e. Perkenalan member/anggota WAG menulis kreatif;
- f. Mengupload e-modul dan video pembelajaran;



- g. Melaksanakan diskusi terfokus; dan
- h. Memberikan penugasan, revisi, dan penilaian.



F. Penilaian pembelajaran

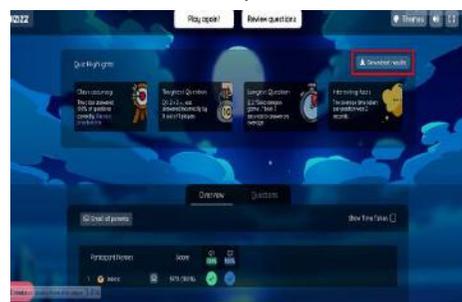
Penilaian dalam pembelajaran menulis kreatif dilaksanakan melalui tiga pendekatan, yaitu *assessment of learning* (penilaian awal dan akhir pembelajaran), *assessment for learning* (penilaian untuk pembelajaran), dan *assessment as learning* (penilaian sebagai pembelajaran).

1. *Assessment of learning* merupakan penilaian yang dilaksanakan pada awal dan akhir setelah proses pembelajaran selesai yang dimaksudkan untuk memberikan pengakuan terhadap pencapaian hasil belajar setelah proses pembelajaran selesai. Penilaian awal dilakukan dengan mempergunakan pertanyaan pada format google form seperti yang sudah dijelaskan pada sub-bab rekrutmen, sementara penilaian akhir dilakukan terhadap produk atau karya tulis peserta yang di upload di media sosial, dengan mempergunakan format penilaian sebagai berikut.

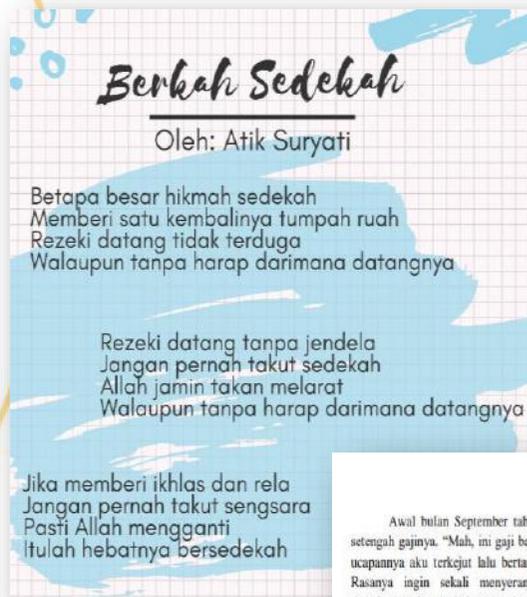
Tabel 3.5
Instrumen Penilaian Karya Tulis

No	Aspek/Unsur	Skor Maksimal	Keterangan
1	Isi/Gagasan yang Disampaikan	30	Pokok pikiran
2	Organisasi Isi	30	Susunan Isi (Deduktif/Induktif/Acak)
3	Tata Bahasa: Ejaan dan Tata Tulis	20	Menggunakan PUEBI atau sesuai KBBI V
4	Gaya Bahasa: Pilihan Struktur dan Diksi	20	Menggunakan majas, ungkapan, peribahasa
Jumlah		100	Nilai Keseluruhan

2. *Assessment as learning* mempunyai fungsi yang mirip dengan *assessment for learning*, yaitu berfungsi formatif dan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung maupun berdasarkan hasil penilaian. Perbedaannya, *assessment as learning* melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan penilaian tersebut. Pelaksanaan penilaian ini dapat difasilitasi dengan penggunaan aplikasi quizizz.



3. *Assessment for learning* dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan biasanya digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan proses belajar mengajar. Pada *assessment for learning* pendidik memberikan umpan balik terhadap proses belajar peserta didik, memantau kemajuan, dan menentukan kemajuan belajarnya. *Assessment for learning* juga dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan performa peserta didik melalui penugasan di akhir setiap materi pembelajaran. Berikut contoh hasil penugasan kepada peserta menulis kreatif.



