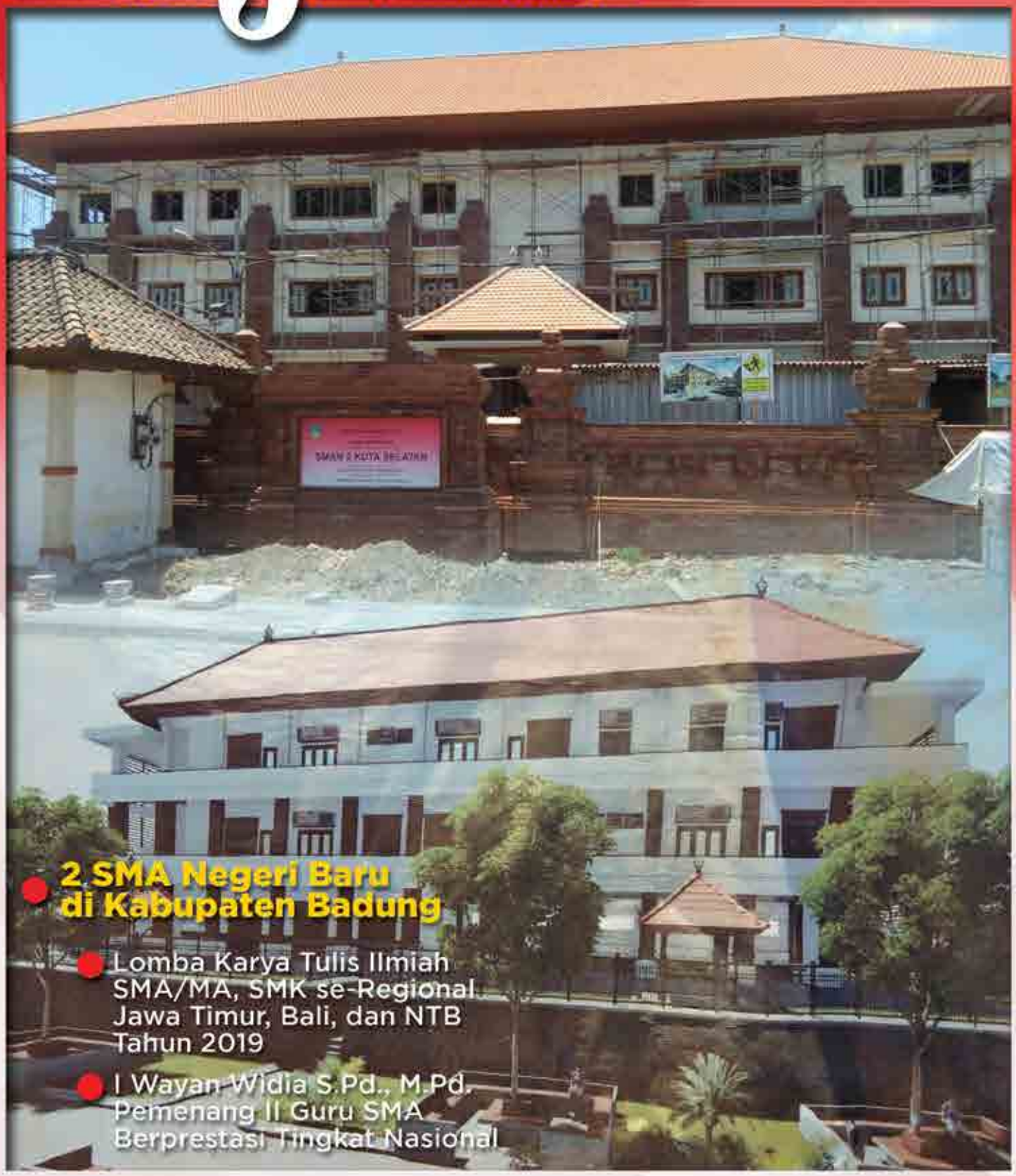
BIJAK

No. 29 / Tahun IX / Semester 1 / 2019

* Media Informasi dan Publikasi Dinas Pendidikan Provinsi Bali *

NANGUN SAT KERTHI LOKA BALI
melalui Pola Pembangunan Semesta Berencana
menuju BALI ERA BARU



- **2 SMA Negeri Baru di Kabupaten Badung**
- Lomba Karya Tulis Ilmiah SMA/MA, SMK se-Regional Jawa Timur, Bali, dan NTB Tahun 2019
- I Wayan Widia S.Pd., M.Pd. Pemenang II Guru SMA Berprestasi Tingkat Nasional

4 Profil Sekolah SMA Negeri 2 Abiansemal (Dwisman) Satyam Shivam Sundaram

6 SMA Negeri 2 Kuta Selatan Resmi Berdiri

22 Profil Nadiem Anwar Makarim Menteri Pendidikan dan Kebudayaan ke-29

9 Lomba Karya Tulis Ilmiah SMA/MA, SMK se-Regional Jawa Timur, Bali, dan NTB Tahun 2019

3 | Wajib Diketahui Surat Edaran Menteri PANRB bagi ASN dalam Penggunaan Medsos
8 | SLB Negeri 1 Gianyar Lomba Stand dan Produk unggulan
10 | SMAN 1 MENGWI Smangi Cup I Volley Competition 2019
13 | SMKN 2 Tabanan Lomba Fruit Carving Competition 2019
14 | SMA Negeri 1 Pupuan Pra-PON XX 2020 Cabor Rugby
16 | SMK NEGERI 3 TABANAN Lomba Membaca Aksara Bali
17 | SMKN 5 NEGARA Lomba Memasak Dalam Rangka Jubileum HUT ke-25 SMK Negeri 2 Negara
18 | SMK Negeri 5 Negara Perkemahan Pelantikan Calon Penegak Pangkalan SMK Negeri 5 Negara Gudep 05.373-05.374 Ambalan Bharatasresta-Subadra " Cerdas Tangkas Besaudara Berinovasi
19 | 9 Situs Warisan Dunia Terbaru yang Ditetapkan UNESCO pada tahun 2019
21 | Inilah Negara dengan Situs Warisan Dunia UNESCO Terbanyak di Dunia
24 | I Wayan Widia S.Pd., M.Pd. Pemenang II Guru SMA Berprestasi Tingkat Nasional
26 | DUKUNGAN PSIKOLOGIS AWAL Memperingati Hari Kesehatan Mental Se dunia 10 Oktober 2019
27 | Pendidikan Antikorupsi
28 | Tantangan Perpustakaan Sekolah di Era Disrupsi 4.0
33 | Permainan Matematika Sederhana Sebagai Alternatif Pembelajaran Yang Menyenangkan (Sebuah Kajian Pustaka)
37 | Penerapan Pembelajaran Konstruktivisme untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Agama Hindu
41 | Penggunaan Software Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Marga
44 | Mengenal dan Mengembangkan Sekolah Ramah Anak
48 | Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan
52 | Pengawasan Pendidikan
56 | Upaya Mendisiplinkan Siswa Melalui Pendidikan Karakter

Wajib Diketahui

Surat Edaran Menteri PANRB bagi ASN dalam Penggunaan Medsos

Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PANRB) menerbitkan Surat Edaran Nomor 137 Tahun 2018 tentang Penyebaran Informasi Melalui Media Sosial Bagi Aparatur Sipil Negara.

Surat Edaran ini ditujukan dalam rangka menjunjung tinggi Nilai Dasar, Kode Etik, dan Kode Perilaku Aparatur Sipil Negara (ASN), dan pembinaan profesi ASN.

Melalui SE tersebut, Menteri PANRB menekankan bagi Para Pegawai ASN dalam penyebaran informasi melalui media sosial (Medsos) agar memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Memegang teguh ideologi Pancasila, setia, dan mempertahankan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 serta pemerintahan yang sah, mengabdi kepada negara dan rakyat Indonesia, serta menjalankan tugas secara profesional dan tidak berpihak;
2. Memelihara dan menjunjung tinggi standar etika yang luhur, memegang nilai dasar ASN, dan selalu menjaga reputasi dan integritas ASN;
3. Menjaga kerahasiaan yang menyangkut kebijakan negara, memberikan informasi secara benar dan tidak menyesatkan kepada pihak lain yang memerlukan informasi terkait kepentingan kedinasan;
4. Tidak menyalahgunakan informasi intern negara untuk mendapat atau mencari keuntungan atau manfaat bagi diri sendiri atau untuk orang lain;
5. Menggunakan sarana media sosial secara bijaksana, serta diarahkan untuk mempererat persatuan dan kesatuan Negara Kesaturan Republik Indonesia (NKRI);
6. Memastikan bahwa informasi yang disebarluaskan jelas sumbernya, dapat dipastikan kebenarannya, dan tidak mengandung unsur kebohongan;
7. Tidak membuat dan menyebarkan berita palsu (hoax), fitnah, provokasi, radikalisme, terorisme, dan pornografi melalui media sosial atau media lainnya;
8. Tidak memproduksi dan menyebarkan informasi yang memiliki muatan yang menimbulkan rasa kebencian atau permusuhan individu dan/atau kelompok masyarakat tertentu berdasarkan atas suku, agama, ras, dan antargolongan (SARA), melanggar kesusilaan, perjudian, penghinaan dan/atau pencemaran nama baik, pemerasan dan/atau pengancaman.

Sumber Ilustrasi: https://sultengraya.com/

Apabila terdapat pelanggaran atas ketentuan tersebut di atas, PPK (Pejabat Pembina Kepegawaian) agar memberikan sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan. ***Sumber: https://setkab.go.id/wajib-diketahui-inilah-surat-edaran-menteri-panrb-bagi-asn-dalam-penggunaan-medsos/***

BIJAK

SUSUNAN REDAKSI

Penanggung Jawab: Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Bali; **Ketua Redaksi :** Sekretaris Dinas Pendidikan Provinsi Bali; **Sekretaris Redaksi:** Kepala Sub. Bagian Umum dan Kepegawaian Disdik Prov. Bali; **Anggota Redaksi:** Kepala Bidang Pembinaan Sekolah Menengah Atas Disdik Prov. Bali; Kepala Bidang Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Disdik Prov. Bali; Kepala Bidang Pembinaan Pendidikan Khusus dan Pendidikan Layanan Khusus dan Bahasa Disdik Prov. Bali; Kepala Bidang Pembinaan Guru dan Tenaga Kependidikan Disdik Prov. Bali; Ir. Ketut Sumandiasa, Staf Sekretariat Disdik Prov. Bali; Drs. I Gusti Ketut Tribana, M.Hum, Guru SMA Negeri 8 Denpasar.; Drs. A.A. Gd Rai Dalem Mahendra, SH.,M.Pd Guru SMA Negeri 5 Denpasar. **Editor/Penyunting:** Drs. I Made Rapinata Staf Disdik Prov. Bali; Adhie Listiana, S.Pd Staf Disdik Prov. Bali; Ni Made Suryaningsih, S.Kom Staf Disdik Prov. Bali; Ni Putu Putri Rahayu, SE Staf Disdik Prov. Bali; I Gede Oka Dipayana, S.Kom Disdik Prov. Bali; I Nyoman Arya Wiguna, S.Pd Staf Disdik Prov. Bali; I Ketut Tresna Darma Pramana, S.Kom, Tenaga ICT Disdik Prov. Bali; Made Henny Aryani, ST, Tenaga ICT Disdik Prov. Bali; I Made Dwiyana, S.Kom, Tenaga ICT Disdik Prov. Bali; Putu Agus Junaedy Saputra, S.Kom, Tenaga ICT Disdik Prov. Bali.

Alamat :

Jalan Raya Puputan Niti Mandala Renon – Denpasar – Bali • Telpon (0361) 226119, 235105, 236742

Fax (0361) 226319 • E-mail : bijak.disdik.provbali@gmail.com

Profil Sekolah

SMA Negeri 2 Abiansemal (Dwisman) *Satyam Shivam Sundaram*

SMA NEGERI 2 ABIANSEMAL lahir pada 8 Juli 2019. Awal berdirinya SMA Negeri 2 Abiansemal dilatarbelakangi oleh tidak tertampungnya seluruh siswa tamatan SMP yang berada di kawasan Abiansemal. Maka dari itu, lahirlah sekolah baru dengan gedung megah yang dibiayai oleh Pemerintah Kabupaten Badung di Desa Sedang, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung.

Berhubung proyek pembangunan Gedung sedang berlangsung maka keseluruhan proses pembelajaran dilaksanakan di SMAN 1 Abiansemal. Ditargetkan pada akhir tahun 2019 proyek pembangunan selesai dilaksanakan sehingga pada awal tahun 2020 kegiatan pembelajaran terfokus ditempat baru.

Dalam tiga bulan pertama berdirinya SMA NEGERI 2 ABIANSEMAL, telah melaksanakan berbagai kegiatan. Selain kegiatan akademis , kegiatan yang telah dilakukan antara lain : Pembinaan mental spiritual siswa, guru, dan staf melalui kegiatan Transendan Meditasi, Lomaba Paskibraka, Lomba Volleyball.

Angkatan I SMA NEGERI 2 ABIANSEMAL terdiri dari 13 rombongan belajar yang terdiri dari 10 kelas jurusan IPA dan 3 kelas jurusan IPS dengan jumlah siswa sebanyak 446 orang.

Pada saat awal berdirinya SMA NEGERI 2 ABIANSEMAL terdapat 1 Plt.Kepala Sekolah, 27 orang guru, serta 3 orang pegawai

Plt Kepala SMAN 2 Abiansemal Drs. I Made Kupasada, M.Pd menekankan penanaman sikap disiplin, bekerja keras, jujur dan senentiasa membuka diri pada perkembangan teknologi, agar kedepannya SMAN 2 Abiansemal mampu menjadi SMA yang unggul dalam hal akademik dan non akademik. Hal ini sesuai visi SMAN 2 Abiansemal yaitu : "Terwujudnya Sumberdaya Manusia yang Kompeten, berwawasan Global berlandaskan Tri Hita Karana". Dalam mewujudkan visi tersebut diperlukan misi antara lain

a. Menanamkan keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa melalui pengamalan ajaran agama yang dianutnya dalam kehidupan sehari-hari baik dalam lingkungan Keluarga, Sekolah, maupun Masyarakat.
b. Menumbuhkan semangat keunggulan di bidang IPTEK
c. Melaksanakan proses pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan serta berwawasan lingkungan hidup
d. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi (TI) dalam kegiatan pembelajaran dan pengelolaan sekolah

Seluruh warga sekolah termasuk komite dalam mewujudkan visi telah tercantum dalam program kerja sekolah baik program tahunan, menengah maupun jangka Panjang. Program kerja inilah yang menjadi navigasi perjalanan sekolah dalam waktu yang akan datang.

Satyam Shivam Sundaram merupakan semboyan SMAN 2 Abiansemal. Semboyan tersebut harus menjadi sumber energi bagi seluruh siswa, guru, dan staf , bahwa dalam menjalankan kewajibannya harus berlandaskan kebenaran dan niat suci agar tercipta keharmonisan dalam seluruh sendi kehidupan.

