

Media Komunikasi dan Inspirasi

# JENDELA

## Pendidikan dan Kebudayaan

XXXIX/Oktober - 2019

07 | Siapkan Generasi Indonesia Berdaya Saing di Era Industri 4.0

15 | Laboratorium Maya: Praktikum Efektif dan Menyenangkan

26 | Indeks Pembangunan Kebudayaan, Alat Ukur Pemajuan Kebudayaan Pertama di Dunia



# DAFTAR ISI

04

**Salam Pak Menteri**

06

**Sekilas Pandang  
Revolusi Industri 4.0**

07

**Siapkan Generasi  
Indonesia Berdaya Saing  
di Era Industri 4.0**

09

Digitalisasi Sekolah Tak Hilangkan  
Pembelajaran Tatap Muka,  
**Peningkatan Kompetensi  
Guru Dukung  
Keberhasilannya**

12

**Digitalisasi Sekolah Akan  
Mampu Tingkatkan Kualitas  
Pembelajaran Siswa**

15

**Digitalisasi Sekolah,  
Gunakan Dana BOS Afirmasi  
atau BOS Kinerja?**

18

**Digitalisasi Sekolah**

20

Laboratorium Maya:  
**Praktikum Efektif dan  
Menyenangkan**

22

**Lentera Anak Dalam  
Literasi Digital**

24

Resensi

**Pendidikan Anak Usia  
Dini di Era Digital**

25

Infografis Perpustakaan

**Kunjungi Laman  
Perpustakaan Kemendikbud**

26

Kebudayaan

**Indeks Pembangunan  
Kebudayaan, Alat Ukur  
Pemajuan Kebudayaan  
Pertama di Dunia**

30

Kajian

**Senang Belajar Bahasa  
Indonesia melalui  
*Games Book***

33

Bangga Berbahasa Indonesia

# Sapa Redaksi

Program digitalisasi sekolah merupakan terobosan baru di dunia pendidikan yang memanfaatkan perkembangan teknologi terkini dalam berbagai proses pembelajaran. Upaya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) ini merupakan implementasi dari pembelajaran baru yang disiapkan untuk menghadapi tantangan global di era revolusi industri 4.0.

Program yang diluncurkan di Kabupaten Natuna pada 18 September 2019 lalu ini juga bertujuan agar mempermudah proses belajar mengajar. Ke depan siswa dapat mengakses semua bahan ajar ataupun bahan ujian dalam satu jaringan.

Majalah JENDELA edisi kali ini bercerita tentang program digitalisasi sekolah yang tersaji di 17 halaman pada rubrik Fokus. Melalui rubrik ini, JENDELA mengulas seluk beluk digitalisasi sekolah mulai dari manfaat Revolusi Industri 4.0 di bidang pendidikan dan kebudayaan, penggunaan dana bantuan operasional sekolah (BOS) reguler dan BOS afirmasi untuk digitalisasi sekolah, hingga fitur menarik Rumah Belajar dan lainnya.

Selanjutnya pada rubrik **Resensi Buku** kali ini redaksi mengulas buku *“Early Learning in the Digital Age”* yang ditulis oleh Colette Gray dan Ioanna Palaiologou. Buku ini membahas tentang praktik digital dalam pendidikan anak usia dini yang menginformasikan pembahasan tentang bagaimana teknologi digital terbaik diintegrasikan ke dalam

pengajaran berbasis permainan, dan menunjukkan praktik efektif yang meningkatkan pembelajaran dan pengembangan anak.

Sementara itu pada rubrik **Kebudayaan**, JENDELA mengupas lebih dalam lagi mengenai Indeks Pembangunan Kebudayaan (IPK) yang pertama di dunia. Indeks ini mengukur capaian pembangunan kebudayaan suatu wilayah, baik nasional maupun daerah.

Pada rubrik **Kajian**, JENDELA menyuguhkan hasil kajian tentang *“Games Book sebagai Media Pembelajaran Aktif Kolaboratif Siswa Sekolah Dasar”*. Kajian tersebut ditulis oleh Acep Saepul Rahmat yang redaksi tulis ulang dalam bentuk tulisan populer agar lebih mudah dipahami pembaca.

Sebagai upaya menumbuhkan rasa cinta terhadap Bahasa Indonesia, JENDELA hadirkan pula rubrik **Bangga Berbahasa Indonesia** sebagai sajian penutup. Rubrik ini menyuguhkan daftar kata-kata serapan bersama arti dan asal kata serta negaranya.

Akhir kata kami ucapkan semoga artikel yang JENDELA sajikan pada edisi kali ini dapat menambah pengetahuan dan bermanfaat bagi pembaca. Selamat membaca. Salam.

**Redaksi**

## REDAKSI

### **Pelindung:**

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan,  
Muhadjir Effendy

**Penasihat:** Sekretaris Jenderal, Didik Suhardi

**Pengarah Konten:** Staf Khusus Mendikbud, Soeparto

**Penanggung Jawab:** Ade Erlangga Masdiana

**Pemimpin Redaksi:** Anang Ristanto Redaktur

**Pelaksana:** Ratih Anbarini

**Staf Redaksi:** Agi Bahari, Desliana Maulipaksi, Ryka Hapsari Putri, Dwi Retnawati, Denty Anugrahmawaty, Prima Sari, Anang Kusuma, Prani Pramudita, Dennis Sugianto, Intan Indriaswanti, Nur Widiyanto

**Editor:** Zainuddin, Sigit Supriyadi, M. Adang Syaripudin, Heri Nana Kurnia

**Fotografi, Desain & Artistik:** BKLM

### **Sekretariat Redaksi**

Biro Komunikasi dan Layanan Masyarakat (BKLM),  
Kemendikbud, Gedung C Lantai 4,  
Jln. Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta,  
Telp. 021-5711144 Pes. 2413



- kemdikbud.go.id
- Kemdikbud.RI
- @kemdikbud\_RI
- kemdikbud.ri
- Kemdikbud.RI
- jendela.kemdikbud.go.id

# Salam Pak Menteri



**P**EMERINTAH MELALUI Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mempunyai tantangan besar di dunia pendidikan dan kebudayaan dalam menyiapkan generasi emas Indonesia. Tantangan menghadapi persaingan global yang menjadi prioritas yakni akses pendidikan di daerah-daerah terdepan, terluar, dan tertinggal (3T), pendidikan karakter, dan pesatnya perkembangan teknologi yang harus diimbangi dengan keahlian dan kemampuan. Terlebih lagi dalam menyongsong era revolusi industri 4.0 saat ini, mau tidak mau dan suka tidak suka, kita juga akan bersinggungan dengan teknologi digital dalam keseharian.

Bagaimana kesiapan sumber daya manusia (SDM) Indonesia menghadapi era revolusi tersebut agar unggul dan mampu bersaing secara global di berbagai aspek kehidupan? Inilah yang menjadi prioritas pembangunan pemerintah sesuai arahan Presiden Joko Widodo yakni merealisasikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk mempercepat akses pelayanan pendidikan khususnya di daerah 3T. Maka dari itu, percepatan dan peningkatan akses dan mutu pendidikan di Indonesia dimulai dari daerah-daerah pinggiran melalui program digitalisasi sekolah.

Terkait program digitalisasi sekolah ini, skema alokasi dana bantuan operasional sekolah (BOS)



sedikit berbeda dibandingkan sebelumnya. Selain BOS reguler, ada juga BOS afirmasi untuk mendukung operasional rutin dan mengakselerasi pembelajaran bagi sekolah yang berada di daerah 3T dengan alokasi dana sebesar Rp2,85 triliun. Ada juga BOS kinerja sebesar Rp1,49 triliun yang dialokasikan untuk sekolah yang dinilai memiliki kinerja baik dalam pelayanan pendidikan.

Sebagai langkah awal program digitalisasi sekolah, pemerintah akan merealisasikan kepada 30.277 sekolah melalui BOS afirmasi dan 6.004 sekolah melalui BOS kinerja. Selain itu, pemerintah juga akan memberikan sarana pembelajaran berupa tablet kepada 1.753.000 siswa di seluruh Indonesia. Tahun depan jumlah ini akan diperbanyak hingga sepuluh kali lipat agar program digitalisasi sekolah cepat terealisasi.

Pembaca yang budiman, JENDELA kali ini menyajikan informasi secara komprehensif tentang program digitalisasi sekolah. Semoga ini dapat membuka pemikiran kita dalam upaya mencerdaskan anak-anak bangsa sehingga Indonesia bisa menjadi negara yang berdaya saing tinggi dengan negara-negara maju.

Akhir kata, semoga Allah SWT, Tuhan Yang Maha Kuasa, senantiasa memberikan petunjuk dan kekuatan bagi kita semua untuk mewujudkan cita-cita bangsa tersebut. Mari kita sama-sama berjuang memajukan pendidikan Indonesia. Selamat membaca!

# Sekilas Pandang Revolusi Industri 4.0

Revolusi industri secara sederhana dapat diartikan sebagai perubahan yang besar dan radikal terhadap cara manusia memproduksi barang atau jasa. Sejumlah pakar menyebutkan perubahan radikal ini sudah terjadi tiga kali, dan saat ini dunia sedang mengalami revolusi industri yang keempat.

**S**ETIAP REVOLUSI industri terjadi selalu diikuti dengan perubahan besar di berbagai bidang seperti ekonomi, ketenagakerjaan, budaya, dan lainnya. Sejarah mencatat revolusi industri pertama ditandai dengan penemuan dan penggunaan mesin uap dalam proses produksi barang.

Penemuan pertama ini penting sekali, mesin uap mampu menggerakkan berbagai mesin lainnya dengan efisien dibandingkan pada masa sebelumnya yang menggunakan tenaga manusia, hewan, tenaga angin, dan sejenisnya. Penemuan mesin uap diikuti dengan penemuan-penemuan lain yang dapat meningkatkan produktivitas di dunia industri.

Selanjutnya revolusi industri kedua terjadi di awal abad ke-20 melalui penemuan tenaga listrik yang mengubah produksi barang saat itu. Penggunaan listrik di dunia industri mampu meningkatkan efektivitas dan efisiensi secara luar biasa dibandingkan penggunaan mesin uap. Penggunaan tenaga listrik diikuti dengan banyak penemuan brilian seperti ban berjalan di pabrik, bola lampu, radio, televisi, dan lainnya.

Setelah penemuan listrik, revolusi industri ketiga mengalami perkembangan yang pesat di bidang teknologi digital dan komputer. Teknologi digital secara cepat menggantikan teknologi analog, dan komputer digunakan secara masif di berbagai aspek kehidupan. Berbagai mesin diciptakan dengan otak komputer sehingga bisa melakukan pekerjaan seperti manusia dengan ketelitian komputer

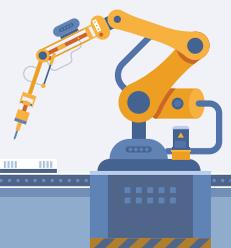
yang telah didesain sedemikian rupa.