2. Pemantauan tolok ukur keberhasilan pembelajaran

Waktu pemantauan upload konten positif di oleh peserta didik media sosial dapat dilakukan dalam pemantauan harian yang bisa dilakukan berdasarkan kebutuhan. Pemantauan harian dilakukan untuk melihat motivasi dan durasi peserta dalam memposting tulisan di media sosial, selain itu berguna juga membantu ditunjukkan untuk perbaikan yang membutuhkan respon cepat. Misalnya saja ada kesalahan posting tulisan dari alumni kelas menulis kreatif yang ternyata mengundang reaksi negatif di masyarakat.

Dalam pemantauan harian di media sosial, kita perlu memperhatikan parameter yang dapat dijadikan alat ukur. Komponen-komponen yang dapat dijadikan bahan harian dapat berupa:

- a. Jumlah mention yang diterima;
- b. Kualitas respon yang didapat dari suatu unggahan;
- c. Kecepatan menanggapi suatu komentar; dan
- d. Jumlah unggahan yang dilakukan setiap hari.

Bab V PENUTUP

Media sosial dan aplikasi android merupakan piranti yang tidak ada batas ruang dan waktu. Media sosial dan aplikasi android dapat memberikan banyak manfaat apabila penggunaanya menggunakan dengan bijak, termasuk oleh pengelola TBM untuk mengelola sebuah ruang belajar secara digital.

Menulis kreatif, dalam model ini diartikan sebagai kegiatan menulis yang dilakukan masyarakat untuk menyalurkan ide/gagasan, cerita, tips, dan kejadian secara fungsional dan kontekstual. Menulis kreatif dalam model ini, tidak ditujukan secara langsung untuk menciptakan penulis profesional, melainkan ditujukan pada penumbuhan kemampuan untuk menghasilkan karya tulis dengan konten positif untuk di *upload* di media sosial, baik itu melalui facebook, twitter, instagram, ataupun whatsapp, sehingga bisa memberikan informasi, inspirasi, dan edukasi bagi teman-teman mereka yang tergabung dalam suatu media sosial. Menulis kreatif dalam model ini dibatasi pada peningkatan kesadaran fonemis, fonik, kosakata, pemahaman bacaan, dan kefasihan verbal yang difasilitasi dengan optimalisasi penggunaan aplikasi, seperti google meet, google drive, google form, dan *google speech to text*.

Model pembelajaran menulis kreatif adalah model yang dikembangkan untuk memformulasikan strategi yang bisa dilakukan oleh para pengiat literasi/pengelola TBM supaya tetap dapat melaksanakan layanan kepada masyarakat yang sesuai dengan kondisi dan dinamika yang terjadi era adaptasi kebiasaan baru.