Pembinaan kesiswaan dalam wadah OSIS dilaksanakan secara terbuka, dimana siswa memiliki kesempatan untuk mewujudkan ide idenya . Osis diberdayakan sebagai wadah bagi siswa untuk belajar berorganisasi. Demikian pula dalam pembinaan prestasi . keberadaaan ekstrakurikuler menjadi ujung tombak peminaan prestasi siswa.

Sebagai sekolah yang baru berdiri SMA NEGERI 2 ABIANSEMAL terus berbenah baik dalam hal pelaksanaan proses pembelajaran, pembinaan kesiswaan, pemenuhan sarana prasaran serta pembinaan komunikasi dengan masyarakat. Kedepannya diharapkan akan menjadi sekolah yang mumpuni dengan Raihan prestasi akademik dan non akademik dan untuk mencapau target tersebut, perlu dukungan dari berbagai pihak utamanya dalam hal pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan.

SMA Negeri 2 Kuta Selatan Resmi Berdiri

SMA Negeri 2 Kuta Selatan (TOSKA : Two South Kuta) resmi berdiri berdasarkan Surat Izin Pendirin Satuan Pendidikan Menengah dan Pendidikan Khusus dari Gubernur Bali, Nomor 420/2796/IV-B/DISPMPT tanggal 03 September 2019. Namun, sekolah ini telah menerima peserta didik mulai Tahun Pelajaran 2019/2020, pada akhir Juni 2019. Pada perencanaan, menerima 6 rombongan belajar, tetapi setelah melalui proses optimalisasi daya tampung, menjadi 8 robongan belajar dengan 264 siswa dibagi dalam 6 Program IPA dan 2 Program IPS. Hal itu disampaikan Kepala Sekolah, Dr. Drs. I Nyoman Tingkat, M.Hum. yang sebelumnya telah menjabat sebagai Plt. Kepala SMA Negeri 2 Kuta Selatan, sejak 12 Juni 2019.

Menurut I Nyoman Tingkat, sekarang SMA Negeri 2 Kuta Selatan dibina oleh 32 tenaga Pendidik dan Tenaga Kependikan, yang terdiri atas 11 guru PNS, 8 guru kontrak Provinsi Bali, 2 tenaga administrasi PNS, dan 11 tenaga admnistrasi Kontrak Provinsi Bali. Ke depan diperlukan tenaga kebersihan gedung (Cleaning Service) dan tenaga perawat taman demi keasrian gedung yang dibangun dengan megah berlatar pemandangan Tol Bali Mandara dan hutan bakau.

Sekolah ini mempunyai visi : cerdas, berbudaya, dan berdaya saing ini memiliki moto Wiweka Jaya Sadhu, yang artinya SMA Negeri 2 Kuta Selatan mengedepankan keunggulan, kecerdasan, berdaya saing dengan tetap arif bijaksana berdasarkan nilai-nilai kearifan budaya lokal - nasional dan lentur menerima budaya global sesuai dengan kepribadian budaya bangsa berdasarkan Pancasila.

Gedung SMA Negeri 2 Kuta Selatan dibangun di atas tanah seluas 1,2 ha terletak di Jalan Taman Werdhi Br. Mumbul Kelurahan Benoa Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung. Pembangunan sepenuhnya menggunakan dana APBD Badung Tahun 2019 yang nantinya dihibahkan ke Pemerintah Provinsi Bali melalui Dinas Pendikan sesuai dengan kewenangannya. Namun, karena pembangunan sedang berlangsung, untuk satu semester, pembelajaran SMA Negeri 2 Kuta Selatan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Kuta Selatan. Target serah terima bangunan direncanakan pada akhir esember 2019, sehingga pada semester genap 2019/2020, seluruh proses belajar mengajar dilaksanakan di gedung baru.

Secara keseluruhan, gedung SMA Negeri 2 Kuta Selatan terdiri atas 6 unit gedung utama, yaitu 1 unit perkantoran (ruang guru, ruang Kepala Sekolah, ruang Wakil Kepala Sekolah, Ruang Tata Usaha, Ruang BK, Ruang OSIS, Ruang UKS, dan Aula) ; 1 unit Laboratorium (Komputer, Bahasa, Kimia, Biologi, Fisika), dan 4 unit gedung ruang kelas yang masing-masing terdiri atas 9 ruang kelas sehingga terdapat 36 ruang kelas dengan bangunan berlantai 3 berstil Bali gaya Bebadungan. Gedung Utama juga dilengkapi kantin, lapangan basket, parkir bawah gedung, dan parkir di luar gedung.

Dalam tiga bulan pertama beroperasi, SMA Negeri 2 Kuta Selatan telah melaksanakan kegiatan pembelajaran, baik akademik maupun nonakademik dan selalu berpartisipasi aktif kegiatan sosial kemasyarakatan. Prestasi yang telah diraih antara lain juara 2 Lomba Desain Cover Kategori SMA/SMK di Politeknik Negeri Bali, Juara pavorite dan juara 1 Lomba Video, juara 2 dan juara 3 Edu Fair Esport Championship, dan iuara harapan 1 lomba akustik di Undiknas Denpasar. Pada 5 November 2019 juga diundang TVRI Bali dalam acara Gelar Ide.

Modal semangat berkompetisi hendaknya selalu dipegang teguh oleh segenap civitas akademika di SMA Negeri 2 Kuta Selatan dengan selalu berkomunikasi, berkolaborasi, berpikir kritis, berkreasi dan berinovasi tiada henti sesuai dengan visi misinya, Semoga SMA Negeri 2 Kuta Selatan selalu dalam Wiweka Jaya Sadhu. Untuk itulah peran Tripusat pendidikan : Keluarga, Sekolah/pemerintah, dan masyarakat perlu terus bergandengan tangan mewujudkan SDM unggul berkearifan lokal sesuai dengan visi Gubernur Bali, Wayan Koster : Nangun Sat Kerti Loka Bali berdasarkan filosofi Trihita Karana.

SLB Negeri 1 Gianyar

Lomba Stand dan Produk unggulan

Lomba stand dan produk unggulan yang pemenangnya mewakili Bali di tingkat Nasional merupakan salah satu program kegiatan dari Dinas Pendidikan Provinsi Bali.

Lomba yang diadakan dari tanggal 10 agustus 2019 sampai dengan 12 agustus 2019 dipusatkan di

Lapangan timur bajra sandi renon yang diikuti oleh seluruh SLB Negeri SeBali.

Hadir dalam kegiatan tersbut Ibu Wakil Gubernur Nyonya Koster, Bapak Nyoman Parta dan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Bali.

Ibu Gubernur Bali dalam sambutannya menyampaikan agar Kegiatan seperti ini sebaiknya lebih sering diadakan, untuk memberikan kesempatan yang sama bagi anak berkebutuhan khusus menunjuukan potensi yang dimiliki.

Lomba Karya Tulis Ilmiah

SMA/MA, SMK se-Regional Jawa Timur, Bali, dan NTB Tahun 2019

Pendidikan sejarah memiliki peran penting dalam menumbuhkan karakter dan nilai-nilai luhur bangsa. Semangat memajukan pendidikan lewat kegiatan kesejarahan yang mendorong panitia mengadakan LKTI tingkat SMA/MA, SMK se-regional Jawa Timur, Bali, dan NTB. Secara khusus, kegiatan ini berusaha memberikan apresiasi, penilaian terhadap keberadaan dan eksistensi mata pelajaran sejarah.

Kegiatan yang dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2019 bertempat di Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial Universitas Pendidikan Ganesha, Jalan Udayana-Singaraja-Bali dan diikuti oleh 30 peserta dari 10 SMA/MA, SMK se-regional Jawa Timur, Bali, dan NTB, yang di hadiri oleh Prof. Dr. N Bawa Atmadja, M.A., Dr. Luh Putu Sendratari, M.Hum. dan Dr. I Nyoman Yasa, S.Pd., M.A

Ketua Panitia I Komang Rupawan Subayana dalam sambutannya menyampaikan Kegiatan ini merupakan serangkaian dari LSH (Library, Sociology, and History) Competition 2019 yang diadakan oleh Fakultas Hukum dan Ilmu Sosial Universitas Pendidikan Ganesha. LKTI Sejarah merupakan bagian dari LSH yang diikuti oleh SMA/MA, SMK SE-REGIONAL JAWA TIMUR, BALI, DAN NTB, untuk menumbuhkan jiwa peneliti pada generasi muda.

Tujuan utama keikutsertaan SMAN Satu Atap Tejakula dalam LKTI ini adalah memperkenalkan SMAN Satu Atap Tejakula dalam kancah pendidikan se-Kabupaten Buleleng dan mengikuti kompetisi ini guna mengasah kemampuan menulis, penelitian, dan keberanian mengungkapkan ide gagasan menjadi sebuah karya serta menumbuhkan jiwa peneliti pada generasi muda. ***(putu kariasih)***

SMAN 1 MENGWI

Smangi Cup I Volley Competition 2019

Kegiatan SMANGI CUP I COMPETITION merupakan suatu kegiatan yang mampu meningkatan prestasi siswa dalam bidang olahraga khususnya bola voli. Kegiatan ini juga sebagai ajang pengujian kompetensi siswa yang akan mengikuti ajang serupa yang jenjangnya lebih tinggi.

Kepala SMA N 1 Mengwi sambutannya mengatakan Kegiatan SMANGI CUP I COMPETITION diadakan dalam rangka :

1. Mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya di bidang olahraga
2. Meningkatkan prestasi siswa dalam bidang olahraga khususnya bola voli
3. Menumbuhkembangkan minat dan bakat siswa dalam bidang keolahragaan bola voli serta memupuk sportivitas antar club
4. Sebagai ajang penentuan atlet-atlet berprestasi dalam SMANGI CUP I VOLLEY COMPETITION TAHUN 2019
5. Sebagai ajang pengujian kompetensi siswa yang akan mengikuti ajang serupa yang jenjangnya lebih tinggi

Turut hadir dalam Pembukaan COMPETITION :

1. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Bali
2. Kepala Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Badung
3. Ketua MKKS SMA se-Badung
4. Ketua PBVSI Kabupaten Badung
5. Kepala SMA/SMK sederajat yang berpartisipasi dalam SMANGI CUP I VOLLEY COMPETITION 2019
6. Kepala SMA Negeri 1 Mengwi
7. Ketua Komite SMA Negeri 1 Mengwi
8. Kepala Desa Mengwi dan Kelian Desa Adat Mengwi

Kompetisi yang diadakan selama 14 hari dari tanggal 6 Oktober 2019 – 20 Oktober 2019 dipusatkan di GOR Dati II Badung yang diikuti oleh 34 tim putra dan 8 tim putri.

Peserta dari SMK Negeri 1 Denpasar Bayu Putra menyatakan bangga karena ada kompetisi ini, karena tahun sebelumnya tidak ada invitasi, jadi pelatih dari Badung bisa melihat atlet-atlet untuk dipanggil dan dilatih.

Dengan adanya SMANGI CUP ini diharapkan para generasi muda mampu meningkatkan sportivitas siswa dan menumbuhkan calon atlet muda untuk bersaing di kesempatan lainnya.

SAMBUTAN KEPALA SEKOLAH SMA N 1 MENGWI

Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat-Nya lah kita sehat dan dapat melaksanakan kegitan hari ini.

- Yang terhormat , Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Bali atau yang mewakili Beliau
- Yang kami hormati, Kepala Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Badung
- Yang kami hormati, Ketua MKKS SMA se-Badung
- Yang kami hormati, Ketua PBVSI Kabupaten Badung
- Yang kami hormati, Kepala SMA/SMK sederajat yang berpartisipasi dalam SMANGI CUP I VOLLEY COMPETITION 2019
- Yang kami hormati, Kepala SMA Negeri 1 Mengwi
- Yang kami hormati, Ketua Komite SMA Negeri 1 Mengwi
- Yang kami hormati, Kepala Desa Mengwi dan Kelian Desa Adat Mengwi
- Yang kami hormati, Para Guru, Staf Pegawai, dan Pembina Volley SMA N 1 Mengwi
- Dan para siswa SMA N 1 Mengwi yang Ibu banggakan

Om Swastyastu, Assalamualaikum Wr. Wb, Salam Sejahtera Untuk Kita Semua, Salam Namo Budaya.

Terimakasih atas kehadiran hadirin Minggu, 6 Oktober 2019 dalam rangka SMANGI CUP 1 VOLLEY COMPETITION 2019 di GOR Dati II Mengwi, Badung. Hadirin yang kami hormati kegiatan ini dilaksanakan tentu untuk :

1. Meningkatkan prestasi siswa dalam bidang olahraga khususnya bola voli
2. Menumbuhkembangkan minat dan bakat siswa dalam bidang keolahragaan bola voli serta memupuk sportivitas antar club
3. Sebagai ajang penentuan atlet-atlet berprestasi dalam SMANGI CUP I VOLLEY COMPETITION TAHUN 2019
4. Sebagai ajang pengujian kompetensi siswa yang akan mengikuti ajang serupa yang jenjangnya lebih tinggi

Pihak sekolah mendukung penuh kegiatan ini baik Guru, Staf Pegawai karena memang kegiatan ini sifatnya positif. Anak anakku yang bertanding, Ibu harap jagalah sportivitas, tingkatkan rasa kebersamaan dan kekeluargaan. Semoga apa yang anak harapkan dan cita citakan sukses dan berhasil. Sekali lagi Ibu ucapkan selamat bertading, selamat berjuang, semangat. Sarwatra Jayamahe.

Om Shanti, Shanti, Shanti Om

SAMBUTAN PERWAKILAN DISPORA PROVINSI BALI

Om Swastyastu

- Yang kami hormati, pengurus PBVSI Kabupaten Badung
- Yang saya hormati, Ibu Kepala SMA N 1 Mengwi beserta pengurus
- Yang terhormat Ketua Komite SMA N 1 mengwi beserta pengurus
- Yang terhormat Bapak Ibu dewan juri
- Khususnya adik adik peserta bola voli SMANGI CUP I yang bapak banggakan

Malirah kita panjatkan puja dan puji syukur kehadapan Ida Shang Hyang Widhi Wasa atau Tuhan Yang Maha Esa, bahwa atas asung kerta waranugraha, kita dapat berkumpul pada kesempatan hari ini untuk menyukseskan kegiatan Bola Voli SMANGI CUP I.

Di Tempat yang berbahagia ini, adik adik peserta yang saya banggakan dari ajang kegiatan SMANGI Cup ini, mohon jadikan sebagai ajang mengasah potensi dan kemampuan adik adik di bidang bola voli, untuk menunjukkan jati diri sebagai bangsa.

Bapak ingatkan terkait dengan penguasaan pendidikan karakter, kita jangan lupa pada kegiatan lomba ini sampai dengan final nantinya. Tolong tanamkan dan amalkan nilai nilai Pancasila, nilai sportivitas, nilai kejujuran dalam mengikuti kegiatan yang baik ini.