Kini kita berada di era revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan perkembangan luar biasa di bidang teknologi internet. Komputer yang kemampuannya terus berkembang menjadi lebih hebat karena tersambung ke sebuah jaringan besar yang bernama internet.

Istilah yang sangat terkenal menandai revolusi industri 4.0 yaitu "*internet of things*". Penggunaan telepon pintar yang terhubung ke internet dan menjadi peralatan yang sehari-hari digunakan masyarakat pun menjadi pemicu untuk menghasilkan layanan-layanan baru yang tidak dikenal oleh masyarakat sebelumnya.

Pada revolusi industri 4.0 ini, kecerdasan buatan atau yang lebih dikenal dengan *artificial intelligence* dan mesin-mesin yang dapat belajar melalui pemrograman juga berkembang sangat pesat. Banyak lapangan pekerjaan yang hilang karena perkembangan teknologi di era ini, namun juga banyak lapangan kerja baru yang bermunculan yang bisa menjadi sebuah profesi masa kini.

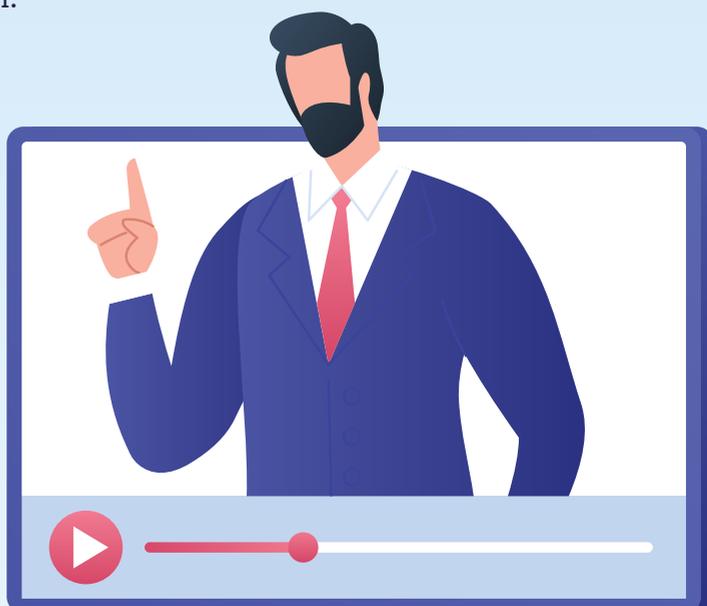
Tak hanya itu, banyak juga produk yang mati karena tidak lagi diminati oleh masyarakat, namun di sisi lain banyak produk dan layanan baru yang bermunculan dan digandrungi oleh masyarakat global saat ini. Di era revolusi industri 4.0 ini, tantangan penyiapan sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing di dunia global menjadi semakin besar dan kompetitif. **(WID)**



## Siapkan Generasi Indonesia Berdaya Saing di Era Industri 4.0

Revolusi industri 4.0 menuntut sumber daya manusia (SDM) dengan kemampuan tertentu untuk mampu bersaing di dunia global. Sejumlah pakar menyebutkan kemampuan yang harus dimiliki untuk mampu bersaing, yaitu kemampuan berkomunikasi, kemampuan berkolaborasi, kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan masalah, serta memiliki kreativitas dan berinovasi. Generasi unggul yang memiliki keterampilan tersebut, perlu dipersiapkan melalui proses pembelajaran sehari-hari di sekolah.

**A** WAL OKTOBER 2019 lalu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) meluncurkan program digitalisasi sekolah sebagai upaya untuk mempersiapkan SDM menghadapi revolusi industri 4.0. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Muhadjir Effendy menyebut program digitalisasi sekolah merupakan terobosan baru di dunia pendidikan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam berbagai aspek pembelajaran.



Program digitalisasi sekolah diluncurkan pertama kali di Kepulauan Natuna, Kepulauan Riau, Rabu 18 September 2019. Pada acara tersebut Kemendikbud juga memberikan bantuan kepada daerah-daerah yang termasuk kategori terdepan, terluar, dan tertinggal (3T). Hal itu merupakan langkah afirmasi untuk memperkecil kesenjangan dengan daerah-daerah lain yang lebih maju.

Digitalisasi Sekolah merupakan implementasi dari pembelajaran baru atau *new learning*, yang dipersiapkan untuk menghadapi revolusi industri 4.0. Karakteristik pembelajaran baru berpusat pada siswa, menggunakan multimedia, mengutamakan pekerjaan kolaboratif, pertukaran informasi, dan mendorong pemikiran kritis dan pemecahan masalah.

Siswa tidak hanya belajar dengan cara-cara konvensional dengan mendengarkan ceramah dari guru dan membaca buku pelajaran saja. Namun, mereka ditantang untuk mengumpulkan informasi-informasi yang relevan, berkolaborasi dengan teman, dan memecahkan masalah dari persoalan yang dihadapi serta mempresentasikannya.

Kelebihan pemanfaatan TIK dalam pembelajaran di sekolah, kata Mendikbud Muhadjir, dapat mempermudah proses belajar mengajar karena para siswa dapat mengakses semua bahan ajar ataupun bahan ujian dalam satu jaringan. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena melibatkan multimedia, tidak hanya berupa teks.

Dalam mendukung pembelajaran berbasis TIK tersebut, Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom) Kemendikbud telah

mengembangkan layanan pembelajaran daring yaitu Rumah Belajar. Layanan ini dapat diakses secara cuma-cuma oleh siswa atau masyarakat lainnya.

### Peran Guru Semakin Penting

Program digitalisasi sekolah ini membuat peran guru semakin penting. Guru tidak hanya mengajar, tetapi guru harus menguasai sumber-sumber di mana siswa dapat belajar. Siswa dapat belajar dari mana saja, dan guru mengarahkan dimana menemukan sumber-sumber belajar yang bermanfaat.

Guru juga berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran para siswanya. Sebagai fasilitator, peran guru yakni memfasilitasi dan mencari narasumber yang relevan dengan materi yang dipelajari. Proses pembelajaran perlu dikemas dengan menyenangkan dan sesuai zamannya.

Selain itu, peran guru yang juga sangat penting adalah sebagai penjaga gawang informasi atau *gate keeper*. Guru harus mampu menyaring informasi, dan informasi yang membahayakan siswanya harus dibendung oleh guru.

Peran guru sebagai penjaga gawang informasi ini semakin penting karena saat ini arus informasi sangat kencang terutama melalui telepon pintar. Oleh karena itu, guru harus meningkatkan kompetensinya dalam penguasaan TIK dan bagaimana memanfaatkan TIK dalam pembelajaran.

Program digitalisasi sekolah tidak akan menghilangkan proses pembelajaran secara tatap muka. Pembelajaran secara tatap muka antara guru dan siswa di kelas tetap penting dan tidak tergantikan, dan akan diperkaya dengan konten-konten digital yang menarik. "Pembelajaran dengan tatap muka antara guru dan siswa masih menjadi cara yang paling tepat, terutama dalam pembentukan karakter siswa," ujar Mendikbud Muhadjir saat peluncuran program digitalisasi sekolah. **(WID)**



Digitalisasi Sekolah Tak Hilangkan Pembelajaran Tatap Muka,

## **Peningkatan Kompetensi Guru Dukung Keberhasilannya**

Dalam menunjang keberhasilan program digitalisasi sekolah, Kemendikbud melalui Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ditjen GTK) Kemendikbud akan melakukan pelatihan terhadap keterampilan digitalisasi bagi guru-guru, khususnya di wilayah 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar). Meskipun teknologi informasi berkembang demikian cepat dan sumber-sumber belajar begitu mudah diperoleh, peran guru sebagai pendidik tidak tergantikan oleh kemajuan teknologi tersebut.

**P**EMBELAJARAN DENGAN tatap muka antara guru dan siswa di kelas tetap penting, namun akan diperkaya dengan konten-konten digital. Guru harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi informasi yang cepat untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di setiap jenjang pendidikan. Dengan begitu, guru dapat mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang unggul dengan kompetensi global.

Pembelajaran dengan tatap muka itu menjadi cara yang paling tepat, terutama dalam pembentukan karakter siswa. Peran guru menjadi semakin penting dan vital karena sekarang mereka harus menguasai sumber-sumber di mana anak-anak bisa belajar, termasuk melalui perangkat digital. Dengan kata lain, guru berfungsi sebagai penghubung sumber belajar atau *resource linker*.

Guru juga berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Peran tersebut antara lain memfasilitasi, mencari narasumber yang relevan, hingga mengetahui siswa harus belajar dengan siapa dan memerlukan fasilitas apa. Selain itu, guru juga berperan sangat penting sebagai penjaga gawang informasi atau *gate keeper*, khususnya terhadap informasi yang berbahaya terkait ideologi yang mengancam Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Kurang bijak rasanya jika hanya menyalahkan dahsyatnya perkembangan teknologi informasi yang berdampak terhadap generasi bangsa. Guru juga harus mampu mengarahkannya menjadi potensi positif, alih-alih terkena

dampak negatifnya. Terlebih pada 2019 yang akan datang, penetrasi Revolusi Industri 4.0 akan masuk semakin dalam ke berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan.

Di era digital ini, guru tidak hanya dituntut untuk terampil menggunakan teknologi informasi sebagai wahana pembelajaran, tetapi juga harus pandai betul memilih dan memilah konten-konten yang ada di dalam berbagai macam sumber informasi terutama yang berasal dari dunia maya atau dunia digital.

Program digitalisasi sekolah akan didukung dan ditindaklanjuti dengan peningkatan kompetensi guru, khususnya di bidang penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Guru menjadi ujung tombak dan penentu keberhasilan program ini dalam mempercepat terciptanya SDM Indonesia yang unggul. Guru harus memiliki kompetensi tidak hanya baik tetapi terbaik dan yang terpenting adalah profesional.

### **Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Zonasi**

Program untuk meningkatkan kompetensi guru dilakukan melalui Peningkatan Kompetensi Pembelajaran (PKP) yang dilaksanakan oleh Ditjen GTK Kemendikbud. PKP adalah kegiatan proses pembelajaran dan peningkatan kompetensi guru melalui pembinaan guru dalam merencanakan, melaksanakan, sampai dengan mengevaluasi pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi

Saat ini guru harus meningkatkan kompetensinya dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK).



dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi siswa.