Daftar Pustaka

- Abidin, A. (2018). *Membaca Sastra: Materi Kesusastraan Residensi Literasi Sains*. Makasar: Rumah Hijau Denassa.
- Adipura, P. (2019). 5 Contoh Teks Berita: Pengertian, Struktur, Ciri-ciri Beserta Kaidah Beserta Kebahasaannya. Diunduh via <https://notepam.com/contoh-teks-berita/> (30 April 2019).
- Adler, M. J., & Van Doren, C. (2009). *How to Read A Book: Mencapai Puncak Tujuan Membaca*. Bandung: PT. Indonesia Publishing.
- Ahsoul, F. (2011). *Belajar Bersama Menulis Sejarah Kampung*. Jogjakarta: Radio Buku.
- Aksan, H. (2015). *Proses Kreatif Menulis Cerpen*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Alwi, H. dkk. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Alwasilah, A. C. (2008). *Morfologi Bahasa Indonesia: Pendekatan Proses*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alwasilah, A. C., & Alwasilah, S. S. (2013). *Pokoknya Menulis: Cara Baru Menulis dengan Metode Kolaborasi*. Bandung. PT. Kiblat Buku Utama.
- Alwasilah, A. C. (2011). *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Atmowiloto, A. (2011). *Mengarang Itu Mudah*. Jakarta: Gramedia.
- At-thoriq, S. M. (2017). *Gelanggang Kuda: Kumpulan Cerpen*. Tasikmalaya: Langgam Pustaka.
- Ansoriyah, S., & Purwahida, R. (2018). *Menulis Populer*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ariadinata, J. (2016). *Aku Bisa Nulis Fiksi: Panduan Ringkas Jadi Penulis*. Yogyakarta: Diva Press.
- Budianta, E. (2005). *Senyum untuk Calon Penulis*. Jakarta: Pustaka Alvabet.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis*. Depok: Rajawali Press. PT RajaGrafindo Persada.
- Danandjaja, J. (2017). *Esai: Urgensi Hak Politik Difabel*. Bandung: Pedoman Karya Tulis Ilmiah UPI.
- Darma, B. (2008). *Esai adalah Sebuah Jendela Terbuka. Jendela Terbuka Antologi Esai Mastera*. [pengantar]. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Dewan Redaksi Ensiklopedia Sastra Indonesia. (2007). *Ensiklopedia Sastra Indonesia*. Bandung: Penerbit Titian Ilmu.
- Dewayani, S. (2017). Ruang Huruf Tanpa Kapital. Diunduh melalui laman <http://forumtbn.or.id/2017/12/01/ruang-tanpa-huruf-kapital/>, pada tanggal 15 Juli 2019.
- [pengantar]. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2018). *Desain Induk Gerakan Literasi Sekolah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Effendi, W. (2012). *Draf 1: Menulis Fiksi Pertamamu*. Jakarta: Gagas Media.
- Ernesste, P. (2017). *Buku Pintar: Penyuntingan Naskah*. Jakarta: PT Gramedia.
- Fishman, R. (2010). *Menulis Itu Genius: Nasihat-nasihat Kreatif Buat Calon Para Penulis Top*. Jogjakarta: Ar-ruz Media.
- G. Tarigan, (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, Angkasa, Bandung.
- Gie, T. L. (2002). *Terampil Mengarang*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Haryanto, I. (2006). *The New York Times: Menulis Berita Tanpa Takut dan Memihak*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Kinoysan, A. (2016). *Jadi Penulis Nonfiksi? Gampang Kok!* Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kridalaksana, H. (1990). *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Kemendikbud. (2017). *Manual GLS*. Jakarta
- Kurnia, A. (2019). *Googling Gutenberg*. Bandung: ITB Press.

- Maswan., & Farichatul, L. A. (2016). *Membangun Karsa Menjadi Penulis Populer*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mohamad, G. (2015). *Seandainya Saya Wartawan Tempo: Proses Kerja Redaksi Tempo Menulis dan Menyusun Berita*. Jakarta: Tempo Publishing.
- Muslich, M. (2008). *Tata Bentuk Bahasa Indonesia: Kajian ke Arah Tata Bahasa Deskriptif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasrulloh, Z. (2016). *Esai: Budaya Minimalis dan Keinginan Tertib*. [online]. Diakses dari <http://www.buruan.co/budaya-minimalis-dan-keinginan-tertib/>
- Nikelas, S. (1998). *Pengantar Linguistik untuk Guru Bahasa*. Jakarta: Depdikbud.
- Nugroho, R. A. (2018). *HOTS Higher Order Thinking Skills: Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi, Konsep, Pembelajaran, Penilaian, Penyusunan Soal Sesuai HOTS*. Jakarta: Grassindo PT Gramedia.
- Parera, J. D. (1990). *Morfologi*. Jakarta: Gramedia.
- Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia. (2017). *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun Akademik 2017*. Bandung: UPI.
- Putrayasa, I. B. (2008). *Kajian Morfologi: Bentuk Derivasional dan Infleksional*. Bandung: Refika Aditama.
- Ramlan, M. (2001). *Morfologi: Suatu Tinjauan Deskriptif*. Yogyakarta: Karyono.
- Ramadhanti, D. (2018). *Bahan Ajar Apresiasi Prosa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ristekdikti PPG dalam Jabatan. (2018). *Modul 4 Maharatul Kitabah: Jenis-jenis Karangan Persuasi*. Diakses via <http://ppg.spada.ristekdikti.go.id/mod/page/view.php?id=20311>.
- Ruang Guru. (2018). *Paragraf Persuasi: Pengertian, Jenis, dan Contohnya*. Diakses via <https://www.ruangguru.co.id/paragraf-persuasif-pengertian-jenis-ciri-dan-contohnya/>.
- Suhandang, K. (2016). *Pengantar Jurnalistik: Seputar Organisasi, Produk dan Kode Etik*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Suherman. (2012). *Mereka Besar Karena Membaca*. Bandung: Literate Publishing.
- Tohari, A. (2013). *Harimau-harimau*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Tim Pengembang Pedoman Bahasa Indonesia. (2016). *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud.
- Trim, B. (2016). *Menulispedia: Panduan Menulis untuk Mereka yang Insaf Menulis*. Bandung: Penerbit Nuansa Cendekia.
- Triyanto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Fajar Interpratama Offset.
- Utami, A. (2015). *Menulis dan Berpikir Kreatif: Cara Spiritualisme Kritis*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Zam-zam Noor, A. (2018). *Proses Kreatif Menulis Puisi: Residensi Literasi Digital*. Kota Tasikmalaya: Rumpaka Percisa.