Di susul kepada panitia dan adik adik OSIS SMA N 1 Mengwi yang telah melaksanakan kegiatan ini dengan bakti. Sebelumnya untuk itu bapak pesankan para panitia untuk mencatat segala hal yang berkaitan dengan kegiatan ini untuk di jadikan agen, di jadikan bahan koreksi atau analisis.

Bapak yakin kegiatan ini akan berkesinambungan, sehingga pada tahun yang akan datang kegiatan yang seperti ini bisa diikuti seluruh Kabupaten yang ada di Provinsi Bali. Bahkan bila perlu di tingkatkan ke nasional, Bali, Jawa, NTT, misalnya.

Bapak pesankan selamat bertanding, selamat berjuang, tunjukkanlah bahwa kalian bertanggung jawab mewakili sekolah masing masing. Bapak sempat baca dari panitia, individualisme tidak di perlukan, maksudnya bukan tidak di perlukan tapi tidak di tonjolkan. Yang di tonjolkan kerja sama, kekompakkan dalam setiap pertandingan.

Bapak ucapkan selamat bertanding, junjung tinggi sportivitas, junjung tinggi nilai nilai kejujuran. Atas asung kerta waranugraha Ida Shang Hyang Widhi Wasa seijin bapak atau ibu guru sekalian maka kegiatan bola voli atau SMANGI CUP I tahun 2019 pada hari ini Minggu, 6 oktober 2019 kita nyatakan di buka secara resmi. Bapak akhiri dengan Paramashanti,

Om Shanti, Shanti, Shanti Om

SMANGI CUP I VOLLEY COMPETITION TAHUN 2019

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat beliaulah, kami OSIS SMA Negeri 1 Mengwi dapat melaksanakan SMANGI CUP I VOLLEY COMPETITION, yang berlangsung Minggu, 6 Oktober 2019 bertempat di GOR DATI II Badung.

- Yang terhormat, Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Bali
- Yang kami hormati, Kepala Dinas Kepemudaan Dan Olahraga Kabupaten Badung
- Yang kami hormati, Ketua MKKS SMA se-Badung
- Yang kami hormati, Ketua PBVSI Kabupaten Badung
- Yang kami hormati, Kepala SMA/SMK Sederajat yang berpartisipasi dalam SMANGI CUP I VOLLEY COMPETITION TAHUN 2019
- Yang kami hormati, Kepala SMA Negeri 1 Mengwi
- Yang kami hormati, Ketua Komite SMA Negeri 1 Mengwi
- Yang kami hormati, Kepala Desa Mengwi dan Kelian Desa Adar Mengwi
- Yang kami hormati, Para Guru, Staf Pegawai, dan Pembina Ekstra Volley SMA Negeri 1 Mengwi
- Yang kami hormati, Ketua OSIS SMA/SMK se-Kabupaten Badung
- Yang kami hormati, Pembina OSIS SMA Negeri 1 Mengwi
- Yang kami hormati, Purna OSIS SMA Negeri 1 Mengwi
- Dan Peserta lomba yang kami banggakan.

OM SWASTYASTU, Assalamualaikum Wb, Salam Sejahtera Untuk Kita Semua, Salum Namo Budaya.

Kegiatan SMANGI CUP I VOLLEY COMPETITION merupakan suatu kegiatan yang mampu meningkatkan prestasi siswa dalam bidang olahraga khusus nya bola voli. Kegiatan ini juga sebagai ajang pengujian kompetensi siswa yang akan mengikuti ajang serupa yang jenjangnya lebih tinggi.

Beberapa hal yang dapat kami sampaikan terkait SMANGI CUP I VOLLEY COMPETITION sebagai berikut.

1. Tema Kegiatan
   Tema kegiatan ini "HUSTLE HIT NEVER QUIT" yang berarti semangat bertanding yang tidak pernah berhenti.

2. Tujuan Kegiatan
   Kegiatan ini diselenggarakan dengan tujuan.
   a. Mendukung upaya pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya di bidang olahraga.
   b. Meningkatkan prestasi siswa dalam bidang olahraga khususnya bola voli.
   c. Menumbuhkembangkan minat dan bakat siswa dalam bidang keolahragaan bola voli serta memupuk sportivitas antar club.
   d. Sebagai ajang penentuan atlet-atlet berprestasi dalam SMANGI CUP I VOLLEY COMPETITION TAHUN 2019.
   e. Sebagai ajang pengujian kompetensi siswa yang akan mengikuti ajang serupa yang jenjangnya lebih tinggi.

3. Waktu Pelaksanaan
   Pelaksanaan kegiatan ini diselenggarakan selama 14 hari, yaitu Minggu, 6 s.d. 20 Oktober 2019

4. Peserta
   Peserta SMANGI CUP I VOLLEY COMPETITION TAHUN 2019 adalah siswa siswa SMA se-Provinsi Bali diantaranya dari Kabupaten Badung, Kabupaten Tabanan, Kabupaten Gianyar, Kabupaten Buleleng, dan Kota Denpasar dengan total peserta 34 team untuk kategori putra dan 8 team untuk kategori putri.

Dalam SMANGI CUP I VOLLEY COMPETITION TAHUN 2019 ditentukan 4 peserta terbaik (Juara I, Juara II, Juara III, dan Juara Harapan I) baik kategori putra maupun kategori putri yang akan mendapatkan Piala Tetap, Piagam Penghargaan, Uang Pembinaan. Kami mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan SMANGI CUP I VOLLEY COMPETITION TAHUN 2019.

Demikianlah yang dapat kami laporkan, kami mohon maaf apabila dalam penyelenggaran kegiatan SMANGI CUP I VOLLEY COMPETITION TAHUN 2019 terdapat ketidaksempurnaan. Kami dari panitia pelaksana mohon kesediaan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Bali atau yang mewakili beliau untuk membuka kegiatan ini secara resmi. Saya akhiri dengan paramasantih.

Om Santih, Santih, Santih, Om.

SMKN 2 Tabanan

Lomba Fruit Carving Competition 2019

Dalam rangka menyambut HUT Kemerdekaan RI ke 74 Kampus Kaniva Internasional mengadakan lomba fruit carving dengan tema "BALI PARADISE ON EARTH" untuk menumbuL

Lomba yang dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus 2019 bertempat di Kampus Kaniva.jl.Kebo Iwa 1/2 Mengwi – Badung.

Direktur Utama Kampus Kaniva I Gusti Ketut Suranata,SH.CH. dalam sambutannya mengatakan kegiatan lomba ini diadakan untuk Memotivasi siswa lebih kreatif lagi di bidang seni ukir buah atau Fruit Carving dan Menambah wawasan seni khususnya dalam bidang mengukir buah dan sebagai bekal nanti bagi para peserta lomba kedepannya untuk lebih baik lagi di bidang Fruit Carving

SMKN 2 Tabanan sebagai salah satu peserta meraih juara 3 dalam lomba tersebut dan Guru SMKN 2 Tabanan berharap Dengan dilaksanakan kegiatan lomba Fruit Carving atau mengukir buah ini dapat menumbuhkan kreatifitas dan sikap positif lainnya antar peserta lomba siswa –siswi SMK Jurusan Pariwisata.

SMA Negeri 1 Pupuan

Pra-PON XX 2020 Cabor Rugby

SMAN 1 Pupuan sebagai wakil Bali sangat antusias mengikuti kegiatan Pra-PON tersebut karena sifatnya umum jadi terbuka peluang melawan Senior di Universitas maupun pemain Pelatnas indonesia, untuk menambah Pengalaman dan Mengukir prestasi dalam cabang olahraga Rugby di tingkat Nasional.

Kegiatan Pra-PON XX 2020 Rugby diselenggarakan pada tanggal 29 sampai dengan 30 september 2019 di Desa Buduk, Mengwi – Badung.

PRAPON RUGBY diikuti oleh 8 provinsi dimana Team Bali selaku Tuan rumah diberi target tembus 3 besar dan lolos ke PON 2020 di Papua.

Ketua Umum Pengprov Persatuan Rugby Union Indonesia (PRUI) Bali, Nur Faizah dalam sambutannya menyatakan bahwa Peringkat 1 sampai dengan 5 akan mewakili provinsinya berangkat ke PON 2020 di Papua.

Prestasi membanggakan bagi SMA N 1 PUPUAN yang meraih juara 2 pada kegiatan Pra-PON XX 2020 tersebut, dimana untuk meraih prestasi tersebut, membutuhkan proses yang sangat panjang.

Sebelum terpilih mewakili Bali, atlet rugby putri SMA N 1 PUPUAN ini tampil di setiap kejuaraan yang diadakan di bali dan menjadi JUARA UMUM baik di event series yang ada di tiap kabupaten di BALI, Porjar RUGBY Kabupaten dan Provinsi dan Juara 1 di Kejurnas Rugby U-19 di Surabaya.

Hal utama yang ditanamkan Pelatih adalah melaksanakan nilai nilai dalam Rugby yaitu kejujuran, disiplin, saling menghormati, solidaritas dan kesabaran. Menjadi pemain inti bersama 3 pemain lain

yang sudah senior bagi pelajar SMA N 1 PUPUAN yang masih berstatus pelajar SMA merupakan kebanggaan sekaligus tanggung jawab yang besar. Saat penyisihan pertama team Bali bertemu Jawa Barat yang juga bermain sangat baik berkat kerjasama yang akurat akhirnya Rugby Bali Menang. Penyisihan kedua bertemu kalimantan timur setlah kemenangan Pertama percaya diri pelajar SMA N 1 Pupuan bertambah dan mengantarkan Bali meraih kemenangan, kemudian bertemu Banten di sore harinya saat melawan pemain Banten yang berpostur tinggi besar pelatih merubah strategi bermain dengan kecepatan dan meraih kemenangan serta lolos ke semifinal. Di cabor rugby dalam sehari bertanding sampai 3 kali dan beberapa pemain ada yang cedera namun itu tidak menyurutkan langkah saat bertemu Daerah Istimewa Yogyakarta di semifinal dengan semangat dan disiplin tinggi dalam bertahan dan menyerang team rugby Bali sukses menang dan masuk Final. Dengan semangat puputan di final sudah berjuang dengan luar biasa namun team kuat DKI Jakarta berhasil memanfaatkan penurunan kondisi team Bali dan meraih juara 1.

Dengan diadakan PRAPON Cabor RUGBY ini diharapkan bisa menumbuhkan semangat siswa dan siswi SMA dalam berlatih Rugby dan meraih prestasi sampai di tingkat Nasional.

SMK NEGERI 3 TABANAN

Lomba Membaca Aksara Bali

Ketua Panitia Pelaksana Ida Ayu Nyoman Ratna Pawitrani, S.Sos., M.Si dalam sambutannya mengatakan Bahwa kegiatan lomba ini pertama kali dilaksanakan di tahun ini bekerja sama dengan Penyuluh Bahasa Bali Kabupaten Tabanan, dengan harapan subak dapat lebih dikenal oleh generasi melalui pelestarian bahasa, sastra, dan aksara Bali.

Turut hadir pada pembukaan Drs. I Gusti Ngurah Supanji, M.Si. (Kepala Dinas Kebudayaan Kabupaten Tabanan) Ida Ayu Nyoman Ratna Pawitrani, S.Sos., M.Si. (Kepala UPTD Museum Subak) I Wayan Suarmaja, S.Pd.B. (Koordinator Penyuluh Bahasa Bali Provinsi Bali)

Lomba yang dilaksanakan pada Senin, 12 Agustus 2019 bertempat di Museum Subak Tabanan dan diikuti oleh 14 orang peserta dari tingkat SMA/SMK se-Kabupaten Tabanan, dimana SMKN 3 Tabanan sebagai salah satu pesert aberhasil meraih Juara Harapan 3. Selain lomba membaca aksara Bali tingkat SMA/SMK se-Kabupaten Tabanan, pada hari ini juga diselenggarakan lomba masatua tingkat SD, dan lomba menggambar Baligrafi tingkat SMP se-Kabupaten Tabanan.

Kegiatan ini diselenggarakan dalam rangka pelestarian Subak, di mana tema-tema perlombaan berkaitan dengan pelestarian Subak, Menumbuhkembangkan rasa mencintai kebudayaan Bali kepada generasi penerus, khususnya pelestarian Subak yang dilandasi dengan penggunaan bahasa, sastra, dan aksara Bali.

Dengan diadakannya lomba membaca aksara Bali ini dapat menambah wawasan siswa tentang Subak dan menumbuhkembangkan minat, bakat, dan semangat siswa dalam pelestarian budaya Bali, yaitu pelestarian bahasa, aksara, dan budaya Bali.

SMKN 5 NEGARA

Lomba Memasak Dalam Rangka Jubileum HUT ke-25 SMK Negeri 2 Negara

Dalam rangka Jubileum HUT ke-25 SMK Negeri 2 Negara mengadakan lomba memasak dengan bahan baku ikan laut.

Kegiatan yang dibuka oleh Bapak Wakil Bupati Jembrana I Made Kembang Hartawan ini selain untuk memotivasi kreatifitas siswa dalam mengolah mentahan khususnya yang berkaitan dengan ikan, juga menambah wawasan dan mengembangkan kompetensi memasak khususnya dalam mengolah bahan mentahan ikan serta sebagai bekal ilmu bagi para peserta lomba kedepannya untuk lebih baik lagi di bidang memasak.

SMK Negeri 5 Negara sebagai salah satu peserta dari lomba tersebut, berhasil meraih juara II, sebuah prestasi yang sangat membanggakan bagi SMK Negeri 5 Negara, namun yang lebih penting dari kegiatan ini yaitu proses lomba memasak yang menumbuhkan kreatifitas dan sikap positif antar peserta lomba siswa siswi SMA/SMK sederajat dan Perguruan Tinggi di Kabupaten Jembrana.

SMK Negeri 5 Negara

Perkemahan Pelantikan Calon Penegak Pangkalan SMK Negeri 5 Negara Gudep 05.373-05.374 Ambalan Bharatasresta-Subadra " Cerdas Tangkas Besaudara Berinovasi

Kegiatan Perkemahan ini dilaksanakan untuk pengembangan sikap Nasionalisme dan bela negara yang dilaksanakan di Bumi Perkemahan Soka Indah, Tabanan, Bali selama 3 hari yang diikuti oleh 216 peserta penegak, 50 bantara dan 29 Pembina.

I Ketut Sukadana, S.Pd,. M.Pd selaku Kamabigus dalam sambutannya menyampaikan kepada seluruh peserta Seluruh peserta penegak agar dapat mengembangkan sikap nasionalisme dan bela negara lebih maksimal.

Selain itu Para peserta penegak sangat antusias mengikuti kegiatan perkemahan pelantikan penegak dan kegiatannya sangat menyenangkan serta dapat melatih mental para peserta penegak.