Program PKP ini akan dilaksanakan berbasis zona dengan mengoptimalkan peran kelompok kerja guru (KKG) dan musyawarah guru mata pelajaran (MGMP). PKP berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau yang lebih dikenal dengan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Dirjen GTK) Kemendikbud, Supriano mengatakan, Kemendikbud sudah menyiapkan 1.200 guru yang sudah diberikan *training of trainers* yang diintegrasikan dengan kebijakan Kemendikbud, salah satunya program digitalisasi sekolah.

Dalam meningkatkan efisiensi, efektivitas, serta pemerataan mutu pendidikan, pelaksanaan Program PKP mempertimbangkan pendekatan kewilayahan, atau dikenal dengan istilah zonasi. Melalui langkah ini, pengelolaan pusat kegiatan guru taman kanak-kanak (PKG-TK), KKG sekolah dasar (SD), atau MGMP jenjang sekolah menengah pertama (SMP)/sekolah menengah atas (SMA)/sekolah menengah kejuruan (SMK), dan musyawarah guru bimbingan dan konseling (MGBK), yang selama ini dilakukan melalui gugus atau rayon, dapat terintegrasi melalui zonasi pengembangan dan pemberdayaan guru.

Zonasi memperhatikan keseimbangan dan keragaman mutu pendidikan di lingkungan terdekat. Misalnya, status akreditasi sekolah, nilai kompetensi guru, capaian nilai rata-rata ujian nasional (UN)/ujian sekolah berstandar nasional (USBN) atau pertimbangan mutu lainnya.

Komunitas guru dan tenaga kependidikan (PKG/KKG/MGMP/MGBK) memegang peranan penting dalam keberhasilan program ini. Di antara peran tersebut adalah melakukan pendataan terhadap anggota

komunitasnya. Pendataan ini penting karena komunitas juga berperan dalam mengkoordinasikan dan melaksanakan program PKP berbasis zonasi di kelompok kerja masing-masing.

Program PKP juga turut mengubah skema pelatihan kompetensi guru. Sebelumnya, pelatihan guru dilakukan di pusat, tapi mulai tahun 2019, terkait dengan penguatan kompetensi pembelajaran, pelatihan guru menjadi pelatihan berbasis zonasi yang melatih para guru inti menjadi fasilitator yang baik, mencakup dari pendidikan dasar hingga pendidikan menengah.

Selanjutnya program tersebut akan memaksimalkan peran guru inti, kepala sekolah, dan pengawas sekolah di kelompok kerja di zonanya masing-masing. Peningkatan kompetensi ini berbiaya murah karena berbasis zonasi. Pelatihan guru pada program itu dilakukan berdasarkan pendekatan masalah yang berawal dari refleksi diri dan analisis hasil UN/USBN serta ujian sekolah.

Guru tidak perlu meninggalkan kegiatan belajar dan mengajar (KBM) di kelas, karena dapat melaksanakan *peer teaching* pada kegiatan kelompok kerja, serta *peer learning* sesama guru dalam zonasinya. Selain itu, dapat dilakukan kerja sama antara guru secara berkemunitas (*community learning*), serta kepala sekolah dan pengawas sekolah saling bertukar pengalaman.

Program digitalisasi sekolah merupakan program komprehensif, sehingga setiap program pendidikan di Kemendikbud harus saling mendukung satu dengan yang lainnya. Tujuannya agar mutu pendidikan semakin baik, sehingga menghasilkan SDM yang kompeten di tengah persaingan global saat ini. Kunci pendidikan yang baik ada pada guru, karena guru yang baik dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. **(DES)**



## Digitalisasi Sekolah Akan Mampu Tingkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa



Perkembangan dunia digital begitu dinamis yang lambat laun bukan sekadar mempengaruhi tapi mengubah gaya hidup masyarakat tanpa dan sulit dihindari. Program digitalisasi sekolah harus didukung dan ditindaklanjuti dengan peningkatan kompetensi guru, khususnya di bidang penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Hal ini karena guru merupakan ujung tombak dan penentu keberhasilan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran guna mempercepat terciptanya sumber daya manusia Indonesia yang unggul.

**P**EMANFAATAN TEKNOLOGI informasi dan perangkat lunak pendidikan yang interaktif dikemas ke dalam digitalisasi sekolah. Ini adalah jalan untuk memperkaya pendidikan dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam kelas tradisional. Selain itu, teknologi merupakan sumber daya yang bagus bagi guru sebagai penunjang dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Teknologi dalam dunia pendidikan biasanya disebut dengan *e-learning*. Manfaat dari pemakaian fasilitas *e-learning* adalah untuk memperlancar proses pembelajaran. Penggunaan *e-learning* ini juga akan memberikan dampak yang positif terhadap hasil pembelajaran.

Secara umum ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu faktor

internal dan faktor eksternal. Satu dari faktor internal itu adalah minat belajar yang memiliki hubungan erat terhadap hasil pembelajaran.

Hal ini berarti selain berdampak positif terhadap hasil belajar, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat berdampak positif terhadap minat belajar. Penggunaan teknologi diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena proses pembelajaran yang bersifat konvensional dirasa kurang menyenangkan dan terbelang monoton.

Selain itu, pembelajaran yang hanya berpusat pada guru dan buku akan membuat murid bosan. Perlu suatu inovasi pembelajaran, yakni melalui digitalisasi sekolah. Pembelajaran berbasis teknologi akan membuat tampilan dan gaya belajar lebih menarik sehingga siswa terhindar dari rasa jenuh dan bosan saat mengikuti pembelajaran.

Dengan digitalisasi sekolah, siswa dapat menggunakan aplikasi android yang kontennya sesuai dengan mata pelajaran yang dipelajari. Hampir seluruh siswa, khususnya siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) kini memiliki telepon pintar berbasis android sehingga dapat menunjang pembelajaran tersebut.

Pada 2019 ini, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) dalam program digitalisasi sekolah membagikan tablet kepada 1.753.000 siswa. Jumlah itu tersebar di 36.231 sekolah khususnya sekolah yang termasuk daerah 3T (terluar, tertinggal, dan terdepan).

Selain penggunaan tablet, keanekaragaman model pembelajaran juga merupakan salah satu alternatif dalam strategi pembelajaran yang hendak disampaikan guru agar menarik minat siswa. Minat besar ini akan berpengaruh terhadap aktivitas belajar siswa, sehingga siswa belajar dengan sungguh-sungguh, merasa senang mengikuti pelajaran, bahkan dapat

menyelesaikan kesulitan-kesulitan dalam belajar melalui soal-soal latihan dan praktikum.

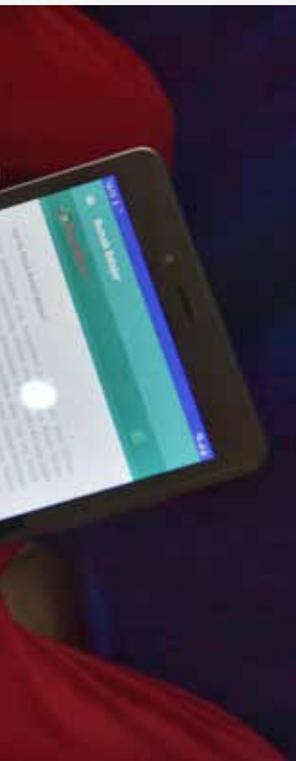
Intinya, proses pembelajaran akan berjalan lancar jika disertai dengan minat. Oleh karena itu, seorang guru perlu membangkitkan minat siswa terlebih dahulu agar pelajaran yang diberikan mudah untuk dipahami mereka. Selain itu, menurut Slameto, 2015, berdasarkan hasil penelitian psikologi menunjukkan bahwa kurangnya minat belajar dapat mengakibatkan kurangnya rasa ketertarikan pada suatu bidang tertentu, bahkan dapat melahirkan sikap penolakan kepada guru.

Dengan demikian perlu adanya usaha-usaha yang dapat memberikan solusi terhadap peningkatan minat belajar siswa. Misalnya, seorang guru harus merancang dan menerapkan model pembelajaran yang tepat agar siswa lebih tertarik dan merasa senang terhadap kegiatan pembelajaran. Selain itu pemilihan model pembelajaran harus sesuai dengan tujuan kurikulum, dimana pembelajaran pada kurikulum 2013 menekankan tentang pentingnya penerapan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skills* (HOTS).

Pada kegiatan pembelajaran yang mengembangkan HOTS, guru juga dituntut untuk merancang pembelajaran yang menantang, membangun kemampuan berpikir kritis, menganalisis, menemukan, menyusun dan menerapkan langkah-langkah pemecahan masalah, menyimpulkan dan merefleksikan.

### **Cara Belajar Baru, Manfaatkan Kemajuan Digital**

Dalam dunia digital, kita bisa lihat bahwa generasi muda adalah generasi yang paling cepat *update*. Apa saja mereka bisa dapatkan dan lakukan dengan mudah hanya dengan pemanfaatan perangkat digital yang mereka punya seperti gawai, komputer, dan lainnya dengan fasilitas dan layanan internet



yang saat ini sangat murah serta bisa menjangkau hamper seluruh bagian di Indonesia.

Nah, untuk generasi muda terutama mereka yang masih mengenyam pendidikan di bangku sekolah merasa sangat terbantu dengan adanya kemajuan ini. Salah satu hal yang sangat membantu generasi muda di era digital ini adalah memanfaatkan mesin pencari untuk mencari semua pertanyaan, informasi, pengetahuan sampai berita paling baru seputar pendidikan dengan relatif cepat dan juga mudah.

Selain itu, proses belajar mengajar di sekolah bisa memanfaatkan teknologi digital dan internet, misalnya pengiriman tugas tidak perlu lagi menggunakan kertas tetapi langsung menggunakan alamat email pribadi ke alamat email guru mata pelajaran. Dengan begitu proses belajar yang monoton tidak akan dirasakan lagi oleh siswa.

Siswa akan lebih mudah belajar tidak hanya sebatas di ruang kelas. Penjelasan pengajar bisa memanfaatkan fasilitas *video call* yang dapat dilakukan dari mana saja selama sinyal internet memadai. Selain itu, jika guru tidak hadir di kelas, siswa bisa belajar melalui video yang terdapat pada aplikasi yang disediakan oleh Kemendikbud yaitu Rumah Belajar.

Selain itu, manfaat digitalisasi sekolah lainnya untuk belajar adalah dengan menghilangkan kebiasaan menulis di buku dan papan tulis karena sekarang sudah tersedia teknologi komputer atau laptop dan juga *notebook*. Ini akan sangat membantu untuk penghematan kertas dan juga kapur tulis atau spidol yang memang jika dihitung cukup banyak memakan anggaran dalam dunia pendidikan.