Sumber Lain:

- <https://kumparan.com/kabarpaspasuruan/>
- <http://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/2017/05/22/6>
- <http://warungbanten.desa.id/2018/04/25/literasi-digital-transformasi/>
- <https://wearesocial.com/sg>

Logo TBM	Nama Lembaga		Tahun	2020
	Materi	Menaklukkan Paragraf Pertama	Materi Pokok	5 W + 1 H
	Nama Pendidik		Alokasi Waktu	6 JP@60 menit

Kompetensi Dasar, IPK, dan Tujuan Pembelajaran	
Kompetensi Dasar	2.1. Mengetahui cara mengawali isu untuk memantik pembaca agar tertarik 3.1. Membuat paragraf yang baik berkaitan dengan penyusunan kalimat
IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi)	2.1.1 Mengetahui tekni 5 W + 1 H untuk memulai paragraph pertama 2.1.2 Mengetahui jenis-jenis paragraf 3.1.1 Membuat paragraf deduktif 3.1.2 Membuat paragraf induktif 3.1.3 Membuat paragraf campuran 3.1.4 Membuat Paragraf Ineratif
Tujuan Pembelajaran	Menumbuhkan kemampuan peserta supaya mampu mengeluarkan potensinya untuk terbiasa mulai menulis paragraf dengan teknik 5W + 1 H

Kegiatan Pembelajaran			
Pertemuan ke-	Durasi Pertemuan	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Jenis Kegiatan
1	2 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> Perkenalan melalui virtual meeting untuk melakukan pembahasan KD dan IPK, komitmen dan aturan selama pembelajaran menulis kreatif Simulasi pengenalan dan teknis kelas virtual menulis kreatif Pemberian materi menaklukkan paragraf pertama mempergunakan PPT dengan menggunakan strategi pemecahan masalah untuk mengetahui kelemahan/hambatan peserta dalam menuliskan paragraf pertama. 	Video Conference (VC)

		<ul style="list-style-type: none"> Diskusi terkait hambatan-hambatan yang ditemui pada saat akan menuliskan paragraf pertama. Menugaskan peserta untuk membuat tulisan spontan dalam 1 paragraf dengan tema bebas dan mengirimkannya ke WAG. 	
2	4 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> Mengupload video pembelajaran terkait materi menaklukkan paragraf pertama ke WAG Mengupload e-modul di WAG Diskusi terkait hambatan dalam menaklukkan paragraf pertama Pemberian solusi terhadap peserta terkait hambatan dalam menulis paragraf pertama. Memberikan tips-tips menulis paragraf pertama via WAG. Memberikan feedback/masukan terhadap tulisan spontan dalam 1 paragraf 	Video Pembelajaran (VP), diskusi WAG

Logo TBM	Nama Lembaga		Tahun	2020
	Materi	Kebiasaan Baik Seorang Penulis	Materi Pokok	Tips-tips menjadi seorang penulis
	Nama Pendidik		Alokasi Waktu	6 JP@60 menit

Kompetensi Dasar, IPK, dan Tujuan Pembelajaran	
Kompetensi Dasar	2.2 Menggali informasi tentang cara menemukan ide atau topik utama sebuah tulisan 3.2 Mempraktikkan kegiatan membaca dengan memanfaatkan sumber bacaan yang ada di sekitarnya
IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi)	2.2.1 Menjelaskan manfaat membaca untuk menghasilkan karya tulis 2.2.2 Mengetahui cara mengubah gagasan menjadi karya tulis 3.2.1 Mengidentifikasi dan memaknai sumber bacaan/buku untuk menghasilkan gagasan menulis 3.2.2 Menuliskan hasil membaca dan memaknai buku untuk dijadikan sebagai gagasan dalam menulis
Tujuan Pembelajaran	Menumbuhkan kebiasaan-kebiasaan baik seorang penulis