9 Situs Warisan Dunia Terbaru yang Ditetapkan UNESCO pada tahun 2019

Lembaga budaya PBB, UNESCO telah menetapkan 9 situs warisan dunia baru di berbagai belahan negara. Sembilan situs warisan dunia ini dinilai membutuhkan pelestarian untuk kepentingan budaya, sejarah ataupun keilmuan. Kesembilan situs warisan dunia tersebut adalah :

1. Aasivissuit-Nipisat, Denmark

Aasivissuit-Nipisat, Denmark (sumber: unesco.org)

Terletak di lingkaran Arktik di bagian tengah Greenland Barat, situs ini berisi sisa-sisa sejarah manusia 4.200 tahun silam. Ini adalah lanskap budaya yang menjadi saksi perburuan hewan darat dan laut, migrasi musiman dan warisan budaya ini.

Situs ini termasuk situs arkeologi dari budaya Paleo-Inuit dan Inuit. Lanskap budaya ini mencakup tujuh lokasi utama dari Nipisat di barat ke Aasivissuit. Situs ini menjadi saksi terhadap ketahanan budaya manusia di wilayah tersebut dan tradisi migrasi musiman mereka.

2. Oasis Al-ahsa, Lanskap Budaya yang Berkembang, Arab Saudi

Terletak di semenanjung Arab Timur, Al-Ahsa Oasis adala properti yang terdiri dari kebun, kanal, mata air, sumur, danau drainase dan bangunan bersejarah. Lokasi ini mewakili jejak permukiman manusia lanjutan di kawasan Teluk dari masa Neolitik hingga saat ini.

Oasis Al-ahsa (sumber: unesco.org)

Dengan 2,5 juta pohon kurma, ini adalah oasis terbesar di dunia. Al Ahsa juga merupakan lanskap geokultural yang unik dan contoh luar biasa dari interaki manusia dan lingkungan.

3. Kota Kuno Qalhat, Oman

Situs ini terletak di Pantai Timur Kesultanan Oman. Kota ini berkembang sebagai pelabuhan utama di pantai timur Arabia antara abad 11 dan 15 Masehi selama masa pemerintahan para Pangeran Hormuz.

Situs ini memiliki kaitan dengan hubungan perdagangan antara pesisir timur Arab, Afrika Timur, India, Tiongkok dan Asia Tenggara.

Kota Kuno Qalhat, Oman (sumber: unesco.org)

4. Kompleks perbatasan Arkeologi Hedeby dan Danevirke, Jerman

Situs arkeologi Hedeby terdiri dari sisa-sisa emporium atau kota perdagangan yang berisi jejak jalan, bangunan, pemakaman dan pelabuhan yang berasal dari abadi ke 1 dan awal abad ke 2.

Kompleks perbatasan Arkeologi Hedeby dan Danevirke, Jerman (sumber: unesco.org)

Ini tertutup oleh bagian dari Danevirke, sebuah garis pertahanan melintasi tanah gening Schleswig, yang memisahkan Semenanjug Jutland dari sisa daratan Eropa. Situs arkeologi ini menjadi situs kunci untuk interpretasi perkembangan ekonomi, sosial dan sejarah di Eropa selama zaman viking.

5. Situs Kristiani tersembunyi di Nagasaki, Jepang

Situs Kristiani tersembunyi di Nagasaki, Jepang (sumber: unesco.org)

Terletak di bagian barat laut pulau Kyushu, ada 12 komponen di situs ini. Terdiri dari 10 desa, Kastil Hara dan katedral dan dibangun antara abad ke 16 hingga 19. Bangunan-bangunan ini mencerminkan kegiatan paling awal dari misionaris Kristiani dan masyarakat di Jepang.

Situs-situs ini memberikan kesaksian untuk pada tradisi budaya, dipelihara oleh orang-orang Kristen yang tersembunyi di wilayah Nagasaki, yang secara diam-diam menyebarkan iman mereka selama periode larangan dari abad 17 hingga 19.

6. Sansa, Biara Gunung Buddha di Korea Selatan

Sansa, Biara Gunung Buddha di Korea Selatan (sumber: unesco.org)

Sansa adalah biara gunung Buddha yang terletak di seluruh provinsi selatan Semenanjung Korea.Tujuh kuil yang ada didirikan pada abad ke 7 hingga 9 dan menyajikan karakteristik Korea. Yakni madang atau halaman terbuka diapit oleh empat bangunan, Buddha Hall, paviliun, ruang belajar dan asrama.

Biara-biara gunung ini adalah tempat suci yang telah bertahan sebagai pusat kepercayaan yang hidup dalam praktik harian keagamaan saat ini.

7. Lanskap arkeologi Sassanid, wilayah Fars Iran

Lanskap arkeologi Sassanid, wilayah Fars Iran (sumber: unesco.org)

Ada delapan situs arkeologi di lanskap ini yang terletak di tiga bagian yakni Firuzabad, Bishapur dan Sarvestan. Lanskap ini terdiri dari struktur, istana dan rencana kota yang dibentengi yang diprediksi dibangun di masa-masa awal Kekaisaran Sasania yang membentang di seluruh wilayah dari era 224 hingga 658 masehi.

Lanskap arkeologi ini mencerminkan pemanfaatan optimal dari topograsi alam, memberikan kesaksian atas pengaruh Achaemenid, serta tradisi budaya parthia dan seni Romawi yang memiliki dampak signifikan pada arsitektur dan gaya artistik dari era Islamic.

8. Situs arkeologi Thimlich Ohinga, Kenya

Situs ini merupakan permukiman berdinding batu dan kemungkinan besar dibangun pada abad ke-16. The Ohinga (Pemukiman) telah berfungsi sebagai benteng bagi masyarakat dan hewan ternak.

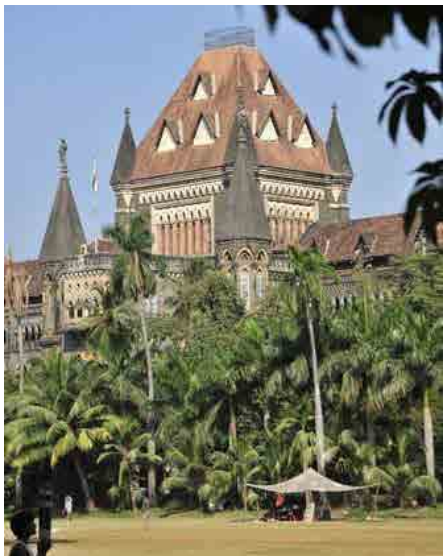
Thimlich Ohinga adalah yang terbesar dan terlestarikan. Ini menjadi contoh yang luar biasa dari tradisi kandang batu kering, suatu ciri khas dari komunitas pastoral pertama di Danau Victoria Basin yang bertahan hingga pertengahan abad ke-20.

Situs arkeologi Thimlich Ohinga, Kenya (sumber: unesco.org)

9. Victorian Gothic dan Art Deco Mumbai, India

Proyek perencanaan kota yang abisius di pertengahan abad ke 19 membuat pembangunan bangunan publik dengan gaya Victorian Ne-Gothic dan Art Deco diakui UNESCO. Ansambel Victoria mencakup unsur-unsur India yang sesuai dengan iklim. Termasuk balkon dan beranda yang kemudian dipadukan dengan citra Art Deco, sehingga menciptakan gaya yang unik.

Kedua ansambel ini memberikan kesaksian tentang fase modernisasi yang dialami mumbai selama abad ke 19 dan 20.



Victorian Gothic dan Art Deco Mumbai, India n(sumber: unesco.org)

Inilah Negara dengan Situs Warisan Dunia UNESCO Terbanyak di Dunia

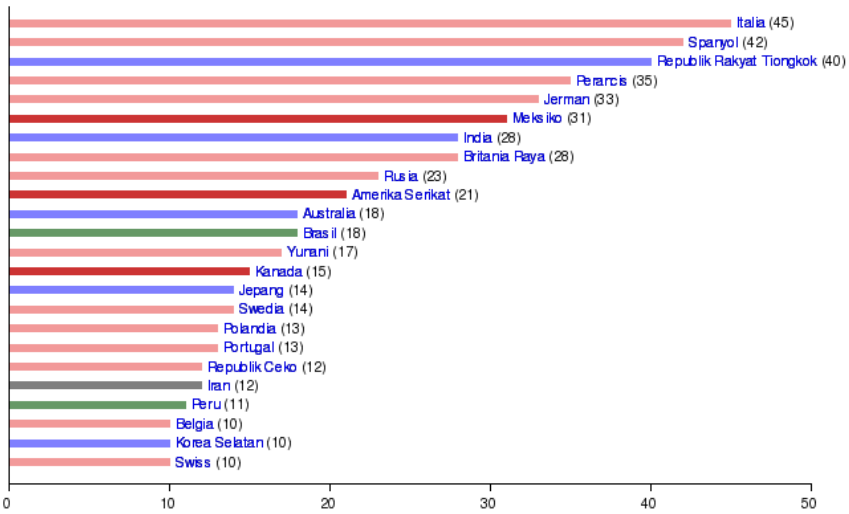
Label *World Heritage Sites* atau Situs Warisan Budaya Dunia diberikan dengan cukup selektif oleh UNESCO. Label Situs Warisan Dunia yang prestisius sering kali sukses membuat suatu tempat menjadi lebih populer dalam dunia pariwisata – bukan hanya dalam sektor domestik, tapi juga internasional.

Ada enam kriteria yang dilihat untuk menentukan kategori situs budaya: Sebuah situs harus mewakili masterpiece kejeniusan sisi kreatif manusia, memiliki testimonial yang unik teradap tradisi kebudayaan suatu peradaban, menjadi contoh luar biasa dari rangkaian arsitektur atau teknologi sepanjang sejarah, contoh dari pemukiman manusia tradisional atau interaksi dengan lingkungan, dan secara nyata memiliki asosiasi dengan tradisi, ide, kepercayaan dan hasil karya yang memiliki makna secara universal.

Ada empat kriteria yang menjadi tolok ukur UNESCO untuk menentukan kategori situs alam: Memiliki fenomena alam superlatif atau area dengan keindahan alam yang tiada duanya, memiliki contoh menakjubkan yang mewakili tahap-tahap utama sejarah Bumi, memiliki contoh menakjubkan yang memperlihatkan proses biologis dan ekologis berkelanjutan yang signifikan dalam proses evolusi dan perkembangan komunitas flora dan fauna di laut dan daratan, serta memiliki habitat alam yang paling penting untuk konservasi keranekaragaman biologis.

Laporan World Atlas menyebut, hingga Juli 2018, tercatat sekitar 1.092 situs tersebar pada 167 negara di berbagai belahan dunia

Lantas, negara mana yang paling banyak memiliki Situs Warisan Dunia UNESCO?



Profil
Nadiem Anwar Makarim
Menteri Pendidikan dan Kebudayaan ke-29

Nadiem Anwar Makarim adalah putra dari pasangan Nono Anwar Makarim dan Atika Algadri. Ayahnya adalah seorang aktivis dan pengacara terkemuka yang berketurunan Minang-Arab. Sedangkan ibunya merupakan penulis lepas, putri dari Hamid Algadri, salah seorang perintis kemerdekaan Indonesia

Nadiem menjalani proses pendidikan dasar hingga SLTA berpindah-pindah dari Jakartake Singapura. Sehabis menyelesaikan pendidikan SMA-nya di Singapura, pada tahun 2002 ia mengambil jurusan Hubungan Internasional di Brown University, Amerika Serikat.[6] Nadiem sempat mengikuti pertukaran pelajar di London School of Economics. Setelah memperoleh gelar sarjana pada tahun 2006, tiga tahun kemudian ia mengambil pasca-sarjana dan meraih gelar Master of Business Administration di Harvard Business School.

Pada tahun 2006, Nadiem memulai kariernya sebagai konsultan manajemen di McKinsey & Company. Setelah memperoleh gelar MBA, ia terjun sebagai pengusaha dengan mendirikan Zalora Indonesia. Di perusahaan tersebut ia juga menjabat sebagai Managing Editor. Setelah keluar dari Zalora, ia kemudian menjabat sebagai Chief Innovation Officer (CIO) Kartuku, sebelum akhirnya fokus mengembangkan Go-Jek yang telah ia rintis sejak tahun 2011.[9][10] Saat ini Go-Jek merupakan perusahaan rintisan terbesar di Indonesia. Pada bulan Agustus 2016, perusahaan ini memperoleh pendanaan sebesar USD 550 juta atau sekitar Rp 7,2 triliun dari konsorsium yang terdiri dari KKR, Sequoia Capital, Capital Group, Rakuten Ventures, NSI Ventures, Northstar Group, DST Global, Farallon Capital Management, Warburg Pincus, dan Formation Group

Sekembalinya dari Harvard dengan gelar MBA, Nadiem memutuskan untuk pulang ke tanah air dan bekerja di McKinsey & Co. Nadiem menjadi konsultan McKinsey selama 3 tahun

Nadiem menjadi Co-Founder dan Managing Director Zalora Indonesia pada tahun 2011. Pada 2012, Nadiem memutuskan keluar dari Zalora untuk membangun startup sendiri, termasuk Gojek yang pada waktu itu memiliki 15 karyawan dan 450 mitra driver. Dia mengaku telah belajar cukup banyak di Zalora, yang merupakan tujuan utamanya ketika menerima pekerjaan di perusahaan itu. Di Zalora, Nadiem memiliki kesempatan membangun mega startup dan bekerja dengan sejumlah talenta terbaik di kawasan Asia

Sambil mengembangkan Gojek, Nadiem juga menjadi Chief Innovation Officer Kartuku setelah keluar dari Zalora[14]. Saat awal berdiri, Kartuku tidak ada kompetitor dalam sistem pembayaran non-tunai di Indonesia. Kartuku kemudian diakuisisi Gojek untuk memperkuat GoPay

Pada 22 Oktober 2019, Nadiem dipanggil secara resmi menyatakan bahwa dirinya mengundurkan diri sebagai CEO Gojek setelah pagi harinya dipanggil oleh Presiden Joko Widodo ke istana negara.

Pada 23 Oktober 2019, Presiden Joko Widodo mengumumkan kabinet menterinya dengan Nadiem sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan

Pada tahun 2016, Nadiem menerima penghargaan The Straits Times Asian of the Year, dan merupakan orang Indonesia pertama yang menerima penghargaan tersebut sejak pertama kali didirikan pada tahun 2012. Penghargaan Asian of the Year diberikan kepada individu atau kelompok yang secara signifikan berkontribusi pada meningkatkan kesejahteraan orang di negara mereka atau Asia pada umumnya. Beberapa penerima sebelumnya termasuk pendiri Singapura, Lee Kuan Yew, Perdana Menteri India Narendra Modi, Perdana Menteri Jepang Shinzo Abe, Presiden Republik Rakyat Tiongkok Xi Jinping dan Presiden Myanmar Thein Sein. Penghargaan tersebut datang karena perusahaan berfokus pada peningkatan kesejahteraan sektor informal. Pada saat yang sama, ini dapat membantu menyediakan mata pencaharian bagi masyarakat Indonesia dengan mengubah pasar dan model bisnis tradisional.