Tidak hanya itu saja, para pelajar biasanya mengambil les tambahan atau kursus tetapi dengan adanya digitalisasi sekolah maka kursus pun bisa dilakukan secara daring. Dunia daring sungguh sangat maju pesat dan berkembang luar biasa hebatnya, dengan memanfaatkan sarana digital kita bisa memaksimalkan pengetahuan dengan terus mencari suatu hal yang baru. Namun, jangan sampai salah langkah dengan membuka hal-hal atau topik di luar pelajaran yang tidak positif dan bermanfaat.

Banyak hal yang bisa ditemukan dalam dunia digital misalnya berbagai aplikasi belajar, sosial media, musik, gambar, permainan sampai dengan cara belajar dengan memanfaatkan tutorial atau video sehingga panyampaian kepada pelajar akan jauh lebih mudah dimengerti. Namun, yang perlu diperhatikan adalah seseorang jangan sampai kecanduan dengan perangkat digital sehingga hidupnya hanya terpusat pada gadget semata. Jika terjadi seperti ini malah bisa membunuh generasi muda karena tidak lagi tertarik dengan interaksi sosial.

Hal itu akan membuat manusia menjadi individualis dan juga tidak peka terhadap apa yang terjadi di sekitarnya. Hendaknya kemajuan digital menjadi sarana yang membantu semua proses sehingga yang tadinya lambat bisa bertambah cepat dan bukan malah mendominasi kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang perlu berinteraksi dan berhubungan dengan sesama manusia. **(DNS)**



## Digitalisasi Sekolah, Gunakan Dana BOS Afirmasi atau BOS Kinerja?

Program Digitalisasi Sekolah resmi diluncurkan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), Muhadjir Effendy pada medio September 2019. Sumber dana yang dialokasikan untuk program ini berasal dari anggaran bantuan operasional sekolah (BOS) afirmasi dan BOS kinerja. Ada syarat dan kriteria khusus bagi sekolah yang menerima bantuan ini, di antaranya lokasi sekolah dan jumlah siswanya.

**S**EKOLAH-SEKOLAH DI Kabupaten Natuna, Provinsi Kepulauan Riau adalah contoh implementasi program digitalisasi sekolah. Sebanyak 1.142 siswa dari sekolah di daerah tersebut menerima komputer tablet yang telah diisi buku elektronik dan aplikasi rumah belajar. Pemberian bantuan itu adalah tahap awal dari total sasaran penerima sebanyak 1,7 juta siswa. Program tersebut selanjutnya berlanjut ke Wamena, Kabupaten Jayawijaya, Papua. Ada sebanyak 220 bantuan komputer tablet yang diberikan di sana.

Pendanaan bantuan ini diambil dari anggaran BOS afirmasi dan BOS kinerja. Memang sejak 2019, terdapat perubahan sasaran dan anggaran BOS dari tahun sebelumnya. Pada 2018 lalu, porsi anggaran BOS hanya diperuntukkan bagi BOS reguler senilai Rp46,69 triliun, sedangkan pada 2019 alokasi BOS diperluas. Selain untuk

BOS reguler, ada pula BOS kinerja, dan BOS afirmasi dengan total anggaran mencapai Rp51,23 triliun.

BOS reguler dialokasikan untuk penyediaan biaya operasi personalia dan non-personalia bagi seluruh sekolah yang memenuhi kriteria. Sementara BOS afirmasi dialokasikan untuk mendukung operasional rutin dan mengakselerasi pembelajaran bagi sekolah yang berada di daerah tertinggal dan sangat tertinggal. Adapun BOS kinerja diperuntukkan bagi sekolah yang dinilai berkinerja baik dalam menyelenggarakan layanan pendidikan.

Pemberian BOS afirmasi bertujuan untuk membantu peningkatan mutu pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah yang diselenggarakan oleh pemerintah di daerah tertinggal, terdepan, dan terluar. Sementara pemberian BOS kinerja bertujuan untuk

BOS afirmasi dialokasikan untuk mendukung operasional rutin dan mengakselerasi pembelajaran bagi sekolah yang berada di daerah tertinggal dan sangat tertinggal. Adapun BOS kinerja diperuntukkan bagi sekolah yang dinilai berkinerja baik dalam menyelenggarakan layanan pendidikan.



meningkatkan mutu pembelajaran pada satuan pendidikan dasar dan menengah yang diselenggarakan oleh pemerintah daerah sebagai bentuk penghargaan atas kinerja baik dalam menyelenggarakan layanan pendidikan.

Tidak semua sekolah dapat menerima BOS afirmasi dan BOS kinerja. Sekolah yang menerima BOS afirmasi dan kinerja harus memenuhi persyaratan. Bagi penerima BOS afirmasi, sekolah tersebut haruslah penerima BOS reguler, mengisi data pokok pendidikan (dapodik) tiga semester terakhir, berada di daerah 3T (terdepan, terluar, tertinggal), serta memiliki sumber listrik dan internet.

Sementara sekolah yang menerima BOS kinerja adalah sekolah yang menerima BOS reguler, mengisi dapodik tiga semester terakhir, diutamakan jumlah siswa besar, serta memiliki sumber listrik dan internet. Khusus bagi sekolah luar biasa (SLB) akan diberikan BOS kinerja yang memiliki jumlah siswa terbanyak di setiap provinsi.

Penentuan peringkat terbaik pada sekolah yang berkinerja baik

dilakukan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) berdasarkan syarat-syarat tertentu sebagaimana tertuang dalam Peraturan Mendikbud Nomor 31 Tahun 2019. Dalam peraturan itu juga disebutkan bahwa sekolah yang ditetapkan sebagai penerima BOS afirmasi tidak dapat ditetapkan sebagai penerima BOS kinerja.

Adapun total alokasi BOS afirmasi yang diberikan kepada sekolah penerima sebesar Rp24 juta ditambah dengan alokasi perhitungan jumlah sasaran siswa prioritas senilai Rp2 juta per siswa. Sementara total alokasi BOS kinerja yang diberikan untuk sekolah penerima adalah Rp19 juta ditambah dengan alokasi perhitungan jumlah sasaran siswa prioritas senilai Rp2 juta per siswa.

Anggaran BOS afirmasi dan BOS kinerja ini digunakan untuk membiayai penyediaan fasilitas akses portal rumah belajar dan melanggan daya dan jasa, misalnya internet dan/atau listrik. Fasilitas akses tersebut terdiri atas tablet, komputer, laptop, *protector*, jaringan nirkabel (*access point*), dan penyimpanan eksternal (*hard disk*).  
**(RAN)**

## Rancangan BOS 2019

	Alokasi	Sifat	Sasaran	Harga Satuan
<b>REGULER</b> 	Dialokasikan untuk penyediaan biaya operasi personalia dan non-personalia bagi seluruh sekolah yang memenuhi kriteria	Bantuan operasional	Seluruh sekolah	per siswa per tahun
<b>AFIRMASI</b> 	Dialokasikan untuk mendukung operasional rutin dan mengakselerasi pembelajaran bagi sekolah yang berada di daerah tertinggal dan sangat tertinggal.	Bantuan operasional rutin dan akselerasi pembelajaran	Sekolah di daerah tertinggal dan sangat tertinggal	per sekolah per tahun
<b>KINERJA</b> 	Dialokasikan bagi sekolah yang dinilai berkinerja baik dalam menyelenggarakan layanan pendidikan	Insentif	Sekolah terbaik	per sekolah per tahun

## Syarat dan Kriteria Penerimaan BOS 2019

	Syarat	Kriteria
<b>REGULER</b> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sekolah aktif;</li> <li>2. Mengisi Dapodik tiga semester terakhir;</li> <li>3. Sekolah negeri wajib menerima BOS;</li> <li>4. Sekolah &lt;60 siswa tidak ada kebijakan alokasi minimal (kecuali Diksus);</li> <li>5. Sekolah swasta yang menerima BOS satu tahun terakhir.</li> </ol>	Rekapitulasi jumlah siswa berdasarkan siswa yang memiliki Nomor Induk Siswa Nasional (NISN).
<b>AFIRMASI</b> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sekolah negeri menerima BOS reguler;</li> <li>2. Mengisi Dapodik tiga semester terakhir;</li> <li>3. Berada di daerah 3T;</li> <li>4. Mempunyai sumber listrik dan internet.</li> </ol>	Diutamakan bagi sekolah di lokasi desa tertinggal dan sangat tertinggal.
<b>KINERJA</b> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sekolah negeri menerima BOS reguler;</li> <li>2. Mengisi Dapodik tiga semester terakhir;</li> <li>3. Diutamakan jumlah siswa besar;</li> <li>4. Mempunyai sumber listrik dan internet;</li> <li>5. Khusus SLB jumlah siswa terbanyak pada setiap provinsi.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pertumbuhan baik rapor mutu dan UN yang meningkat selama dua tahun terakhir.</li> <li>2. Indeks Kinerja Daerah.</li> </ol>

Penentuan peringkat terbaik pada sekolah yang berkinerja baik dilakukan oleh Mendikbud berdasarkan syarat-syarat tertentu sebagaimana tertuang dalam Peraturan Mendikbud Nomor 31 Tahun 2019.

# DIGITALISASI SEKOLAH

Digitalisasi Sekolah  
Mempercepat Perluasan  
Akses Pendidikan Berkualitas.

Membangun Indonesia dari Pinggiran dengan Memperkuat Daerah dan Desa dalam Kerangka Negara Kesatuan.

## - Nawa Cita ke-3



Penyediaan 37,3 ribu server untuk sekolah dan 1,7 juta komputer tablet untuk siswa berisi buku elektronik, materi pembelajaran, dan konten edukatif untuk siswa kelas VI, VII dan X yang dapat diakses secara daring atau luring.

-Tahun Anggaran 2019-



- Berbagai sumber belajar lebih mudah diakses oleh guru dan siswa.
- Komputer tablet ringan dan mudah dibawa (*mobile*).
- Aplikasinya mudah untuk diperbarui dan dimodifikasi.
- Pembelian komputer tablet dapat dilakukan secara langsung dan mandiri melalui aplikasi Sistem Informasi Pengadaan Sekolah (SIPLah).



Kunci berhasil atau tidaknya program digitalisasi sekolah ada pada guru. Jadi kompetensi guru harus baik. Guru harus belajar tiap hari, baik bersama instruktur, belajar sendiri, ataupun belajar dengan koleganya dalam asosiasi guru. Selain mengajar, guru harus bisa menjadi penghubung sumber belajar/*resource linker*, fasilitator, dan *gatekeeper*.