Kegiatan Pembelajaran			
Pertemuan ke-	Durasi Pertemuan	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Jenis Kegiatan

1	2 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> Review ketercapaian materi sebelumnya Pemberian materi mempergunakan PPT dengan menggunakan strategi <i>examples non examples</i> yang menggunakan contoh-contoh kebiasaan baik seorang penulis Diskusi terkait materi kebiasaan baik seorang penulis Pemberian motivasi 	Video Conference (VC)
2	4 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> Mengupload video pembelajaran kebiasaan baik seorang penulis via WAG Mengupload e modul di WAG Diskusi tentang profil dan sejarah penulis sukses di dunia. Memberikan tips-tips praktis terkait kebiasaan baik seorang penulis. 	Video Pembelajaran (VP) dan diskusi WAG

Logo TBM	Nama Lembaga		Tahun	2020
	Materi	Menggali inspirasi menulis	Materi Pokok	Mencari dan memaknai sumber inspirasi
	Nama Pendidik		Alokasi Waktu	6 JP@60 menit

Kompetensi Dasar, IPK, dan Tujuan Pembelajaran	
Kompetensi Dasar	2.3 Menggali informasi tentang cara menemukan inspirasi untuk menghasilkan karya tulis 3.3 Mengolah sumber inspirasi untuk dijadikan sebagai tema pokok suatu karya tulis
IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi)	2.3.1 Mengetahui cara menggali inspirasi dari film 2.3.2 Memaknai sumber inspirasi dengan perasaan untuk menemukan ide menulis 3.3.1 Mampu menemukan makna dan nilai-nilai dari sebuah film 3.3.2 Menulis resensi sebuah film
Tujuan Pembelajaran	Menumbuhkan kemampuan peserta untuk menggali inspirasi menulis dari berbagai sumber

Kegiatan Pembelajaran			
Pertemuan ke-	Durasi Pertemuan	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Jenis Kegiatan
1	2 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> Review ketercapaian materi sebelumnya 	Video Conference (VC)

		<ul style="list-style-type: none"> • Pemberian materi melalui PPT menggunakan strategi sugesti-imajinasi dengan memutarakan sebuah cuplikan film untuk mengajak peserta menemukan inspirasi menulis • Diskusi terkait cara-cara menemukan inspirasi untuk menulis. • Peserta memberikan feedback/tanggapan terkait materi inspirasi menulis • Pemberian penugasan 	
2	4 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Mengupload video pembelajaran di WAG • Mengupload e-modul di WAG • Diskusi terkait hambatan-hambatan dalam menemukan inspirasi menulis. • Memberikan tips-tips menemukan inspirasi WAG. 	Video Pembelajaran (VP) dan diskusi WAG

Logo TBM	Nama Lembaga		Tahun	2020
	Materi	Etika menulis di media sosial	Materi Pokok	Menulis konten positif di media sosial
	Nama Pendidik		Alokasi Waktu	2 JP@60 menit

Kompetensi Dasar, IPK, dan Tujuan Pembelajaran	
Kompetensi Dasar	2.9 Mengetahui tata cara dan norma menulis di media sosial 3.4 Menggunakan media sosial sebagai sarana penumbuhan kebiasaan menulis
IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi)	2.4.1 Mengetahui norma hukum dan cara menulis di media sosial 2.4.2 Mengetahui tips menulis konten positif di media sosial.. 3.4.1 Menggunakan media sosial untuk menulis tulisan konten positif 3.4.2 Menulis konten inspiratif di media sosial
Tujuan Pembelajaran	Menumbuhkan kemampuan peserta untuk menggali inspirasi menulis dari berbagai sumber.