Nadiem masuk dalam daftar Bloomberg 50 versi 2018. Bloomberg menilai tidak ada aplikasi lain yang telah mengubah kehidupan di Indonesia dengan cepat dan mendalam seperti Gojek. Aplikasi Gojek diluncurkan pada 2015 dengan fokus pada pemesanan ojek, dan kemudian berkembang menjadi aplikasi untuk membayar tagihan, memesan makanan, hingga membersihkan rumah «The Bloomberg 50» berisi sosok-sosok ternama dalam bidang bisnis, hiburan, keuangan, politik, hingga ilmu pengetahuan dan teknologi. Sepak terjang Nadiem yang kini mengembangkan Gojek ke Filipina, Singapura, Thailand dan Vietnam membuat Bloomberg menyandingkan namanya dengan presiden Mexico Andres Manuel Lopez Obrador, pendiri SpotifyDaniel Ek, pop star Taylor Swift dan grup idol Kpop BTS.

Pada Mei 2019, Nadiem menjadi tokoh termuda se-Asia yang menerima penghargaan Nikkei Asia Prize ke-24 untuk Inovasi Ekonomi dan Bisnis. Penghargaan diberikan kepada individu atau organisasi yang berkontribusi bagi pengembangan kawasan Asia dan menciptakan masa depan yang lebih baik bagi masyarakat Asia. Nadiem menggandakan hadiah yang diterima menjadi Rp 860 juta untuk donasi pendidikan anak mitra pengemudi Gojek. Penghargaan ini berkaitan dengan kontribusi Gojek dalam mendorong pertumbuhan ekonomi, memudahkan keseharian pengguna hingga meningkatkan pendapatan mitranya. Gojek berkontribusi 55 Triliun terhadap perekonomian Indonesia, dengan penghasilan rata-rata mitra Go-Ride dan Go-Car naik 45% dan 42% setelah bergabung dengan Gojek, dan volume transaksi UMKM Kuliner naik 3.5 kali lipat semenjak menjadi mitra GoFood.

Pada tahun 2017, Gojek masuk dalam Fortune's Top 50 Companies That Changed The World, dan mendapatkan peringkat 17. Pada tahun 2019, Gojek kembali menjadi satu-satunya perusahaan Asia Tenggara yang masuk ke daftar Fortune's 50, dan naik ke peringkat 11 dari 52 perusahaan kelas dunia (wikipedia.org)

Nadiem Makarim

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia ke-29	
Petahana	
Mulai menjabat	23 Oktober 2019
Presiden	Joko Widodo
Wakil Presiden	Ma'ruf Amin
Pendahulu	Muhadjir Effendy
CEO Gojek	
Masa jabatan	13 Oktober 2010 – 22 Oktober 2019
Informasi pribadi	
Lahir	Nadiem Anwar Makarim 4 Juli 1984 (umur 35) Singapura
Kebangsaan	Indonesia
Partai politik	Independen
Pasangan	Franka Franklin
Alma mater	Harvard Business School Brown University

I Wayan Widia S.Pd., M.Pd.

Pemenang II Guru SMA Berprestasi Tingkat Nasional

"Ungkap Manfaat 'Sunari' Pengusir Hama Tradisional sebagai Media Pembelajaran Fisika dan Produk Pariwisata"

Prestasi membanggakan berhasil diukir oleh seorang guru Fisika SMAN 1 Tampaksiring, I Wayan Widia SPd MPd. Guru asal Lingkungan Sengguan, Kelurahan Bitera, Kecamatan Gianyar terpilih sebagai Pemenang II Guru SMA berprestasi tingkat nasional yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, sejak Selasa (13/8) hingga Minggu (18/8). Wayan Widia bersaing dengan guru SMA berprestasi dari 34 provinsi seluruh Indonesia. Pria kelahiran 05 April 1972 ini diumumkan sebagai pemenang II pada malam pemberian penghargaan Guru dan Tenaga Kependidikan Berprestasi dan Berdedikasi Tahun 2019 pada Jumat (16/8) malam. Wayan Widia menjadi salah satu bagian dai 84 guru dan tenaga kependidikan berprestasi dan berdedikasi tingkat nasional lainnya mulai dari jenjang pendidikan Paud, SD, SMP, SMK dan SMA.

Ditemui di SMAN 1 Tampaksiring Senin (19/8) kemarin, guru Fisika yang menjabat Wakasek Kurikulum ini mengucap syukur meski belum bisa menjadi yang terbaik secara nasional. Untuk bersaing di tingkat nasional, Wayan Widia mengungkap Pemanfaatan Pengusir Hama Tradisional sebagai Media Pembelajaran Fisika dan Produk Pariwisata. Pengusir hama yang dimaksud adalah 'Sunari'. Selain itu, Wayan Widia juga mempersiapkan kelengkapan lain seperti portofolio, publikasi ilmiah penelitian tindakan kelas, artikel, serta prestasi selama 2 tahun terakhir. Proses seleksi pemilihan ini diakui berlangsung sejak September 2018 lalu. Diawali dari penunjukan dirinya mewakili Kabupaten Gianyar lanjut mengkuti seleksi tingkat provinsi. Berbekal keahlian sebagai narasumber diklat, Penilai Angka Kredit Guru Provinsi Bali, Instruktur Nasional IBL di P4TK Bandung, Pembuat Soal Fisika Online nasional yang diselenggarakan Puspendik, Tim Pengembangan Kurikulum Provinsi Bali, Wayan Widia terpilih sebagai perwakilan Bali ke tingkat nasional.

Dalam presentasinya dihadapan juri, Wayan Widia mengungkapkan pemanfaatan pengusir hama tradisional sebagai media pembelajaran Fisika. Singkatnya, Wayan Widia mendapat inspirasi dari cara petani tradisional di Bali dalam menanggulagi hama padi di sawah. "Orangtua kita terdahulu sudah punya alat pengusir hama sebelum ditemukannya pestisida. Salah satunya untuk mengusir belalang, digunakan jenis bunyian dinamakan Sunari. Alat ini mengeluarkan suara ketika tertiup angin. Dan belum ada penelitian ilmiah terkait ini," jelasnya. Oleh Wayan Widia, manfaat Sunari dikaitkan dengan mata pelajaran Fisika. "Jadi ada saling edukasi. Siswa tahu alat tradisional, petani tahu pengetahuan ilmiahnya. Bahwa ada kaitan antara frekuensi bunyi

dengan taraf intensitas. Suara yang dihasilkan sunari sejauh mana bisa mengusik dan mengusir hama belalang. Juga sejauh mana suara sunari ini bisa dikatakan efektif mengusir hama, atau berapa meter jangkauan alat ini," terangnya. Selain presentasi itu, dalam lomba ini Wayan Widia juga wajib menunjukkan video proses belajar mengajar dalam kelas. Prestasi ini tidak membuatnya berpuas diri. Wayan Widia yang kini sudah berpangkat Pembina utama madya/IVd berencana meningkatkan kemampuan diri. "Planning di Tahun 2021 saya harus sudah golongan IV/e," ujarnya optimis.

Dalam kamusnya, Wayan Widia selalu punya moto harus menjadi yang teristimewa. Sehingga sejak kecil, Wayan Widia termasuk ulet belajar meski harus sambil bekerja membantu orangtua. "Saya adalah anak petani. Sejak masuk SD, sudah biasa ngangon bebek ke sawah sebelum berangkat sekolah," jelasnya. Hal serupa juga dia lakoni ketika masuk di SMPN 1 Gianyar, sampai-sampai nilainya tak cukup untuk masuk di sekolah favorit SMAN 1 Gianyar. "NEM saya waktu itu kurang 0,6 saja. Saya tidak dapat di SMAN 1 Gianyar. Lolosnya di SMAN 1 Sukawati," jelasnya. Oleh karena tak punya kendaraan maupun bekal yang cukup untuk pulang-pergi dari Kelurahan Bitera ke Sukawati, akhirnya Wayan Widia putuskan sekolah di SMA Wiyata Dharma. "Mulai saat itu saya tambah jengah, harus belajar lebih giat untuk jadi teristimewa," jelasnya. Sembari belajar, Wayan Widia juga bekerja paruh waktu ngerot (menyerut, red) patung kayu. Lulus SMA, Wayan Widia semangat untuk melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi. Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja menjadi pilihannya. Awalnya, Wayan Widia memilih jurusan pendidikan Matematika sesuai mata pelajaran favoritnya. Namun, dalam seleksi dia justru lolos di Fisika. Ketekunannya membuat Wayan Widia berhasil lulus kuliah dalam waktu singkat 3,5 tahun. Selama kuliah, Wayan Widia mendapatkan beasiswa Supersemar sehingga tidak merepotkan orangtuanya yang hanya sebagai petani tradisional.

Lulus Tahun 1995, Wayan Widia mulai mencari lowongan guru Fisika. Hingga akhirnya dia mencoba melamar di SMAN 1 Denpasar. "Saya mengawali sebagai guru Fisika di Smansa Tahun 1996," jelasnya. Mendapat tempat mengajar di sekolah favorit, membuatnya kembali semangat mengisi diri. Hingga akhirnya dia diangkat sebagai Pegawai Negeri Sipil dengan penempatan di daerah pedalaman Labangka, Sumba, Nusa Tenggara Barat. Mengajar di daerah pedalaman, mengharuskannya setiap hari berpapasan dengan babi hutan liar. "Karena pertimbangan banyak orang luar daya tahan tubuhnya tak kuat di daerah pedalaman, saya dipindah ke kota Kecamatan," jelasnya. Wayan Widia punya pengalaman mengajar di daerah pedalaman sekitar 3 tahun, sampai akhirnya bisa pindah ke Bali Tahun 1999 akhir. Dia mengawali sebagai guru Fisika di SMAN 1 Tampaksiring, ketika sekolah ini baru memiliki satu angkatan kelas X. Kini, hampir 10 tahun sudah dia menjadi guru Fisika di SMAN 1 Tampaksiring. Meski lokasinya dekat Istana Kepresidenan, sekolah ini diakui tidak pernah bisa dilakukan renovasi besar-besaran. Hal itu dikarenakan status lahan yang merupakan hak milik desa adat Manukaya. "Sebenarnya kondisi sekolah sudah memprihatinkan. Tapi sayangnya aturan tidak memungkinkan untuk bisa menerima bantuan untuk rehab berat, karena lahannya masih milik desa," ungkapnya.nvi ***(Sumber: Gianyar, NusaBali)***

Biodata :

Nama:
I Wayan Widia SPd MPd

TTL :
Gianyar, 05 April 1972

Alamat :
Lingkungan Sengguan, Kelurahan Bitera,
Kecamatan Gianyar

Keluarga:
Istri – Desak Putu Sukarini
Anak :
I Putu Diva Widanankara (SMA)
Ni Kadek Sri Utami Wikantari (SMA)
Pasca Trisna Wikantara

Prestasi :
Pemenang II Guru SMA Berprestasi Nasional Tahun 2019,
Narasumber dan Tim Penilai Angka Kredit Provinsi Bali.

Judul Karya :
Pemanfaatan Pengusir Hama Tradisional sebagai Media
Pembelajaran Fisika dan Produk Pariwisata.

Jabatan :
Guru Ahli Utama

Pangkat/gol :
Pembina Utama Madya/IVd

Pendidikan :
- SDN 1 Bitera (lulus Tahun 1985)
- SMPN 1 Gianyar (lulus Tahun 1988)
- SMA Wiyata Dharma (lulus Tahun 1991)
- Jurusan Fisika Undiksha Singaraja (lulus Tahun 1996)
- Magister Pendidikan Undiksha Singaraja (lulus Tahun 2010)

Karir :
- Guru honorer mata pelajaran Fisika di SMAN 1 Denpasar (sejak Tahun 1996)
- Diangkat sebagai PNS di Sumbawa, NTB (Tahun 1997)
- Guru Fisika di SMAN 1 Tampaksiring (sejak November 1999 – sekarang)
- Wakasek Kurikulum SMAN 1 Tampaksiring
- Pembina Ekstra KIR (Karya Ilmiah Remaja) SMAN 1 Tampaksiring.
- Narasumber Diklat, Penilai Angka Kredit Guru Provinsi Bali,
- Instruktur Nasional IBL di P4TK Bandung,
- Pembuat Soal Fisika Online nasional yang diselenggarakan Puspendik,
- Tim Pengembangan Kurikulum Provinsi Bali.

DUKUNGAN PSIKOLOGIS AWAL

Memperingati Hari Kesehatan Mental Se dunia 10 Oktober 2019

Oleh : Sad Yuli Prihartati, S.Psi.,Psikolog
Ketua Wilayah APSI (Assosiasi Psikolog Sekolah Indonesia) BALI

Pada tanggal 10 Oktober2019 adalah Hari Kesehatan Mental Sedunia, Temanya Mental Health Promotion and Suicide Pevention atau Promosi Kesehatan Jiwa dan Pencegahan Bunuh Diri, seperti dikutip dari halaman resmi Federasi Dunia untuk Kesehatan Mental (WFMH)

Peringatannya didukung penuh oleh WHO karena realitanya terjadi hampir 800.000 orang meninggal karena bunuh diri setiap tahunnya, artinya orang meninggal terjadi setiap 40 detik.

Perilaku bunuh diri menurut Crosby Ortega & Melanson (2011) mengemukakan bahwa perilaku bunuh diri merupakan berbagai bentuk perilaku menyakiti diri sendiri, yang berakibat fatal bias sampai pada kematian, maupun tidak fatal dan self harm tanpa keinginan untuk mati. Bunuh diri menurut Nockdkk, 2008 adalah merupakan tindakan seseorang untuk mengakhiri hidupnya.