- Muhadjir Effendy



# JUKNIS: PERMENDIKBUD NO. 31/2019

-Tahun Anggaran 2019-



## BOS AFIRMASI

Untuk mendukung operasional rutin dan mengakselerasi pembelajaran bagi sekolah yang berada di daerah tertinggal dan sangat tertinggal.



Alokasi dana  
Rp2,85 triliun



Target penerima  
31.387 sekolah



## BOS KINERJA

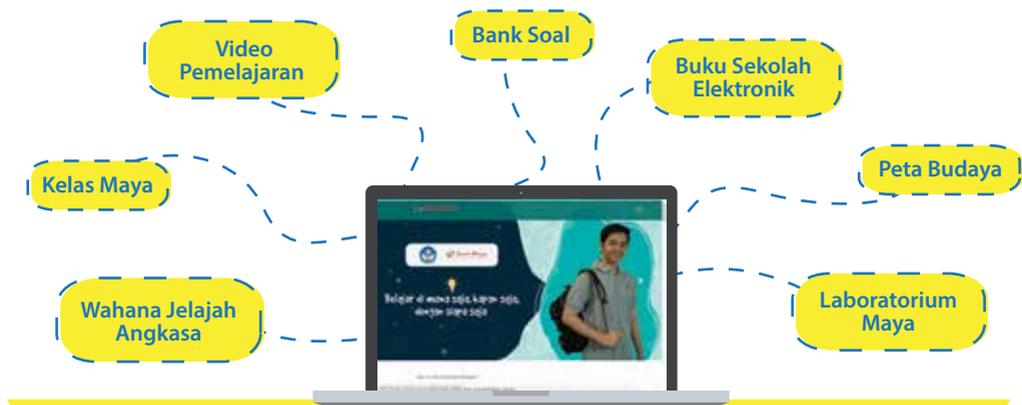
Untuk sekolah yang dinilai berkinerja baik dalam menyelenggarakan layanan pendidikan.



Alokasi dana  
Rp1,49 triliun

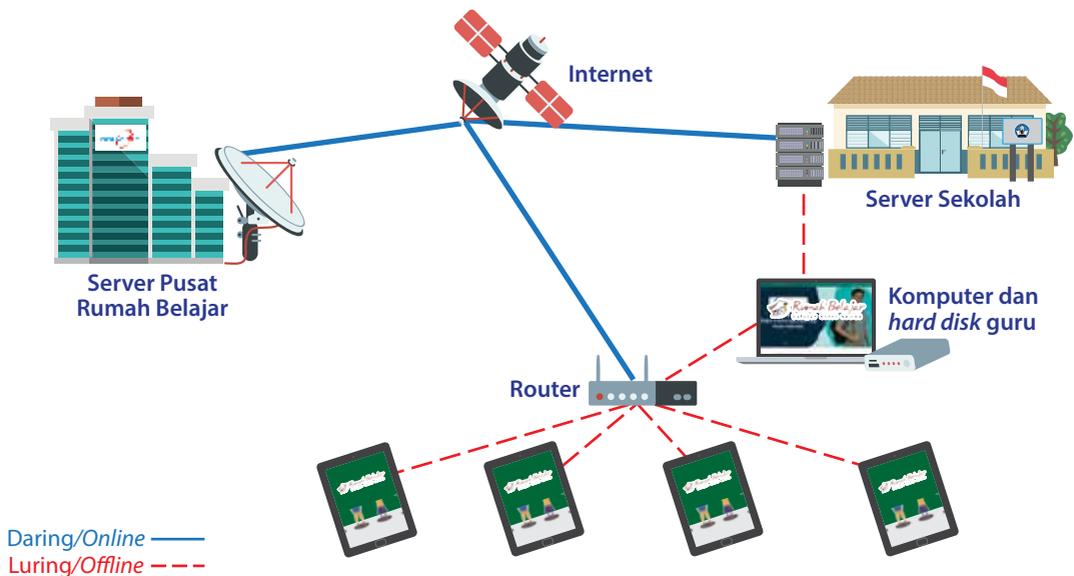


Target penerima  
5.987 sekolah



Tidak akan menghilangkan proses pembelajaran dengan tatap muka. Pembelajaran tatap muka antara guru dan siswa di kelas tetap penting dan tidak tergantikan, dan akan diperkaya dengan konten-konten digital.

## Skema Daring dan Luring



Laboratorium Maya:

## Praktikum Efektif dan Menyenangkan

Pada kondisi ideal sekolah, keberadaan laboratorium menjadi bagian yang tidak terpisahkan. Namun, belum semua sekolah di Indonesia memiliki laboratorium yang memadai bahkan ruangan laboratorium pun belum ada. Lalu apa langkah yang bisa dilakukan oleh sekolah agar siswa tetap dapat memahami konsep yang sudah diajarkan untuk dipraktikkan?

**L**ABORATORIUM MERUPAKAN unsur penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah. Laboratorium juga merupakan sumber belajar yang efektif, karena di laboratorium siswa dapat mempraktikkan langsung konsep yang sebelumnya diajarkan di kelas, sehingga terjadi peningkatan pemahaman pada siswa.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan yaitu dengan memanfaatkan laboratorium kering (*dry lab*) atau lebih dikenal dengan sebutan laboratorium maya. Laboratorium maya merupakan bentuk pemanfaatan teknologi pada mata pelajaran sains. Hal ini seiring dengan perkembangan kurikulum yang mulai mengintegrasikan mata pelajaran dengan teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam pemanfaatannya, simulasi percobaan dengan laboratorium maya dapat dilakukan di laboratorium komputer. Guru berperan mempersiapkan siswa, membimbing langkah-langkah praktikum dari perangkat lunak laboratorium maya kepada peserta didik, untuk kemudian mereka uji coba sendiri. Namun, terlepas dari pemanfaatannya di sekolah, semestinya kelebihan laboratorium maya adalah dapat digunakan di mana saja dan kapan saja sebagai sarana belajar siswa.

Untuk itulah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui Pusat Teknologi dan Informasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pustekkom) mengembangkan fitur laboratorium maya (lab maya) di aplikasi rumah belajar. Lab maya dibuat agar siswa dan pendidik dan guru dapat melakukan percobaan-percobaan di laboratorium secara virtual (maya).

Dalam fitur lab maya simulasi praktikum disajikan secara interaktif dan dikemas bersama lembar kerja siswa dan teori praktikum. Fitur ini menyediakan konten untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan matematika dengan kategori sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA). Khusus untuk praktikum mata pelajaran IPA jenjang SMA, jenis simulasi terbagi ke dalam tiga kategori, yaitu biologi, fisika, dan kimia. Fitur lab maya juga menyediakan petunjuk cara melakukan simulasi dan teori yang terkait dengan percobaan tersebut.

Bagi guru yang ingin memanfaatkan lab maya, langkah terpenting yang bisa dilakukan adalah melakukan identifikasi konten dan membuat rancangan pembelajaran terlebih dahulu. Dengan begitu aktivitas belajar siswa dapat berjalan efektif, sesuai dengan perencanaan dan strategi yang telah disusun, terutama dalam memanfaatkan Lab maya secara daring.

## Lab maya dapat diakses di portal Rumah belajar dengan alamat belajar.kemdikbud.go.id

Kelebihan lainnya, Fitur lab maya juga menyediakan menu untuk membuat kelas lab maya. Ketika membuat kelas lab maya, pendidik dapat memilih siswa yang akan mengikuti kelas tersebut, menuliskan petunjuk pengerjaan tugas, mengunggah dokumen sebagai referensi siswa, serta membuat aktivitas diskusi secara daring. Lalu, bagaimana jika sekolah ataupun siswa memiliki keterbatasan jaringan internet?

Semua percobaan atau simulasi yang tersedia di Lab maya dapat diunduh oleh pengguna dengan melakukan registrasi dan login di belajar.kemdikbud.go.id terlebih dahulu. Setelah itu, pengguna dapat memilih kategori jenjang pendidikan dan topik-topik mana saja yang akan dimanfaatkan. Langkah selanjutnya, unduh topik tersebut. Setelah diunduh pengguna akan dapat melakukan percobaan kapan pun tanpa harus tergantung dengan jaringan internet.

Dengan adanya lab maya, kendala ruang laboratorium serta peralatan yang dihadapi sekolah dapat tersubsitisi. Ini artinya, lab maya menjadi dapat menjadi solusi karena dari segi biaya pemanfaatan lab maya jauh lebih murah daripada membangun laboratorium dan melengkapi berbagai sarana di

dalamnya. Hal ini tentu saja dapat dimanfaatkan oleh sekolah yang masih menunggu kelengkapan sarana praktikum atau membangun sebuah laboratorium.

Ketika kondisi laboratorium dan peralatan praktikum sudah tersedia, lab maya tetap dapat menjadi alternatif sarana pembelajaran yang menyenangkan, karena dapat diakses melalui gawai di mana saja dan kapan saja. Inovasi pembelajaran dengan pemanfaatan Lab maya ini pun sudah dilakukan oleh Setela Tololiu, guru mata pelajaran Fisika SMA di Kota Manado, Sulawesi Utara.

Stela yang juga merupakan duta rumah belajar dari Provinsi Sulawesi Utara, merasakan manfaat lab maya dalam mengatasi keterbatasan peralatan di laboratorium sekolah. Kehadiran rumah belajar dengan berbagai fiturnya ia rasakan memberi manfaat besar, terutama dalam proses pembelajaran fisika. "Percobaan fisika menggunakan laboratorium maya rumah belajar berlangsung efektif. Tujuan pembelajaran tercapai dan pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan," tuturnya. **(PPS)**

**Sumber:** Pustekkom

## LANGKAH-LANGKAH MEMANFAATKAN KONTEN LAB MAYA



- 1 **Daftar di laman:** <http://belajar.kemdikbud.go.id/LabMaya>
- 2 **Login** pada fitur Lab Maya
- 3 **Pilih Kategori**, kemudian pilih konten yang akan digunakan

### Konten tersedia

Lakukan Percobaan sekarang

Unduh Lab maya

### Konten tidak tersedia

Keluar

# Lentera Anak dalam Literasi Digital

Perkembangan teknologi yang kian pesat membuat masyarakat harus bergerak cepat untuk mengikuti perubahan. Tak hanya orang dewasa, saat ini anak-anak juga semakin familier dengan teknologi, mulai dari materi belajar, tontonan, hingga permainan anak banyak yang disuguhkan melalui media. Oleh karena itu, anak-anak hendaknya melek media agar dapat memetik manfaat pada hal-hal yang positif.