Kegiatan Pembelajaran			
Pertemuan ke-	Durasi Pertemuan	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Jenis Kegiatan
1	2 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Review ketercapaian materi sebelumnya 	Video Conference (VC)

		<ul style="list-style-type: none"> • Pemberian materi mempergunakan PPT dengan menggunakan strategi examples non examples yang menggunakan contoh konten positif dan kasus yang berkaitan dengan menulis di media sosial • Diskusi terkait materi kebiasaan baik seorang penulis • Peserta memberikan feedback/tanggapan terkait materi. • Pemberian penugasan 	
--	--	--	--

Logo TBM	Nama Lembaga		Tahun	2020
	Materi	Unsur bahasa tulis	Materi Pokok	Kata dan Tanda Baca
	Nama Pendidik		Alokasi Waktu	6 JP@60 menit

Kompetensi Dasar, IPK, dan Tujuan Pembelajaran	
Kompetensi Dasar	2.5 Mengenal konsep pembentukan kata dan tanda baca 3.5 Menggunakan tata cara penggunaan kata dan tanda baca yang baik dan benar untuk membentuk sebuah kalimat.
IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi)	2.5.1 Mengetahui jenis-jenis kata 2.5.2 Mengetahui pemakaian tanda baca. 3.5.1 Menulis kalimat dengan menggunakan kata dan tanda baca yang baik dan benar 3.5.2 Menyelesaikan sebuah karya tulis dengan menggunakan kata dan tanda baca yang baik dan benar
Tujuan Pembelajaran	Menumbuhkan kemampuan peserta untuk menulis dengan baik dan benar.

Kegiatan Pembelajaran			
Pertemuan ke-	Durasi Pertemuan	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Jenis Kegiatan
1	2 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Review ketercapaian materi sebelumnya • Pemberian materi mempergunakan PPT dengan menggunakan strategi strategi examples non examples yang menggunakan contoh tulisan yang mempergunakan kata dan tanda baca yang ideal. • Diskusi terkait materi, • Peserta memberikan feedback/tanggapan terkait materi. 	Video Conference (VC)

		<ul style="list-style-type: none"> • Penugasan 	
2	4 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Mengupload video pembelajaran terkait materi. • Mengupload materi belajar dalam format PDF di WAG. • Diskusi terkait materi • Memberikan tips-tips via Chat di WAG. • Membedah secara sample tugas yang di upload peserta. 	Video Pembelajaran (VP) dan diskusi WAG

Logo TBM	Nama Lembaga		Tahun	2020
	Materi	Jenis-Jenis Tulisan	Materi Pokok	Pola dan Struktur jenis-jenis tulisan
	Nama pendidik		Alokasi Waktu	8 JP@60 menit

Kompetensi Dasar, IPK, dan Tujuan Pembelajaran	
Kompetensi Dasar	2.6 Menggali informasi berkaitan jenis-jenis tulisan untuk menghasilkan karya tulis. 3.6 Menggunakan pola dari jenis tulisan untuk menghasilkan karya tulis
IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi)	2.6.1 Memahami jenis tulisan 2.6.2 Memahami pola/struktur dari jenis-jenis tulisan 3.6.1 Menyajikan tulisan dalam bentuk deskripsi 3.6.2 Menyajikan tulisan dalam bentuk eksposisi 3.6.3 Menyajikan tulisan dalam bentuk persuasi 3.6.4 Menyajikan tulisan dalam bentuk argumentasi
Tujuan Pembelajaran	Menumbuhkan kemampuan peserta untuk menulis paragraf dalam berbagai bentuk tulisan

Kegiatan Pembelajaran			
Pertemuan ke-	Durasi Pertemuan	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Jenis Kegiatan
1	2 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Review ketercapaian materi sebelumnya • Pemberian materi mempergunakan PPT dengan menggunakan strategi <i>examples non examples</i> 	Video Conference (VC)

		<ul style="list-style-type: none"> • Diskusi terkait materi, • Peserta memberikan feedback/tanggapan terkait materi. • Memberikan penugasan kepada peserta untuk menulis karya tulis dengan menggunakan jenis tulisan tertentu 	
2	2 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Review ketercapaian materi sebelumnya • Pemberian materi mempergunakan PPT dengan menggunakan strategi menulis imajinatif • Diskusi terkait materi, • Peserta memberikan feedback/tanggapan terkait materi. • Penugasan 	Video Conference (VC)
3	4 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Mengupload video pembelajaran terkait materi. • Mengupload materi belajar dalam format PDF di WAG. • Diskusi terkait materi • Memberikan tips-tips via Chat di WAG. • Membedah secara sample tugas yang di upload peserta. 	Video Pembelajaran (VP) dan diskusi WAG