Ada 3 kategori umum, yaitu : Ide bunuh diri, rencana bunuh diri dan percobaan bunuh diri

Dan ketiga kategori diatas dapat dipicu dari pikiran dan perasaan individu dalam menghadapi kehidupan kesehariannya yang berada pada situasi sebagai pemicu bunuh diri, yaitu :

1. Rasa Kesepian yang mendalam, merasa tidak diperhatikan, dijauhi dan ditinggalkan
2. Perasa Ketidak berdayaan, tidak memiliki prestasi
3. Perasaan ditolak lingkungan
4. Perasaan tidak dicintai dari lingkungan awal yaitu keluarga
5. Tidak memiliki Konsep diri positif, merasa tidak berharga, sehingga mudah goyah
6. Tidak Mandiri, tergantung pada orang lain (keluarga, teman,dll)
7. Tidak memiliki tujuan hidup yang jelas, hidup tanpa perencanaan
8. Motivasi diri rendah
9. Tidak percaya pada diri sendiri

Dukungan Psikologi Awal (DPA) sangat diperlukan dan bisa dimulai dari diri kita sendiri untuk menghadapinya dengan melatihnya dengan kepedulian kita terhadap :

1. Peduli pada diri sendiri bahwa Kebahagiaan Diri itu Penting
2. Peduli pada orang lain, dimulai dari orang terdekat yaitu keluarga dan orang-orang sekitar kita, sekolah, lingkugan kerja dan sekitar yang lain sesuai aktivitas kita
3. Peduli Kesehatan Mental dengan memahami dan memeliharanya
4. Peduli pada orang2 sekitar (rumah, sekolah, kantor, masyarakat luas)
5. Peduli bahaya dari tekanan mental (cemas, curiga, stress dan depresi)
6. Peduli Cara Mencegah Masalah Kesehatan Mental
7. Peduli Cara Penanganan Dini Kesehatan Mental

Agar kita dapat mempertahankan Kesehatan Mental kita secara pribadi, mari kita ikuti langkah-langkah yang kita lakukan pada kehidupan sehari-hari kita, yaitu :

1. **Eat a good meal**
   Makanan yang sehat dan bernutrisi tidak hanya bagus untuk kesehatan fisiologis kita, tapi juga berdampak untuk Kesehatan mental kita
2. **Let's move**
   Olahraga terbukti dapat meningkatkan hormon dopamine dan serotonin yang membantu tubuh kita menjadi lebih sehat baik secara fisik maupun mental
3. **Love yourself**
   Mencintai diri sendiri, bukan berarti egois. Menyadari betapa pentingnya menghargai tiap bagian dari diri sendiri baik secara fisik dan mental, serta mensyukurinya akan membawa vibrasi dan aura positif dalam kehidupan
4. **Expressing yourself**
   Sangat sering kita menghindar untuk mengekspresikan emosi atau perasaan yang kita anggap "negative" Padahal menjadi

pribadi asertif, dengan mengungkapkan apa yang kita rasakan, atau apa yang kita suka atau tidak suka, dapat membantu kita terhindar dari kecemasan, stress dan depresi

5. **It's okay ask for help**
   Apabila kita merasakan ketidaknyamanan dalam melakukan aktivitas sehari-hari akibat tekanan, low moods, anxiety/cemas, paranoid/curiga yang berlebihan, ataupun merasa perlu bantuan menghadapi suatu permasalahan, there is noshame in asking for help. Itu artinya kita adalah orang yg tangguh. Berbicaralah denga orang-orang yang tepat, yang dapat dipercaya atau pergi ke ahli yang professional seperti Psikolog.
6. **Spend time with close people**
   Menghabiskan waktu dengan orang terdekat dan orang terkasih, member kita perasaan dihargai. Hubungan yang sehat dengan teman, keluarga, kolega dan tetangga dapat meningkatkan kesejahteraan emosional kita. Simpan gawai kita untuk beberapa saat, karena senyuman dan pelukan orang terkasih tidak dapat tergantikan.

Semoga dengan mengenal dan memahami perlunya memelihara kesehatan mental pribadi setiap kita sebagai individu dapat terhindar dari tindakan fatal yaitu perilaku bunuh diri dan lebih dapat mensyukuri setiap segi kehidupan kita dengan kebahagiaan.

Pendidikan Antikorupsi

"Perilaku koruptif ditandai oleh hilangnya nilai-nilai jujur, peduli, man-diri, disiplin, tanggungjawab, kerja keras, sederhana, berani, dan adil dari dalam diri individu. Mengapa nilai-nilai karakter ini makin meng-hilang, tentu menjadi ke prihatinan kita. Padahal, dunia pendidikan, ditujukan berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, man-diri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Inti dari pendidikan adalah penguatan karakter. Ayo kita bangun kembali penguatan nilai-nilai antikorupsi mulai dari sekolah. Kini saatnya mengembalikan sekolah sebagai lokomotif pengu atan budaya antikorupsi untuk jangka panjang."

Pendidikan antikorupsi diawali dengan memastikan bahwa kurikulum mengakomodasi nilai-nilai antikorupsi. Sehubungan dengan ini, se-bagai jantung pendidikan, kurikulum memiliki dua kekuatan, yaitu:

1. ketepatan memilih substansi atau lingkup pe-ngetahuan yang akan dibelajarkan. Kebenaran substansi tidak disangsikan, urgent (penting) untuk dipelajari, be-nar-benar bermanfaat, relevan dengan kebutuhan peser-ta didik dan kehidupan, serta memancing minat peserta didik untuk mempelajari lebih lanjut secara mandiri.
2. pengelolaan kurikulum melalui pembelaja-ran yang efektif yang didukung oleh sistem penilaian yang mengarah pada pencapaian kompetensi (valid) dan realiable (dapat dipercaya, ajeg, konsisten, andal dan stabil). Pengelolaan kurikulum diawali dengan pe-nyusunan pe rencanaan pembelajaran yang benar-benar dapat dijadi-kan sebagai acuan dan pengendalian proses pembela jar an. Peren-canaan tersebut memperhitungkan kelayak an dan keterlaksanaanya, disesuaikan dengan kondisi yang ada, mempertimbangkan perbedaan potensi dan kecepatan serta gaya belajar peserta didik, menjadi ba-gian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari siswa, tanggap terhadap berbagai peru bahan situasi yang terjadi tiba-tiba, dan mem-berikan berbagai alternatif peng alaman belajar

Kedua kekuatan itulah yang menjamin ketercapaian tujuan pembela-jaran. Tanpa pengelolaan yang tepat, substansi yang hebat akan ke-hilangan makna. Demikian pula sebaliknya, kekeliruan dalam memilih substansi mengakibatkan pembelajaran menjadi sia-sia. Agar substansi kurikulum dapat dikelola dengan baik, maka guru sebagai pendam-ping siswa harus benar-benar memahami kedua aspek tersebut.Supaya kurikulum memudahkan semua guru untuk melakukan pemb-elajaran, maka semua kebijakan pemerintah tentang kurikulum ha rus mudah dipahami, mudah dijabarkan, mudah disesuaikan dengan ke-butuhan peserta didik dan kondisi yang ada di sekitarnya (flexible), mudah dikelola oleh guru (manageable), terukur ketercapaiannya (measurable), terlihat tahapan perkembangannya (observable) dan dapat diprediksi hasilnya (predictable). Apabila semua itu terpenuhi, maka substansi yang semula dianggap sulit, akan mudah dipelajari oleh siswa (learnable). Substansi yang se-mula dianggap sebagai beban akan menjadi kebutuhan dan bermakna bagi kehidupan. Artinya, keberadaan kurikulum menjadi alat bantu yang memudahkan dan melancarkan proses pembelajaran, bukan mempersulit apalagi merepotkan semua pihak (guru, siswa, dan orang tua).

Pendidikan antikorupsi adalah proses untuk menguatkan sikap an-tikorupsi dalam diri peserta didik sedini mungkin. Untuk itu diperlu-kan aksi guru yang benar-benar berangkat dari keinginan untuk mem-bangun peradaban baru yang lebih baik dan bebas korupsi. Aksi yang diperlukan dari guru sebagai berikut:

1. Siapkan diri; Guru adalah lokomotif perbaikan. Siapkan diri untuk membuat generasi mendatang jauh lebih baik. Jadilah teladan bagi peserta didik, beri contoh, dan tampilkan semangat yang kuat.
2. Rencanakan; Buat perencanaan yang rinci sesuai dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik serta menggunakan sumber dan bahan ajar yang tersedia di alam dan di lingkungan sekitarnya. Jadikan pembelajaran menyenangkan dan efektif.
3. Wujudkan; wujudkan suana belajar sesuai dengan apa yang telah direncanakan dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik serta menggunakan sumber dan bahan ajar yang tersedia di alam dan di lingkungan sekitarnya,
4. Evaluasi; lakukan evaluasi terhadap ketercapaian sikap peserta didik sesuai tujuan. Jaga konsistensi pengalaman dan penerapan sikap di sekolah dan di luar sekolah. Perbaiki proses secara terus menerus.

Tantangan Perpustakaan Sekolah di Era Disrupsi 4.0

Oleh:
Luh Putu Suciasih.P, S.Mn
Pustakawan SMA N 1 Banjar

1. Pendahuluan

Sekolah yang ideal merupakan dambaan para siswa karena sekolah tersebut mampu membuat siswanya nyaman dan betah berlama-lama di sekolah. Sekolah seperti inilah yang disebut sekolah masa depan yang baik yaitu sekolah yang mampu memfasilitasi siswanya untuk hidup pada zamannya. Karena itulah, fasilitas sekolah harus dibuat senyaman dan selengkap mungkin. Salah satu fasilitas yang harus lengkap adalah perpustakaan.

Perpustakaan merupakan salah satu sarana pendidikan yang sangat penting. Keberadaan perpustakaan merupakan sebuah keniscayaan. Meskipun demikian , bukan berarti perpustakaan tersebut harus serbaekslusif.

Sampai saat ini , perpustakaan sekolah masih saja menghadapi berbagai permasalahan klasik. Permasalahan tersebut antara lain; terkesan sebagai gudang buku, sepi pengunjung, koleksi pustaka atau buku yang terbatas, tenaga yang kurang professional, bahkan sampai pada komitmen pengembangannya yang tidak serius karena keterbatasan dana. Apalagi perpustakaan sekolah di sekolah dasar. Secara umum situasinya sangat menyedihkan. Belum semua perpustakaan sekolah memiliki ruangan perpustakaan.

Kalau ditanyakan kepada siswa, seberapa seringkah mereka berkunjung ke perpustakaan untuk sengaja membaca buku, jawabannya lebih banyak yang mengatakan hanya sesekali saja , bahkan ada yang menjawab tidak pernah.

Di beberapa sekolah maju, perpustakaan sekolahnya telah berkembang dengan baik seiring perkembangan ilmu dan teknologi. Artinya telah membuktikan keberadaannya sebagai salah satu sumber belajar, di samping guru. Kesan sebagai gudang buku perlahan-lahan mulai hilang. Banyak siswa telah memanfaatkan perpustakaan sebagai salah satu sumber belajar, bahkan ,sekolah-sekolah unggulan menjadikan perpustakaan sebagai jantung pendidikan. Perpustakaan yang sudah berkembang baik diharapkan menularkan dan mengimbaskan energi positifnya baik dari segi penataan maupun pengelolaannya. Belum habis upaya baik dari pihak pemerintah maupun sekolah untuk menghadapi segala tantangan perpustakaan, kini muncul masalah baru yang mengancam keberadaan perpustakaan sekolah khususnya. Masalah itu adalah Era Disrupsi industri 4.0

Di era disrupsi 4.0 ini, banyak yang mengkhawatirkan perpustakaan akan kalah bersaing dengan media massa (*Social Media)* seperti; *Facebook, Twitter, Line, Whatsup, Instagram.* Orang lebih memilih untuk menggunakan *smartphone* dalam mencari informasi secara mudah dan praktis. Mereka lebih memilih hiburan daripada membaca literatur atau buku. Keberadaan perpustakaan akan terancam dan dianggap tidak perlu ada karena akan digantikan dengan perpustakaan tanpa dinding (*Library Without Walls*), perpustakaan tanpa cetak (*Library Without Print Collections*). Semuanya berbentuk digital.

Dalam fungsinya sebagai fungsi penelitian ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang penelitian atau kajian ilmiah, perpustakaan masih merupakan hal yang tidak bisa digantikan oleh media sosial lainnya. Literatur dalam bentuk cetak (buku) masih merupakan hal yang sangat penting dalam mendukung referensi argumentasi ilmiah. Karena itulah, keberadaan perpustakaan, khususnya perpustakaan sekolah masih sangat diperlukan keberadaannya.

2. Pembahasan

Perpustakaan berasal dari kata "Pustaka". Menurut kamus umum Bahasa Indonesia karangan WJS Purwadarminta, kata pustaka artinya buku. Sedangkan perpustakaan artinya kumpulan buku (bacaan).

Perpustakaan dalam Bahasa Inggris disebut library, berasal dari Bahasa Romawi yaitu *"librarium"* yang terdiri dari kata liber dan armarium. *Liber* artinya buku sedangkan *armarium* artinya almari. Jadi, dilihat dari asal katanya, berarti almari dimana di dalamnya terdapat buku-buku.

Perpustakaan (***Sulistyo.Basuki:1991)*** adalah ***suatu gedung, ruang wadah atau tempat dimana di dalamnya terdapat bahan pustaka yang disusun menurut tatanan/ system tertentu untuk masyarakat pembacanya guna meningkatkan mutu kehidupannya***. Kalau diperhatikan difinisi perpustakaan tersebut, terdapat lima unsur, yaitu: 1) Wadah atau tempat; dapat berupa gedung, ruang, lemari, rak buku dan sebagainya, 2) Bahan pustaka ; dapat berupa barang cetakan , misalnya buku, majalah, surat kabar, atlas dsb. Juga dapat berupa rekaman, misalnya piringan hitam, tape, gambar, lukisan, film dsb. Demikian juga audio, visual, audio-visual. Audio yaitu alat yang bisa didengar, misalnya piringan hitam, tape dsb. Visual yaitu alat yang bisa dilihat, misalnya slide, filmstrip, gambar, dsb. Audio –visual yaitu alat pandang dengar. Artinya alat yang bisa dilihat dan didengar, misalnya film, video caset, video CD dsb, 3) Disusun menurut system tertentu; maksudnya bahan pustaka itu disusun menurut cara tertentu agar mudah ditemukan kembali sewaktu-waktu diperlukan. Di sinilah banyak menyangkut pekerjaan teknis yang dilakukan oleh mereka yang terdidik dalam hal itu yaitu pustakawan, 4) Masyarakat pembaca; yang memerlukan jasa perpustakaan tersebut. Mereka itu terdiri dari berbagai profesi dan lapisan masyarakat. Misalnya; buruh, petani, nelayan, pelajar, mahasiswa, guru, dosen, gurubesar, militer, sastrawan, pustakawan, wartawan dsb. Dengan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa perpustakaan adalah suatu unit kerja yang berupa tempat penyimpanan koleksi bahan pustaka yang diatur secara sistematis dan dapat digunakan oleh pemakainya sebagai sumber informasi (Sugiyanto)

Jika dikaitkan dengan proses belajar mengajar di sekolah perpustakaan merupakan sarana yang sangat penting keberadaannya

untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Mbulu(1992:89) Perpustakaan sekolah sangat diperlukan keberadaannya dengan mempertimbangkan bahwa : 1) perpustakan sekolah merupakan sumber belajar di lingungan sekolah, 2) Perpustakaan sekolah merupakan salah satu komponen system pengajaran, 3) Perpustakaan sekolah merupakan sumber untuk menunjang kualitas pendidikan dan pengajaran, 4) Perpustakaan sebagai labotarurium belajar yang memungkinkan peserta didik dapat mempertajam dan memperluas kemampuan untuk membaca, menulis, befikir dan berkomunikasi.