**D**IKUTIP DARI buku Seri Pendidikan Orang Tua “Melek Media” yang diterbitkan oleh Direktorat Pembinaan Pendidikan Keluarga (Bindikkel) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), melek media merupakan kemampuan seseorang untuk memahami, memilah, dan memilih yang baik serta menerapkan apa yang diserap dari media.

Melalui melek media diharapkan anak dapat mengenali dan membedakan mana informasi yang baik atau buruk. Selain itu, anak juga mampu memilah dan memilih informasi yang benar, serta tidak mudah terpengaruh hal-hal buruk yang bisa merusak dirinya.

Bagi anak, media akan membantu proses belajar, karena melalui media anak-anak bisa mencari materi-materi pembelajaran di sekolah secara mudah. Dalam bersosialisasi, media juga dapat dijadikan sebagai alat komunikasi antara anak dengan orang tua, atau menjalin pertemanan dengan teman sekolah dan lingkungan sekitarnya.

Tidak hanya memberi pengaruh yang baik saja, tetapi media juga dapat memberikan dampak buruk bagi anak-anak, misalnya anak dapat mencari informasi yang berbahaya melalui media. Dampak buruk lainnya, anak menjadi kurang bergerak sehingga berpengaruh pada kesehatan anak seperti obesitas atau sakit mata. Media juga menjadi tidak baik bagi anak, jika anak terlalu asyik menikmati media yang digunakan maka anak akan menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungannya.

## Dampingi Anak Melek Media

Agar anak melek media, hendaknya orang tua mendampingi anak saat sedang menggunakan media. Hal ini bertujuan supaya orang tua dapat memberikan pemahaman secara langsung kepada anak terhadap informasi yang baik atau buruk dari media tersebut. Lalu bagaimana cara orang tua mendampingi anak melek media?

Ada beberapa hal yang bisa dilakukan orang tua saat anak menggunakan media elektronik dan digital, misalnya

Beragam media yang ada di sekeliling kita mulai dari media cetak, elektronik, hingga digital sangat bermanfaat bagi masyarakat, termasuk anak-anak.

## Orang tua juga harus terus belajar tentang penggunaan internet dalam media digital.

orang tua bisa terlibat dalam akun media sosial anak. Orang tua perlu mengetahui apa yang diunggah anak pada akun media sosialnya, atau mengajarkan sikap apa yang harus dilakukan anak jika ada respon negatif atas unggahan tersebut.

Dalam menggunakan internet, ada hal-hal yang harus diperhatikan orang tua agar anak tidak terkena dampak buruknya. Misalnya, jika anak secara tidak sengaja masuk ke situs yang tidak pantas, orang tua dapat meminta anak untuk segera menutup konten tersebut.

Selain itu, jika anak dikirim pesan porno atau konten yang tidak pantas lainnya, maka orang tua harus memberi pengertian pada anak supaya tidak membalas atau menyebarkan kembali. Agar terhindar dari kejahatan, orang tua dapat mengajarkan kepada anak bahwa tidak boleh menemui seseorang yang belum dikenal tanpa membicarakannya kepada ibu, ayah, guru, atau orang dewasa lainnya yang bisa dipercaya.

Selain menggunakan internet dalam gawai, laptop dan komputer, orang tua juga harus mendampingi anak ketika anak sedang menonton televisi (TV). Cara yang dilakukan adalah dengan memilih acara TV yang mendidik sesuai usia anak, dan berada di dekatnya ketika anak sedang menonton TV.

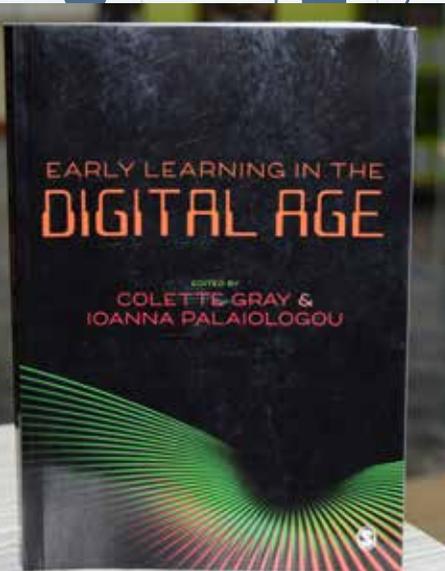
Saat mendampingi, orang tua bisa mengajak anak untuk berdiskusi atas tontonan tersebut, sehingga anak jadi tahu apa yang bisa ditiru atau harus dihindari dari tontonan tersebut. Ketika berdiskusi, orang tua diharapkan dapat memberi kesempatan dan mau mendengarkan anak dalam mengungkapkan pendapat atas tontonan yang dilihatnya.

### Bijak Memilih Tayangan Media

Pada media TV, terdapat pengelompokan acara yang telah ditetapkan oleh Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) berdasarkan penggolongan usia, yaitu SU untuk semua umur, P untuk usia prasekolah (2-6 tahun), A untuk usia anak (7-12 tahun), R untuk usia remaja (13-17 tahun), D untuk dewasa (18 tahun ke atas), BO untuk tayangan bimbingan orang tua, dan R-BO untuk tayangan remaja bimbingan orang tua.

Sebelum anak mulai menggunakan media digital, orang tua juga harus membuat kesepakatan dengan anak tentang waktu penggunaannya, misalnya maksimal 2 jam setiap harinya. Selain itu, orang tua harus memberi penjelasan kepada anak ketika tanpa sengaja melihat informasi yang tidak baik seperti pornografi atau kekerasan.

Bukan hanya dalam penggunaan media elektronik dan digital saja yang butuh pendampingan, namun orang tua juga perlu mendampingi anak ketika menggunakan media cetak. Beberapa cara yang bisa dilakukan orang tua yaitu dengan menjadi teladan atau contoh orang yang mencintai buku. Kemudian, orang tua hendaknya memilih media cetak yang sesuai dengan usia perkembangan anak, menyediakan pojok baca di rumah agar terbangun kebiasaan membaca yang menyenangkan, dan sering mengajak anak ke tempat-tempat ramah bacaan seperti perpustakaan, taman baca, pameran buku, serta toko buku. **(PRM)**



## Pendidikan Anak Usia Dini di Era Digital

Judul	: <i>Early Learning in The Digital Age</i>
Editor	: Colette Gray dan Ioanna Palaiologou
Tahun Terbit	: 2019
Halaman	: xvii, 227 hlm.: ill.; 26 cm.
Bahasa	: Inggris
Jenis Cover	: <i>soft cover</i>

**P**ERKEMBANGAN TEKNOLOGI informasi dan komunikasi yang saat ini sangat pesat, sedikit banyak akan mempengaruhi kehidupan manusianya, termasuk generasi milenial. Generasi milenial adalah generasi yang ditandai dengan adanya peningkatan penggunaan komunikasi, media, dan teknologi digital.

Penggunaan teknologi digital pada generasi milenial ini perlu beririgan dengan dunia pendidikan agar dalam penggunaannya dapat lebih bermanfaat. Oleh karena itu, penulis membuat karyanya yang berjudul "*Early Learning in The Digital Age*" yang merupakan hasil penelitian praktik digital yang terjadi dalam pendidikan anak usia dini (PAUD).

Buku ini berisi mengenai informasi tentang bagaimana teknologi digital paling baik diintegrasikan ke dalam pedagogi berbasis permainan serta menunjukkan praktik efektif yang dapat meningkatkan pembelajaran dan pengembangan anak. Dengan berbagai kontributor, perspektif, dan studi kasus internasional, perpaduan antara teknologi permainan dan portabel dieksplorasi melalui penelitian kontemporer.

Buku yang diedit oleh Collete Gray dan Ionna Palaiologou ini terdiri dari tiga bagian, pertama membahas Bermain dan Belajar di Era Digital, kedua membahas Ruang Multimodel, Peluang, Agensi, serta terakhir mengenai Pembelajaran yang Diaktifkan secara Digital di Abad 21. Dalam buku tersebut juga disajikan berbagai ilustrasi agar pembaca lebih mudah memahaminya.

Karya tulis ini sangat cocok dibaca oleh guru pendidikan anak usia dini dan akademisi agar proses pembelajaran pada anak usia dini lebih menarik. Selain itu juga, mereka akan mengetahui cara penggunaan teknologi komunikasi pada anak agar lebih terkontrol.

Jika ingin mengetahui informasi selengkapnya dari koleksi ini, dapat memindai barcode berikut atau datang langsung ke Perpustakaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. **(RWT)**



# KUNJUNGI LAMAN PERPUSTAKAAN KEMENDIKBUD

[perpustakaan.kemdikbud.go.id](http://perpustakaan.kemdikbud.go.id)

Laman Perpustakaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) berisi berbagai informasi mengenai Perpustakaan Kemendikbud, koleksi perpustakaan, dan komunitas-komunitas perpustakaan yang bekerja sama dengan Kemendikbud.

Melalui pencarian buku di laman perpustakaan, masyarakat dapat mendapatkan informasi ketersediaan koleksi di :

**KATALOG PERPUSTAKAAN  
KEMENDIKBUD YANG BERJUMLAH  
32.584 EKSEMLAR**

**REPOSITORI INSTITUSI KEMENDIKBUD  
(REPOSITORI.KEMDIKBUD.GO.ID),  
BERJUMLAH 10.437 ITEM**



**KATALOG INDUK  
PERPUSTAKAAN  
KEMENDIKBUD  
(KATALOG.KEMDIKBUD.GO.ID)  
YANG BERJUMLAH 199.693**

**JURNAL ELEKTRONIK KEMENDIBUD  
(HTTPS://PERPUSTAKAAN.KEMDIKBUD.GO.ID/JURNAL-KEMENDIKBUD)  
YANG BERJUMLAH 46 JURNAL ELEKTRONIK.**



# Indeks Pembangunan Kebudayaan, Alat Ukur Pemajuan Kebudayaan Pertama di Dunia

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) meluncurkan indeks pembangunan kebudayaan (IPK) pada 10 Oktober 2019 dalam rangkaian kegiatan Pekan Kebudayaan Nasional (PKN). IPK adalah instrumen yang mengukur capaian pembangunan kebudayaan di tingkat nasional dan daerah, yang disusun Kemendikbud bersama dengan Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional (PPN)/Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas), dan Badan Pusat Statistik (BPS).

**I**PK DISUSUN berdasarkan pada Undang-undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan, yang di antaranya membahas tentang unsur pemajuan kebudayaan, sepuluh objek pemajuan kebudayaan (OPK), ekosistem kebudayaan dan pengarusutamaan kebudayaan dari hulu ke hilir. IPK ini juga menjadi indeks pengukuran pertama di dunia yang dapat secara spesifik mengukur capaian pembangunan kebudayaan di tingkat nasional dan daerah di berbagai wilayah nusantara.