Logo TBM	Nama Lembaga		Tahun	2020
	Materi	Proses dan Praktik Menulis	Materi Pokok	Pembuatan tulisan kreatif
	Nama pendidik		Alokasi Waktu	20 JP@60 menit

Kompetensi Dasar, IPK, dan Tujuan Pembelajaran	
Kompetensi Dasar	2.7. Mengidentifikasi tahapan menulis 3.7. Mempraktikkan gagasan/ide dalam bentuk karya tulis yang diminati secara kreatif dan menarik.
IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi)	2.7.1 Memahami tahapan-tahapan dalam menulis 2.7.2 Mengetahui cara membuat tulisan dalam bentuk esai, berita, dan prosa, 3.7.1 Mempraktikkan tahapan-tahapan penulisan. 3.7.2 Membuat karya tulis sesuai minat dengan mempergunakan tahapan-tahapan penulisan.
Tujuan Pembelajaran	Menumbuhkan kemampuan peserta untuk menulis karya tulis kreatif

Kegiatan Pembelajaran			
Pertemuan ke-	Durasi Pertemuan	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Jenis Kegiatan
1	3 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Mengupload video pembelajaran terkait materi. • Mengupload materi belajar dalam format PDF di WAG. • Review ketercapaian materi sebelumnya • Pemberian materi mempergunakan PPT menggunakan strategi Teknik 3M (mengamati, meniru, dan menambahi) • Diskusi terkait materi. 	Video Conference (VC) Video Pembelajaran (VP) WAG
2	3 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Review ketercapaian materi sebelumnya • Diskusi terkait materi, • Praktik membuat karya tulis • Penugasan 	Video Conference (VC)
3	3 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Review ketercapaian materi sebelumnya • Diskusi terkait materi, • Praktik membuat karya tulis • Penugasan 	Video Conference (VC)
4	3 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Review ketercapaian materi sebelumnya • Diskusi terkait materi, • Praktik membuat karya tulis • Penugasan 	Video Conference (VC)
5	4 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan pembuatan karya tulis • Review dan revisi karya tulis 	Pendampingan WAG
6	4 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan pembuatan karya tulis • Review dan revisi karya tulis 	Pendampingan WAG

Logo TBM	Nama Lembaga		Tahun	2020
	Materi	Menyunting dan Menuntaskan tulisan.	Materi Pokok	Teknik dan Etika Penyuntingan
	Nama pendidik		Alokasi Waktu	18 JP@60 menit

Kompetensi Dasar, IPK, dan Tujuan Pembelajaran	
Kompetensi Dasar	2.8 Menggali informasi tentang tahapan dan teknik penyuntingan 3.8 Mengolah dan menyunting karya tulis sehingga sesuai dengan tata cara yang baik dan benar.
IPK (Indikator Pencapaian Kompetensi)	2.8.1 Memahami tahapan dan teknik penyuntingan 2.8.2 Mengetahui etika dan estetika dalam menyunting karya tulis 3.8.1 Melakukan penyuntingan naskah sesuai aturan 3.8.2 Menerapkan etika dan estetika dalam melakukan penyuntingan naskah..
Tujuan Pembelajaran	Menumbuhkan kemampuan peserta untuk melakukan penyuntingan karya tulis

Kegiatan Pembelajaran			
Pertemuan ke-	Durasi Pertemuan	Deskripsi Kegiatan Pembelajaran	Jenis Kegiatan
1	3 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> Mengupload video pembelajaran terkait materi. Mengupload materi belajar dalam format PDF di WAG. Review ketercapaian materi sebelumnya Pemberian materi mempergunakan PPT menggunakan strategi Teknik 3M (mengamati, meniru, dan menambahi) Diskusi terkait materi. 	Video Conference (VC) Video Pembelajaran (VP) WAG
2	3 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> Review ketercapaian materi sebelumnya Diskusi terkait materi, Praktik menyunting karya tulis Memberikan penugasan kepada peserta untuk menyunting dan menuntaskan baik dalam bentuk esai, berita, atau prosa. 	Video Conference (VC)
3	4 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> Review ketercapaian materi sebelumnya Diskusi terkait materi, 	Pendampingan WAG