Fungsi perpustakaan menurut ***Darmono*** dalam buku "***Manajemen dan Tata Kerja Perpustakaan Sekolah, tahun* 2001**" secara umum perpustakaan megemban berbagai fungsi sebagai berikut:

1) Fungsi Informasi: Perpustakaan menyediakan berbagai informasi yang meliputi bahan tercetak, terekam maupun koleksi lainnya agar 1) pengguna perpustakaan dapat mengambil berbagai ide dari buku yang ditulis oleh berbagai ahli dari berbagai bidang ilmu, 2) menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyerap informasi dalamberbagai bidangserta mempunyai kesempatan untuk dapat memilih informasi yang layak sesuai kebutuhannya, 3) memperoleh kesempatan untuk memperoleh berbagai informasi yang tersedia di perpustakaan dalam rangka mencapai tujuan yang diinginkan , 4) Memperoleh informasi yang tersedia di perpustakaan untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat
2) Fungsi Pendidikan: Perpustakaan menyediakan berbagai informasi yang meliputi bahan tercetak, terekam maupun koleksi lainnya sebagai sarana untuk menerapkan tujuan pendidikan. Melalui fungsi ini manfaat yang diperoleh adalah 1) agar pengguna perpustakaan mendapatkan kesempatan untuk mendidik diri sendiri secara berkesinambungan, 2) membangkitkan dan mengembangkan minat yang telah dimiliki pengguna yaitudenga mempertinggi kreativitas dan kegiatan intelektual, 3) mempertinggi sikap social dan menciptakan masyarakat demokratis, 4) mempercepat penguasaan dalam bidang pengetahuan dan teknologi baru.
3) Fungsi kebudayaan: Perpustakaan menyediakan berbagai informasi yang meliputi bahan tercetak, terekam maupun koleksi lainnya dapat dimanfaatkan pengguna untuk: 1) meningkatkan mutu kehidupan dengan memanfaaatkan informasi sebagai rekaman budaya banga untuk meningkatkan taraf hidup dan mutu kehidupan manusia baik secara individu maupun seara kelompok, 2) membangkitkan minat terhadap kesenian dan keindahan yang merupakan salah satu kebutuhan manusia terhadap cita rasa seni, 3) mendorong tumbuhnya kreatifitas dalam berkesenian, 4) mengembangkan sikapdan sifat hubungan manusia yang positif serta menunjang kehidupan antar budaya secara harmonis, 5) menumbuhkan budaya baca di kalangan pengguna sebagai bekal penguasaan alih teknologi.
4) Fungsi Rekreasi yaitu 1) menciptakan kehidupan yang seimbang Antara jasmani dan rohani, 2) mengembangkan minatrekreasi pengguna melalui berbagai bacaan dan pemanfaatan waktu senggang, 3) menuunjang berbagai kegiatan kreeatif serta hiburan yang positif.
5) Fungsi Penerlitian: Perpustakaanmenyediakan berbagai informasi untuk menunjang vkegiatan penelitian. Informasi yang disajikan meliputi berbagai jenis dan bentuk informasi
6) Fungsi Deposit: Perpustakaan wajib menyimpan dan melestarikan semua karya cetak dan karya rekam yangditerbitkan di wilayah Indonesia.

Perpustakaan Sekolah sebagai Sumber Belajar

Mengacu pada definisi oleh *Assosiatin For Education Communication Technology* (AECT) tentang sumber belajar, maka sumber belajar yang termasuk jenis pertama yaitu sumber belajar yang sengaja dibuat untuk membantu pencapaian tujuan belajar ditempatkan dan diorganisasikan di perpustakaan sekolah. Dengan demikian, perpustakaan merupakan salah satu sarana yang diperlukan di lingkungan berbagai lembaga guna membantu tercapainya upaya setiap pembelajaran.

Perpustakaan sekolah bertujuan menyerap dan menghimpun informasi, mewujudkan suatu wadah pengetahuan yang terorganisasi, menumbuhkan kemampuan menikmati pengalaman imajinatif, membantu perkembangan kecakapan bahasa dan daya pikir, mendidik murid agar dapat menggunakan dan memelihara bahan pustaka secara efisien serta memberikan dasar ke arah studi mandiri.

Jika dikaitkan dengan proses belajar mengajar di sekolah, perpustakaan sekolah memberikan sumbangan yang sangat berharga dalam upaya meningkatkan aktivitas siswa serta meningkatkan kualitas pendidikan dan pengajaran. Melalui penyediaan perpustakaan siswa dapat berinteraksi dan telibat langsung secara fisik maupun mental dalam proses belajar. Perpustakaan sekolah merupakan bagian yang integral dari program sekolah secara keseluruhan, dimana bersama-sama dengan komponen pendidikan lainnya turut menentukan keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran. Melalui perpustakaan, siswa dapat mendidik dirinya secara berkesinambungan.

Manajemen Layanan Perpustakaan

Sebagai sebuah unit kerja, perpustakaan terdiri dari beberapa bagian seperti pengadaan bahan pustaka, pengelolaan bahan pustaka, dan bagian layanan bahan pustaka. Masing-masing bagian saling terkait antara satu dengan yang lain. Dengan demikian, layanan kepada pemakai bukan satu-satunya kegiatan perpustakan. Bagian layanan selalu berhubungan dengan pemakai dan merupakan ujung tombak dari setiap kegiatan perpustakaan.

Tujuan akhir dari didirikannya perpustakaan adalah untuk mendayagunakan agar koleksi yang dimiliki dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin oleh pemakai. Perpustakaan didirikan memang untuk melayani permintaan pemakai. Oleh sebab itu, kebutuhan pemakai perpustakaan selalu diperhatikan.Tidak ada artinya jika koleksi perpustakaan yang telah dikumpulkan dan disajikan kepada pemakai ternyata tidak dimanfaatkan secara maksimal.Perpustakaan hanya berfungsi sebagai tempat penyimpanan buku saja tidak layak disebut dengan perpustakaan.

Sebagai ujung tombak jasa perpustakaan, bagian layanan berhubungan secara langsung dengan pemakai. Baik buruknya citra perpustakaan juga ditentukan bagian ini. Bisa saja masalah-masalah perpustakaan yang berkaitan dengan pemakai muncul di bagan ini. Misalnya tentang ketidakpuasan pemakai terhadap layanan perpustakaan yang disebabkan oleh berbagai hal seperti masalah pelayanan yang sangat lambat, petugas yang kurang mau membantu kesulitan pemakai, dan petugas yang diraasa kurang ramah. Kejadian-kejadian seperti itu mungkin saja terjadi di bagian layanan. Hal ini bisa disebabkan adanya kesalah pahaman antara pemakai dengan petugas perpustakaan. Oleh sebab itu, petugas perpustakaan harus melaksanakan tugasnya dengan penuh dedikasi, selalu mengutamakan kualitas layanan yang diberikan. Jika perlu, sangat baik jika pustakawan mengerti masalah psikologi komunikasi atau psikologi yang berkaitan dengan kegiatan layanan. Berikan layaan dengan ramah, kembangkan komunikasi secara baik dengan pemakai perpustakaan, misalnya dengan menggunakan senyuman, tetapi tetap menjaga ketegasan kedisiplinan dan keramahan dalam memberikan

layanan. Apabila layanan berjalan dengan baik dan ditambah dengan penampilan yang cukup menarik telah terwujud, maka citra perpustakaan dapat dijaga dengan baik di mata pemakainya.

Hakikat Layanan Perpustakaan

Layanan perpustakaan bertumpu pada landasan pemikiran yaitu; untuk apa layanan diberikan, kepada siapa layanan diberikan, dalam situasi bagaimana layanan diberikan, serta strategi apakah yang digunakan dalam memberikan layanan tersebut. Landasan ini perlu mennjadi titik perhatian bagi setiap penyelenggara perpustakaan, karena tanpa pola yang jelas dan wawasan yang luas tentang hal tersebut dikhawatirkan layanan perpustakaan menjadi kegiatan yang rutin, pasif –statis dan membosankan. Untuk menghindari terjadinya kegiatan yang pasif-statis dalam aspek kegiatan layanan perpustakaan, maka kegiatan layanan perpustakaan perlu memperhatikan asas layanan, **(Darmono: 2001**) sbagai berikut: a) Selalu berorientasi kepada kebutuhan dan kepentingan pemakai perpustakaan, b) Layanan diberikan atas dasar keseragaman, keadilan, merata dan memandang pemakai perpustakaan sebagai satu kesatuan yang menyeluruh dan tidak dipandang secara individual, c) Layanan perpustakaan dilandasai dengan tata aturan yang jelas dengan tujuan untuk mengoptimalkan fungsi layanan. Peraturan perpustakaan perlu didukung oleh semua pihak agar layanan perpustakaan dapat berjalan dengan baik, d) Layanan dilaksanakan dengan mempertimbangkan faktor kecepatan, ketepatan, dan kemudahan dengan didukung oleh administrasi yang baik.

Asas di atas merupakan dasar bagi perpustakaan dalam mempersiapkan kegiatan layanan kepada perpustakaan yang memperhatikan dan berorientasi kepada pemakai. Dalam mempersiapkan layanan perpustakaan hendaknya koleksi perpustakaan dapat dimanfaatkan secara maksimal oleh pemakai dengan mudah dan tertib administrasi layanan.

Peran Perpustakaan dalam Membina Minat Baca di Sekolah.

Peran perpustakaan sangat sentral dalam membina menumbuhkan kesadaran membaca. Kegiatan membaca tidak bisa dilepaskan dari keberadaan dan tersedianya bahan bacaan yang memadai baik dari segi jumlah maupun dalam kualitas bacaan. Pada aspek lain, minat baca senantiasa perlu dikembangkan. Di lingkungan anak usia sekolah usaha pengembangan minat baca dapat dilakukan dengan prinsip jenjang dan pikat. Prinsip pertama perlu adanya usaha untuk memikat pengguna untuk mulai menyenangi kegiatan membaca. Prinsip kedua perlu ada upaya untuk mengondisikan perlunya penyediaan materi bacaan yang sesuai dengan perkembangan anak yang dapat memperkuat minat baca anak, yang senantiasa terus mendorong anak untuk maju pada kegiatan membaca yang berkualitas.

Dalam hal ini peran yang dapat dilkukan oleh perpustakaan dalam menciptakan tumbuhnya minat baca di sekolah adalah sebagi berikut;: a) Memilih bahan bacaan yang menarik bagi pengguna perpustakaan, b) Menganjurkan berbagai cara penyajian pelajaran (di sekolah) dikaitkan dengan tugas-tugas di perpustakaan, c) Memberikan berbagai kemudahan dalam mendapatkan bahan bacaan yang menarik untuk pengguna perustakaan., d) Memberikan kebebasan membaca secara leluasa kepada pengguna perpustakaan. Ini dimaksudkan untuk merangsang anak dalam mencaridan menemukan sendiri bacaan ang sesuai dengan minatnya. Cara ini sekaligus juga dapat menumbuhkan kebiasaan anak untuk melakukan penelusuran bahan bacaan yang diminatinya., e) Perpustakaan perlu dikelola dengan baikagar pengguna merasa betah dan kerasan berkunjung ke perpustakaan. Pengelolaan ini tentunya meliputi semua aspek mulai dari SDM sampai pada anggaran, dan koleksi yang disajikan sampai ada tata ruang perpustakaan., f) Perpustakaan perlu melakukan berbagai promosi kepada masyarakat berkaitan dengan peningkatan minat dan kegemaran membaca siswa., g) Menanamkan kesadaran dalam diri pemakai perpustakaan bahwa membaca sangat penting dalam kehidupan, terutama dalam mencapai keberhasilan sekolah., h) Melakukan berbagai kegiatan seperti lomba minat baca dan kegemaran membaca untuk anak sekolah. Lomba ini bisa dilakukan oleh perputakaan sekolah bekerja sama dengan Departeman Pendidikan Nasional, atau dengan Perpustakaan Umum. Lomba minat baca merupakan kegiatan yang selalu di laksanakan oleh Perpustakaan Nasional maupun propinsi . Kegiatan ini dilaksanakan secara rutin setiap tahun sekitar bulan Mei bertepatan dengan Bulan Buku Nasional. Mengaitkan bulan Mei setiap tahun sebagai bulan buku nasional. Dalam kesempatan ini, perpustakaan bisa melakukan pameran buku atau kegiatan lain yang menujang bulan buku national., i) Memberikan penghargaan kepada siswa yang paling banyak meminjam buku di perpustakaan dalam kurun waktu tertentu misalnya setiap catur wulan atau sekali dalam satu tahun.

Disrupsi

Disrupsi berasal dari *disruption.* Maknanya adalah gangguan,kekacauan. Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Disrupsi berarti sesuatu yang tercerabut dari akarnya. Apabila diartikan dalam bahasa sehari-hari, maka dapat berarti perubahan yang mendasar atau fundamental.

Era ini merupakan fenomena ketika masyarakat menggeser aktivitas-aktivitas yang awalnya dilakukan di dunia nyata ke dunia maya. Fenomena ini berkembang pada perubahan pola dunia bisnis. Era internet memunculkan digitalisasi di segala bidang kehidupan. Transportasi online, took online, dan media online adalah contoh"produk" yang muncul di era disrupsi ini.

Istilah *disruption* pertama kali dipopulerkan oleh Clayton Cristensen dengan teori "*Disruption Innovation*" (1990) dan Michael Porter dalam teori " *Competitive Strategy*" (1980), keduaanya professor *Harvard Business School.*

Cristensen (1997) memaknai disrupsi sebagai pergantian pasar lama menjadi pasar baru yang lebih efisien dan menyeluruh, system lama diganti system baru yang lebih inovatif, pemain lama diganti pemain baru, dan teknologi lama diganti teknologi digital. Disrupsi terjadi karena perkembangan internet dan *cyberspace* dalam kegiatan industry yang memungkinkan terjadinya pergantian tenaga manusia diganti dengan tenaga mesin. Priyanto (2018) mengatakan bahwa disrupsi sejatinya "efisiensi" namun menimbulkan berbagai persoalan , terutama bagi pihak yang tidak mampu mengikuti perubahan dan tidak produktif.

Istilah disrupsi teknologi menjadi popular saat ini. Banyak artikel dan forum –forum ilmiah membicarakan terkait istilah ini. Pada salah satu tulisan ***Prof. Rhenald Kasali*** yang dimuat oeh harian kompas on line dijelaskan bahwa disrupsi teknologi merupakan suatu era dimana terjadi perubahan yang sangat mendasar pada setiap kehidupan masyarakat. Hal tersebut terjadi karena perkembangan luar biasa dalam bidang teknologi. Setiap aktivitas dan kegiatan baik perorangan maupun perusahaan mengandalkan teknologi guna menghemat waktu dan mempersingkat jarak dalam memudahkan pekerjaan.

Disrupsi menginisiasi lahirnya model bisnis baru dengan strategi lebih inovatif dan disruptif. Cakupan perubahannya luas mulai dari dunia bisnis, perbankan, transportasi, social masyarakat,hingga pendidikan. Era ini menuntut manusia untuk berubah atau punah. Disrupsi akan mendorong terjadinya digitalisasi system pendidikan. Munculnya inovasi aplikasi teknologi seperti Uber atau Gojek akan menginpirasi lahirnya aplikasi sejenis di bidang pendidikan.