Indeks ini berpedoman pada *cultural development indicators* (CDIs) yang telah dikembangkan oleh UNESCO dan juga menyesuaikan dengan dinamika dan kebutuhan pembangunan kebudayaan di tingkat nasional dan daerah. Dengan demikian IPK dapat digunakan sebagai dasar perumusan kebijakan pembangunan kebudayaan yang

berbasis pengetahuan (*knowledge-based*) dan menjadi acuan dalam koordinasi lintas sektor pembangunan kebudayaan.

IPK juga digunakan sebagai indikator pembangunan RPJMN (rencana pembangunan jangka menengah nasional) 2020-2024. RPJMN keempat yang bertemakan “Indonesia Berpenghasilan Menengah-Tinggi yang Sejahtera, Adil dan Berkesinambungan” ini memiliki tujuh prioritas. Satu di antaranya yaitu revolusi mental dan pembangunan kebudayaan.

Revolusi mental dan pembangunan kebudayaan dapat diwujudkan dengan meningkatkan literasi, inovasi, dan kreativitas, revolusi mental dan pembinaan ideologi Pancasila, memperkuat moderasi beragama, serta meningkatkan pemajuan dan pelestarian kebudayaan.

Indeks Pembangunan Kebudayaan (IPK) tidak memotret nilai budaya di suatu wilayah, melainkan memotret capaian pembangunan kebudayaan di wilayah tersebut.

# INDEKS PEMBANGUNAN KEBUDAYAAN NASIONAL

**TAHUN 2018**

# 53,74

## PETA SEBARAN INDEKS PEMBANGUNAN KEBUDAYAAN PER PROVINSI TAHUN 2018



DI Yogyakarta	73,79	Jawa Barat	51,21
Bali	65,39	Aceh	51,02
Jawa Tengah	60,05	Sumatra Selatan	50,86
Bengkulu	59,95	Sumatra Utara	50,73
Nusa Tenggara Barat	59,92	Kalimantan Utara	50,00
Kepulauan Riau	58,83	Maluku	49,91
Riau	57,47	Gorontalo	49,86
Jawa Timur	56,66	Sulawesi Selatan	49,82
Sulawesi Utara	56,02	Banten	49,69
DKI Jakarta	54,67	Nusa Tenggara Timur	49,13
Kep Bangka Belitung	54,37	Sulawesi Tengah	48,11
Lampung	54,33	Kalimantan Barat	47,86
Kalimantan Selatan	53,79	Sulawesi Tenggara	47,62
Kalimantan Tengah	53,28	Papua Barat	47,61
Sumatra Barat	53,23	Maluku Utara	47,02
Jambi	53,18	Sulawesi Barat	46,90
Kalimantan Timur	52,78	Papua	46,25

Salah satu modal dasar pembangunan yaitu sumber daya kebudayaan (SDB). Pembangunan tidak lagi hanya bertumpu pada sumber daya alam (SDA), karena pembangunan yang bertopang pada SDA dapat mengancam kelestarian lingkungan.

Selain itu SDB juga memiliki peran penting karena Indonesia memiliki SDB yang berlimpah, dapat diperbarui, digunakan kembali, dan didaur ulang (*renewable, reuse, and recycle*). Upaya pengembangan SDB sejalan dengan Undang-undang Pemajuan Kebudayaan yang membawa arah baru dalam pembangunan kebudayaan sebagai investasi untuk membangun masa depan dan peradaban bangsa.

IPK disusun melalui enam tahapan penghitungan. Perhitungan dimulai dengan pemetaan indikator kandidat penyusun IPK. Tahap pertama ini mengacu pada CDIs dan menghasilkan 40 indikator kandidat dalam delapan dimensi.

Dalam menghasilkan indikator yang lebih sederhana dan memiliki kekuatan tinggi, maka dilakukan tahap kedua yaitu proses seleksi indikator menggunakan analisis faktor dan pertimbangan substansi teoritis. Proses seleksi tersebut menghasilkan indikator hasil seleksi yang terdiri dari 31 indikator penyusun indeks dalam tujuh dimensi pengukuran IPK, yaitu ekonomi budaya, pendidikan, ketahanan sosial budaya, warisan budaya, ekspresi budaya, budaya literasi, dan gender. Ketujuh dimensi ini menggambarkan pembangunan kebudayaan harus dilaksanakan secara holistik dan sinergi dengan melibatkan berbagai bidang pembangunan terkait.

Tahap selanjutnya adalah normalisasi indikator. Pada tahap ini dilakukan penskalaan nilai indikator agar semua indikator mempunyai jarak (*range*) dan arah yang sama. Normalisasi ini dilakukan dengan metode maksimal-minimal.

Berikutnya yaitu tahap penentuan bobot tiap dimensi menggunakan analisis faktor dan penyesuaian dengan mempertimbangkan pendapat para pakar. Tahap terakhir, melakukan penghitungan IPK. Penghitungan ini dilakukan pada tiap dimensi dengan bobot tiap indikator sama, serta menghitung IPK dengan bobot tiap dimensi berbeda.

### Potret Capaian Pembangunan Melalui IPK

IPK bukan mengukur nilai budaya, melainkan memotret capaian pembangunan di wilayah tersebut. Dengan menggunakan data pada 2018, BPS merilis IPK nasional sebesar 53,74. Berdasarkan data tersebut, dimensi ketahanan sosial budaya merupakan dimensi dengan capaian tertinggi, yaitu dengan nilai indeks sebesar 72,84. Sementara itu nilai indeks terbawah sebesar 30,55, ditempati oleh dimensi ekonomi budaya.

Berdasarkan hasil IPK per provinsi tahun 2018, terdapat 13 provinsi yang memiliki nilai IPK di atas angka nasional. Beberapa di antaranya yaitu Daerah Istimewa Yogyakarta (73,79), Bali (65,39), Jawa Tengah (60,05), Bengkulu (59,95), Nusa Tenggara Barat (59,92), Kepulauan Riau (58,83), dan Riau (57,47).

Dengan dirilisnya nilai IPK, maka pemerintah pusat maupun pemerintah daerah dapat menentukan arah kebijakannya agar dapat menaikkan capaian pembangunan kebudayaan di setiap wilayah di Indonesia. IPK diharapkan dapat menjadi data dasar yang informatif dalam mengamati dan menilai capaian pembangunan kebudayaan. Selain itu, konsolidasi dan sinergi program lintas kementerian dan lembaga akan semakin kuat dan terpola dengan baik dengan adanya IPK di Indonesia. **(INT)**

Saat ini, Indonesia adalah satu-satunya negara di dunia yang mampu menyusun Indeks Pembangunan Kebudayaan (IPK) yang mengacu pada *Cultural Development Indicators* (CDIs) yang dikembangkan oleh UNESCO.

## TUJUH DIMENSI PENGUKURAN IPK



# Senang Belajar Bahasa Indonesia melalui *Games Book*

Oleh: Acep Saepul Rahmat, Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

Belajar Bahasa Indonesia bisa diramu dengan lebih menyenangkan. Mau tahu bagaimana caranya? Lewat *games book*, kita akan melihat sejauh mana kemampuannya merangsang ketertarikan siswa sekolah dasar (SD) dalam mempelajari Bahasa Indonesia baik di kelas maupun di luar kelas.



**P**ELAKSANAAN PEMBELAJARAN Bahasa Indonesia dirancang dengan berorientasi pada kemampuan menulis, membaca, dan berbicara. Hakikatnya pembelajaran ini merupakan pendalaman dari kegiatan literasi.

Namun faktanya, pembelajaran Bahasa Indonesia menuntut adanya keterampilan berbahasa yang baik dan mampu mengembangkan kemampuan literasi secara maksimal. Kemampuan tersebut menuntut siswa untuk bersikap ilmiah dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan.

Implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD memunculkan tantangan tersendiri. Rasa senang yang ditimbulkan dalam aktivitas belajar dinilai menjadi poin penting bagi siswa SD supaya mereka terus tertarik dengan materi yang disampaikan guru. Di situlah kemampuan tenaga pendidik untuk mentransfer ilmu melalui cara yang menyenangkan diuji.

Beberapa strategi dan metode pembelajaran yang variatif, mulai dari pembelajaran berbasis media, orasi,

diskusi, tanya jawab, dan inkuiri menjadi ragam proses pembelajaran yang diambil untuk memotivasi siswa SD agar lebih aktif dan interaktif. Namun cara tersebut dinilai belum optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Seperti kita ketahui, media pembelajaran merupakan salah satu kunci untuk meningkatkan dan mengoptimalkan proses pembelajaran sesuai dengan pendekatan saintifik. Hal itu mengarah pada keaktifan siswa dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Misalnya di SD Negeri Karamat Jaya, Majalengka, Jawa Barat, menjadi bukti bahwa inovasi dalam kegiatan pembelajaran mempengaruhi motivasi siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia.

Pada dasarnya, media merupakan sarana dan alat bantu dalam menunjang proses pembelajaran. Fakta di lapangan, masih ada yang menganggap bahwa media justru akan mempersulit siswa belajar.

Padahal, media belajar diciptakan sebagai alat untuk memudahkan



guru mentransfer pengetahuannya kepada siswa. Guru sebagai perancang dituntut untuk mampu membuat media pembelajaran yang efektif berdasarkan kemampuannya, kondisi lapangan, serta sarana dan prasarana yang tersedia.

Menurut Piaget (dalam Suyono dan Hariyanto, 2012), anak usia SD berada dalam tahapan operasional konkret di mana dalam rentang ini pikiran logis anak mulai berkembang. Artinya, siswa SD belum mampu berpikir formal.

Siswa dapat memahami konsep atau operasi logis dengan bantuan benda-benda konkret. Dalam hal ini, seorang guru harus mampu menghubungkan antara materi pelajaran dengan dunia siswanya yang masih berpikir secara konkret agar dapat memahami materi pembelajaran berdasarkan "bahasa" yang dimengerti.

Sanjaya (2008) menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran sebagai sumber dan teknik pembelajaran harus disusun dengan matang disertai dengan teknik dan strategi yang disajikan guna menarik perhatian para siswa. Media *games book* dapat diterapkan dalam pembelajaran multi disiplin, baik pada bahasa, matematika, sains maupun sosial melalui rancangan yang tepat berdasarkan materi dan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang berorientasi pada siswa sangat terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, sangat disarankan bagi para pendidik/ praktisi untuk menggunakan media pembelajaran yang melibatkan siswa secara penuh supaya dapat meningkatkan aktivitas, kolaborasi, interaksi, dan hasil belajar siswa yang diharapkan.