4	4 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Review ketercapaian materi sebelumnya • Diskusi terkait materi, • Pendampingan penyuntingan. 	Pendampingan WAG
5	4 x 60 Menit	<ul style="list-style-type: none"> • Pendampingan penyuntingan. • Menugaskan peserta untuk mengupload tulisan di media sosialnya masing-masing atau media sosial lembaga/TBM 	Pendampingan WAG

Penilaian			
Dimensi	Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen
Sikap	Penilaian Individu	Observasi	Rubrik
Pengetahuan	Penilaian Individu	Tes lisan	Pertanyaan terbuka
Keterampilan	Penilaian Individu	Portofolio	Penilaian produk

GARIS BESAR ISI MEDIA (GBIM)
Video Pembelajaran Tentang Jenis-Jenis Tulisan

Mata Diklat/Judul Modul : Pembelajaran Mengenai Jenis-Jenis Tulisan
Sasaran : Peserta Didik Usia Sekolah
Kegiatan Pembelajaran : Menambah Ilmu bagi Peserta Didik Usia Sekolah
Topik : Jenis-Jenis Tulisan
Penulis : Ayi Salman, Inayah Nur Sakinah, Vania Claudia
Pengkaji Materi : Ayi Salman, Inayah Nur Sakinah Vania Claudia
Pengkaji Media : Ayi Salman, Inayah Nur Sakinah, Vania Claudia

Indikator Media Video	Materi Pokok	Sub Materi	Sumber/Referensi
Pemateri menguasai tentang jenis tulisan mulai dari pengertian, jenis-jenis tulisan dan perkembangannya.	Jenis-Jenis Tulisan.	<ol style="list-style-type: none">1. Jenis tulisan Deskripsi, beserta contoh.2. Jenis tulisan Eksposisi, beserta contoh.3. Jenis tulisan Persuasi, beserta contoh.4. Jenis tulisan Argumentasi, beserta contoh.5. Jenis tulisan Narasi, beserta contoh.	Rahman, D Dudu Abdul dan Asep Subagia. Jenis-Jenis Tulisan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

JABARAN MATERI
Video Pembelajaran Tentang Jenis-Jenis Tulisan

Mata Diklat/Judul Modul : Pembelajaran Mengenai Jenis-Jenis Tulisan
 Sasaran : Anak Sekolah Dasar
 Topik : Jenis-Jenis Tulisan
 Tujuan Media Video : Mengetahui Jenis-Jenis Tulisan

Indikator Media Video	Alur Sajian	Uraian Materi	Visualisasi
Jenis-Jenis Tulisan	1. Opening pemateri / narasumber	<ul style="list-style-type: none"> Pemateri mengucapkan salam pembuka serta mengenalkan diri. 	Adegan : Narasumber menghadap kamera untuk memberi salam pembuka dan memperkenalkan diri.
	2. Pengenalan Jenis-Jenis Tulisan	<ul style="list-style-type: none"> Pemateri mengenalkan apa saja jenis-jenis tulisan tanpa menjelaskannya. 	Adegan : Narasumber menghadap kamera menyebutkan apa saja yang dimaksud dengan DEPAN.
	3. Mendeskripsikan secara jelas apa itu DEPAN lalu memberikan contoh.	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan secara detail apa itu DEPAN (Deskripsi, Eksposisi, Persuasi, Argumentasi dan Narasi), beserta contohnya. 	Adegan : Narasumber memberikan gambaran mengenai DEPAN dan bagaimana isi dari jenis tulisan tersebut serta menjelaskan contoh yang terdapat di kehidupan sehari-hari maupun masa lampau.
	4. Closing/Penutup	<ul style="list-style-type: none"> Menutup video pembelajaran dan berterima kasih. 	Adegan : Narasumber berpamitan dan menjelaskan video telah usai, lalu mengucapkan terima kasih dan salam penutup.

Jl. Jayagiri No. 63 Kec. Lembang
Kabupaten Bandung Barat
Jawa Barat 40391

Phone: 022 2786017

Fax: 022 2787474

e-mail: pauddikmasjabar@kemdikbud.go.id

 @pauddikmasjabar

 @pppauddikmasjabar

 PP Paud dan Dikmas Jawa Barat