*Games book* merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan serta dapat digunakan guru dalam mengajarkan materi pelajaran kepada siswa melalui permainan. Permainan

yang terselip di dalamnya berisikan berbagai variasi permainan yang memungkinkan siswa tertarik untuk mengikutinya. *Games book* memberikan alternatif baru dalam merangsang siswa supaya lebih aktif dan kolaboratif serta meningkatkan minat dan aktivitas bacanya.

Dalam populasi penelitian, tidak hanya SD Negeri Karamat Jaya saja, sebagai pembanding, peneliti memilih siswa Kelas V SD Negeri Cisolok, Tasikmalaya, Jawa Barat. Dari total sampel yang berjumlah 70 siswa, 35 orang berasal dari siswa Kelas V SD Negeri Karamatjaya sebagai kelompok eksperimen (yang akan diujicobakan *games book*) dan 35 orang berasal dari siswa Kelas V SD Negeri Cisolok sebagai kelompok kontrol (yang akan menggunakan metode pembelajaran konvensional).

Desain yang digunakan pada penelitian kali ini adalah nonequivalent control group design. Sementara, instrumen penelitian terdiri dari tes, lembar angket, dan lembar observasi.

Data membuktikan bahwa rata-rata aktivitas belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen mengalami signifikansi dan peningkatan yang baik, yakni dari rata-rata aktivitas baca siswa meningkat dari 54,32% menjadi 91,51%. Hal ini membuktikan bahwa pendapat para ahli yang menyatakan bahwa metode dan media pembelajaran dapat memengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa, terbukti benar.

Secara umum, dari hasil penelitian diperoleh informasi bahwa pembelajaran di kelas kontrol melalui metode konvensional tampak kaku, sedikit interaktif, kurang kolaboratif, dan kinerja siswa tampak belum terlihat. Ini didasari dengan pasifnya proses pembelajaran di kelas kontrol yang proses pembelajarannya tanpa menggunakan media pembelajaran.

Hal itu berbeda dengan hasil penelitian pembelajaran aktif pada kelas eksperimen dengan menggunakan

media *games book*. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa lebih interaktif, kolaboratif, aktif, hangat, dan antusias. Hal ini didasari pula dengan adanya komunikasi siswa dengan media yang disajikan.

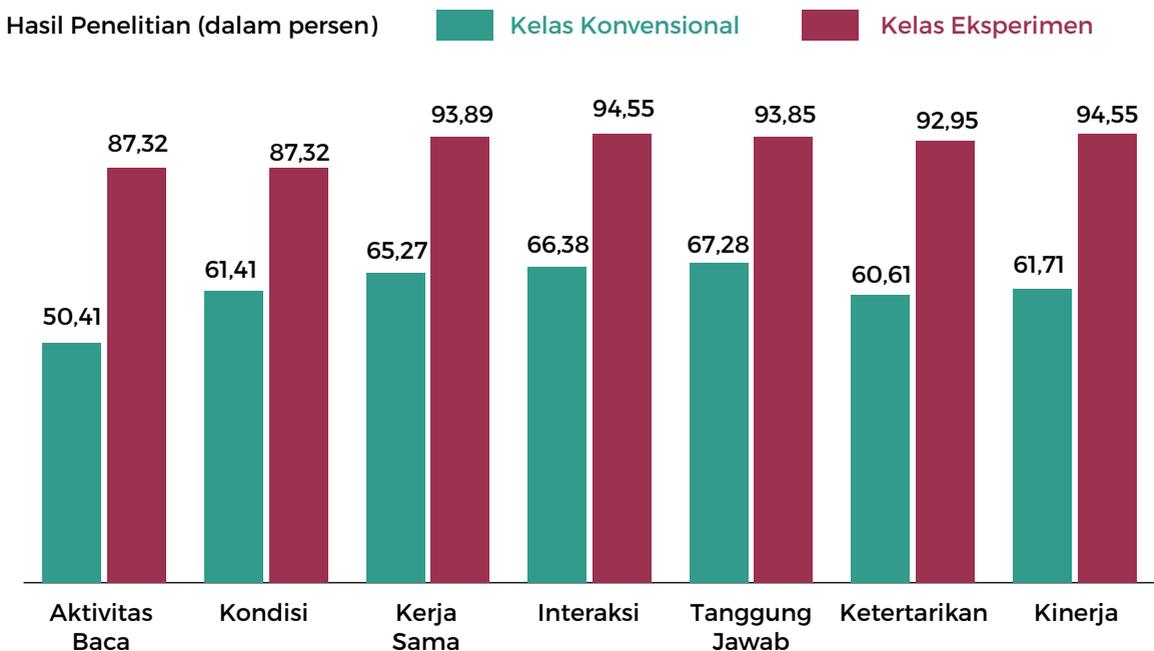
Setiap siswa berlomba-lomba untuk saling cepat menemukan dan memakai media pembelajaran guna memecahkan permasalahan. Siswa terlihat berdiskusi dan berkomunikasi dengan sesama siswa maupun guru untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran tersebut.

Peningkatan aktivitas dan minat baca siswa menjadi lebih kritis, mandiri, dan interaktif berkat pilihan metode belajar yang cermat, satu di antaranya melalui *games book* ini. Ke depan, pemerintah baik pusat maupun daerah melalui dinas pendidikan, harus membantu para guru melalui pengadaan diklat pembinaan dan pengawasan. Alangkah lebih baik,

jika pemerintah memberikan apresiasi atas upaya guru dalam berpartisipasi menciptakan sarana pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran sekolah di masa mendatang.

Hal yang tidak kalah penting adalah sinergi antara guru, dinas pendidikan, pengawas sekolah, pengurus kelompok kerja guru (KKG) setempat bahkan lebih jauh lagi dengan direktorat pembinaan guru di tingkat kementerian. Jalinan koordinasi yang baik ini ke depan akan menjamin dan merangsang para guru untuk terus berinovasi dan berkreasi lebih kreatif lagi. (DLA)

## HASIL PENELITIAN PROSES PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SECARA KONVENSIONAL DAN MELALUI MEDIA GAMES BOOK:



# PEMANFAATAN UNSUR LAMA DALAM PENERJAMAHAN ISTILAH ASING

Terdapat sejumlah unsur lama dalam bahasa Indonesia yang dapat dimanfaatkan untuk menerjemahkan istilah asing yang telah masuk ke dalam bahasa Indonesia. Unsur-unsur tersebut, antara lain, sebagai berikut:

## UNSUR *ALIH* DIGUNAKAN UNTUK MENERJEMAHKAN AWALAN BAHASA INGGRIS *TRANS-* YANG BERARTI *PINDAH*. CONTOH:

BAHASA ASING	BAHASA INDONESIA
<i>translation</i>	alih bahasa
<i>transshipment</i>	alih kapal
<i>transitional</i>	peralihan
<i>transformation</i>	alih ragam
<i>transform</i>	mengalihragamkan
<i>transfer of technology</i>	alih teknologi
<i>transcript</i>	alih tulis

## UNSUR *ANTAR-* DIGUNAKAN MENERJEMAHKAN AWALAN BAHASA INGGRIS *INTER-* DAN *INTRA-* YANG BERARTI *DI ANTARA*. CONTOH:

BAHASA ASING	BAHASA INDONESIA
<i>intercontinental</i>	antarbenua
<i>interisland</i>	antarpulau
<i>international</i>	antarbangsa
<i>intercellular</i>	antarseluler
<i>interface</i>	antarmuka
<i>interstellar</i>	antarbintang
<i>interstate</i>	antarnegara

## UNSUR *AWA-* DIGUNAKAN UNTUK MENERJEMAHKAN AWALAN BAHASA INGGRIS *DE-* DAN *DIS-* YANG BERARTI MENGHILANGKAN. CONTOH:

BAHASA ASING	BAHASA INDONESIA
<i>disinfection</i>	awahama
<i>disinfect</i>	mengawahamakan
<i>decentralization</i>	awapusat
<i>deodorant</i>	pengawabau
<i>dehydration</i>	awaair
<i>detoxification</i>	awaracun
<i>devaluation</i>	awanilai
<i>discolor</i>	mengawawarnakan

UNSUR BAWAH DIGUNAKAN UNTUK MENERJEMAHKAN AWALAN BAHASA INGGRIS *SUB-* ATAU *UNDER-* YANG BERARTI *DI BAWAH*. CONTOH:

BAHASA ASING	BAHASA INDONESIA
<i>subconsciousness</i>	bawah sadar
<i>underage</i>	bawah umur
<i>underground</i>	bawah tanah
<i>subsoil</i>	bawah tanah
<i>underhanded</i>	bawah tangan
<i>subcutaneous</i>	bawah kulit
<i>subhuman</i>	bawah insane
<i>submarine</i>	bawah laut
<i>undercharge</i>	bawah harga

UNSUR *BENTUK* DIGUNAKAN UNTUK MENERJEMAHKAN AKHIRAN BAHASA INGGRIS *-SHAPED* DAN *-FORM* YANG BERARTI *BERBENTUK*. CONTOH:

BAHASA ASING	BAHASA INDONESIA
<i>ringshaped</i>	bentuk cincin
<i>cushionshaped</i>	bentuk bantal
<i>horseshoe-shaped</i>	bentuk ladam
<i>fungiform</i>	bentuk cendawan
<i>calcariform</i>	bentuk taji
<i>halbertshaped</i>	bentuk tombak
<i>unshaped</i>	bentuk buyung

# PADANAN KATA



BAHASA ASING	BAHASA INDONESIA
<i>Crack</i>	Rengkah
<i>File</i>	Berkas ; Fail
<i>Netizen</i>	Warganet
<i>Screenshot</i>	Tangkapan layar
<i>Scan</i>	Pindai
<i>Power Bank</i>	Bank Daya
<i>Error</i>	Galat
<i>Gadget</i>	Gawai
<i>Benefit</i>	Maslahat
<i>Virtual Reality</i>	Realitas Maya

# INFORMASI KONTAK

## Unit Layanan Terpadu (ULT) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Telepon : 021-5703303, 57903020  
Faksimili : 021-5733125  
SMS : 0811976929  
Surel : pengaduan@kemdikbud.go.id  
Laman : ult.kemdikbud.go.id



Unduh aplikasi  
**Majalah  
Jendela**



<http://bit.ly/majalahjendela>

 [jendela.kemdikbud.go.id](http://jendela.kemdikbud.go.id)

 [kemdikbud.go.id](http://kemdikbud.go.id)

 [Majalah Jendela Dikbud](#)





Selamat Hari

# Sumpah Pemuda

28 Oktober 2019

Bertumpah darah yang satu, tanah Indonesia.  
Berbangsa yang satu, bangsa Indonesia.  
Menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia.



ISSN: 2502-7867