Revolusi Industri 4.0

Konsep "Industri 4.0 " pertama kali diperkenalkan oleh Prof. Klaus Martin Schwab seorang teknisi dan ekonom Jerman dalam bukunya : The Fourth Industrial Revolution (2017) yang menyebutkan bahwa saat ini kita berada pada awal sebuat revolusi yang secara fundamental mengubah cara hidup,bekerja dan berhubungan satu sama lain. Perubahan yang sangat cepat yaitu ditandai dengan berkembangnya internet yang dibandingkan dengan revolusi sebelumnya diantaranya: Revolusi 1.0 , 2.0 dan 3.0.

Kepala Perpusnas menerangkan pada industry 1.0 yang terjadi pada rentang tahun 1750-1850 M, tenaga manusia dan hewan yang sebelumnya menjadi andalan dalam kesehatan dan aktivitas produksi mulai digantikan oleh tenaga mesin. Penemuan mesin uap oleh James Watt mengubah pola peradaban dunia. Roda industry semakin efisien, tidak lagi menggunakan tenaga manusia ataupun hewan. Pada Industri 2.0 yang terjadi pada tahun 1870-1914 M, banyak teknologi yang ditemukan , seperti motor listrik, baja, dan lainnya. Teknologi industry 2.0 juga dinamai abad pemikiran (*Age of Reason*). Pada era industry 3.0 yang berkembang pada kisaran 1970-2018 M, manusia mulai menemukan dan mengembangkan ragam teknologi yang kian memudahkan dunia. Pada era ini, penemuan internet, perkembangan semi konduktor , dan otomasi industry menjadi motor utama.

Revolusi 4.0 terjadi pada abad 21 dimana terjadi perkembangan teknologi yang sangat pesat, memadukan semua teknologi yang ada sehinggaa mengurangi sekat-sekat Antara dunia fisik, digital dan mahluk hidup. Teknologi yang berkembang yaitu teknologi kecerdasan buatan, robot, teknologi nano, computer kuantum, bioteknologi, internet untuk segala, kendaraan/ pesawat tanpa awak dan automasi cerdas lainnya. Pada era industry 4.0 teknologi semakin canggih dengan berkembangnya *cyber physical system*, kecerdasan buatan *(artificial intelligent)* dan teknologi terkini lainnya seperti ***smartphone.***

Era Disrupsi 4.0

Revolusi industri 4.0 mendorong terjadinya disrupsi di berbagai bidang yang memberikan tantangan dan peluang, termasuk bagi generasi milenial. Saat ini dunia mengalami dua disrupsi yang luar biasa yaitu di bidang teknologi karena revolusi industry 4.0 dan gaya hidup karena adanya perubahan generasi yang menyebabkan perubahan gaya hidup. Perubahan terjadi begitu cepat akibat disrupsi. Tren perkembangan teknologi juga telah bergeser sehingga perusahaan teknologi digital merajai ekosistem dan ekonomi dunia.

Disrupsi 4.0 sebenarnya berasal dari disrupsi dan revolusi industri 4.0. Revolusi industri secara sederhana artinya adalah perubahan besar dan radikal terhadap cara manusia memproduksi barang. Perubahan besar ini tercatat sudah tiga kali, dan saat ini kita sedang mengalami revolusi industri yang keempat. Setiap perubahan besar ini selalu diikuti oleh perubahan besar dalam bidang ekonomi, politik, bahkan militer dan budaya. Beberapa hal yang semula begitu sulit, begitu lama, begitu mahal dalam proses produksi mendadak menjadi mudah, cepat, dan murah. Revolusi industri menurunkan kelangaan-kelangkaan yang dihadapi manusia. Sehingga waktu, tenaga, dan uang yang semula digunakan untuk mengatasi kelangkaan-kelangkaan tersebut mendadak menjadi bebas.

Industri 4.0 menggunakan komputer dan robot sebagai dasarnya. Akibat dari kemajuan yang muncul adalah adanya internet. Semua komputer tersambung ke sebuah jaringan bersama. Komputer juga semakin kecil sehingga bisa sebesar kepalan tangan kita, lahirlah smartphone. Inilah bagian pertama dari revolusi industri keempat.

Dengan kehadiran smartphone ini, banyak perubahan yang terjadi bahkan tercerabut dari akarnya. Salah satu dampaknya adalah dunia perpustakaan kita, perpustakaan sekolah khususnya.

Disrupsi 4.0 telah mengubah perilaku siswa dalam kehidupannya sehari-hari. Siswa tidak lagi suka membaca buku baik di rumah maupun di perpustakaan. Mereka asyik bermain smartphone-nya, bermain game on-line, chating-an, facebook dan media sosial lainnya.

Perpustakaan menjadi tempat yang hanya menghiasi bangunan sekolah. Perpustakaan menjadi tempat beberapa gelintir siswa saja yang memiliki hobi membaca buku. Makna perpustakaan menjadi tempat istirahat bagi siswa

Manajemen Layanan Perpustakaan Sekolah dalam Era Disrupsi 4.0

Perpustakaan sekolah sebagai salah satu sarana pendidikan penunjang kegiatan belajar memegang peranan yang sangat penting dalam memacu tercapainya tujuan pendidikan di sekolah. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU No. 2 Tahun 1989), Kalau disimak pasal yang menyangkut eksistensi perpustakaan yaitu pasal 35, disebutkan bahwa "Setiap satuan pendidikan jalur pendidikan sekolah yang diselenggarakan oleh pemerintah maupun masyarakat harus menyediakan sumber belajar". Pada penjelasan selanjutnya dinyatakan antara lain: "Pendidikan tidak mungkin terselenggara dengan baik bila tidak didukung oleh sarana pendidikan(perpustakaan)". Jadi, perpustakaan merupakan sumber belajar bagi pemakainya.

Keberadaan perpustakaan sekolah berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan . Oleh karena itu, pengelolaan perpustakaan sekolah harus dilakukan dengan sebaik-baiknya, dikelola oleh tenaga yang memiliki pengetahuan di bidang perpustakaan sehingga dapat memberikan manfaat yang berfungsi sebagai media pendidikan, sumber informasi, tempat belajar, tempat penelitian dan pemanfaatan teknologi informasi.

Perpustakaan sekolah sebagai unit infomasi akan memiliki kinerja yang baik apabila dikelola dengan manajemen yang memadai. Dengan adanya manajemen , kegiatan perpustakaan sekolah akan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Manajemen adalah proses kegiatan mengelola sumber daya manusia, materi,dan metode berdasarkan fungsi-fungsi manajemen agar tujuan dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Perpustakaan bukan sekadar gedung/ruang sebagai tempat koleksi, tetapi juga system informasi. Sebagai sebuah system informasi, perpustakaan memiliki aktivitas pengumpulan, pengolahan, pengawetan, pelestarian, dan penyebaran informasi. Kemampuan tersebut dilakukan dengan kemampuan manajerial.

Kemampuan manajerial pengelola perpustakaan di zaman sekarang ini menghadapi tantangan yang tidak ringan di tengah era disrupsi 4.0. Kemajuan teknologi pada era industry 4.0 telah mengubah sebagian aspek kehidupan, termasuk di dalamnya perpustakaan sekolah. Kemajuan teknologi pada industry 4..0 telah membawa disrupsi terhadap bagaimana perpustakaan melaksanakan pelayanan terhadap pemustaka.

Beberapa dampak yang terjadi terhadap perpustakaan akibat era industry 4.0 adalah: layanan perpustakaan beralih bersifat online, penggunaan computer, internet, koleksi digital akan menjadi utama; koleksi digital akan menjadi koleksi yang paling banyak dicari sehingga koleksi cetak akan semakin terpinggirkan.

Perpustakaan menghadapi masalah baru yang lebih hebat setelah beberapa permasalahn klasik menerpa jantung pendidikan ini. Masalah tersebut adalah siswa semakin menjauh dari budaya membaca buku. Siswa lebih tertarik membaca social media seperti ; facebook, whatsup, Instagram, dan sebagainya. Yang lebih parah lagi adalah siswa kecanduan bermain game online. Fenomena pemandangan seperti ini bisa dilihat di berbagai tempat. Siswa telah terjangkiti oleh virus pubbing, yaitu orang tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya saat asyik bermain HP. Keadaan seperti ini tidak boleh dibiarkan terus menerus terjadi. Pihak sekolah harus

mengambil langkah unuk menanggulangi hal ini. Budaya baca harus terus ditumbuh kembangkan bagaimanapun tantangannya. Perpustakaan sekolah harus melakukan manajemen layanan yang membuat siswa harus membaca buku.

Layanan perpustakaan sekolah memang akan menjadi kunci dalam menumbuhkembangkan minat baca siswa. Penyediaan ruang, penataan tampilan, koleksi yang cukup sesuai dengan proporsi kuantitas pemustaka, kesiapan, kecepatan, dan keramahan petugas perpustakaan serta kerjasama pihak perpustakaan dengan para guru dan orang tua siswa memang sangat dituntut prima dalam hal ini.

Ruang perpustakaan yang khusus dibangun di tempat strategis dengan luas yang memadai dengan pemustaka disertai dengan penataan koleksi yang baik dan apik akan menarik minat para pemustaka (siswa) untuk datang berkunjung ke perpustakaan sekolah. Dengan demikian, perpustakaan juga akan menjadi tempat yang nyaman untuk mengisi waktu luang dan jam istirahat siswa di sekolah. Di perpustakaan sekolah, siswa apat menggunakan akses layanan digital yang dipadukan dengan koleksi cetak pustaka atau buku. Ruang audiovisual juga harus disediakan untuk menambah daya tarik pelayanan perpustakaan sekolah.

Untuk membuat siswa wajib membaca buku, pihak perpustakaan harus bekerja sama dengan para guru dan orang tua siswa. Bentuk kerja samanya adalah dengan mewajibkan siswa untuk membuat laporan hasil baca buku yang ditugaskan oleh guru mata pelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum pendidikan. Di samping kerja sama antara perpustakaan dengan para tenaga pendidikan dan tenaga kependidikan disekolah, perustakaan juga harus menyelenggarakan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan bulan kunjung perpustakaan pada bulan Juni dan bulan Bulan Bahasa di setiap tahun berupa lomba-lomba yang berkaitan dengan baca buku. Misalnya, peminjam buku terbanyak, laporan hasil baca buku terbaik dan sebagainya.

Pihak sekolah, dalam hal ini kepala sekolah juga harus menjadi motivator dalam mewujudkan pelayanan perpustakaan terhadap siswa. Pihak sekolah dapat memberikan penghargaan kusus seperti penganugerahan lencana atau atibut khusus kepada siswa yang telah memenangkan kompetisi dalam bidang baca buku. Dengan demikian, siswa memiliki kebanggaan atas prestasi dan prestise seperti ini. Jadi, untuk menghadapi perubahan pola konsumsi siswa terhadap media pembelajaran yaitu dari buku kepada media daring *(online)*, apalagi dalam persaingan antara perpustakaan dengan media sosial, perpustakaan sekolah harus melakukan layanan yang baik serta memuaskan pemustaka serta harus ada hal yang membuat siswa terpaksa dibiasakan untuk membaca buku dengan membuat laporan hasil baca buku.

3. Simpulan

Perpustakaan sekolah memang menghadapi gelombang tsunami media sosial yang sangat dahsyat. Namun pihak sekolah dan perpustakaan sekolah tidak boleh menyerah dalam mengemban tugas mulia mencerdaskan tunas-tunas generasi bangsa ini.

Berdasarkan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa: 1) Era Disrupsi 4.0 yaitu zaman smartphone yang memungkinkan kita dan memudahkan kita melakukan hal-hal yang sebelumnya sulit dan tidak mungkin dilakukan, hal itu kini dapat kita lakukan dengan cepat, mudah serta murah. Namun zaman ini telah mencabut kebiasaan dan minat baca buku siswa serta memindahkannya ke hal-hal yang membuat siswa kecanduan untuk menggunakan media sosial untuk kesenangan dalam kehidupannya sehari-hari. Hal ini tentu akan merugikan siswa itu sendiri. Apalagi sampai kecanduan *game online.* 2) Layanan perpustakaan pada era disrupsi ini harus mampu membuat para siswa tertarik menggunakan perpustakaan sekolah. Untuk itu diperlukan kerjasama antara guru dan orangtua siswa agar siswa dibiasakan membaca buku melalui membuat laporan hasil baca buku yang harus disetorkan kepada guru mata pelajaran sesuai dengan tuntutan kurikulum pendidikan

4. Saran

Guru memegang peran yang sangat penting dalam menghadapi era disrupsi 4.0 ini. Karena itulah diharapkan kerjasama yang sangat apik dan baik Antara guru dengan perpustakaan sekolah untuk membangun budaya baca di negeri yang angat kita cintai ini.

Permainan Matematika Sederhana Sebagai Alternatif Pembelajaran Yang Menyenangkan (Sebuah Kajian Pustaka)

Ni Wayan Dian Permana Dewi, S. Pd., M. Pd.
email : dian.permana0203@gmail.com

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk mengenalkan beberapa permainan matematika sederhana sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran matematika sering dianggap pembelajaran yang menakutkan. Oleh sebab itu, dalam mengatasi fobia matematika, maka pengajaran matematika pun harus dirubah. Jika sebelumnya, pengajaran matematika terfokus pada hitungan aritmetika saja, maka saat ini, guru-guru harus meningkatkan kemampuan siswa dalam bernalar dengan menggunakan sebuah permainan matematika. Permainan yang dibahas oleh penulis adalah permainan sederhana yang dekat dengan kehidupan siswa. Pengumpulan informasi bersasarkan kajian beberapa buku dan beberapa situs internet. Berdasarkan hasil pengumpulan informasi dapat disimpulkan bahwa ada beberapa permainan matematika sederhana yang dapat digunakan dalam pembelajaran demi terciptanya suasana belajar yang menyenangkan.

Kata kunci : permainan matematika, pembelajaran, menyenangkan

ABSTRACT

This paper aims to introduce some simple math games as a fun learning alternative. Math learning is often considered as a frightening learning. Therefore, in overcoming the phobia of mathematics, how the teaching of mathematics must also be changed. If previously, the teaching of mathematics focused just on arithmetic counts, then now, teachers must improve students' skills in reasoning using a math game. The game discussed by the author is a simple game that is close to student life. Information gathering is based on the study of several books and several internet sites. Based on the results of the collection of information can be concluded that there are some simple math games that can be used in learning for the creation of a fun learning atmosphere.

Keywords: math game, learning, fun

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, anak-anak terlibat dalam berbagai praktek kehidupan yang mengarah pada budaya masing-masing. Mereka menerapkannya melalui berbagai hal seperti bermain game, berpartisipasi dalam olahraga, dan menjual barang-barang. Bagi banyak orang, kegiatan tersebut merupakan pokok dari masa kanak-kanak dan pembelajaran matematika terjadi melalui partisipasi anak dalam praktek-kehidupan tersebut. Kita tahu lingkungan belajar matematika tidak disajikan kepada individu secara langsung, melainkan mereka dibangun oleh individu dalam proses belajar. Selanjutnya karakter yang dibangun melalui proses tersebut diupayakan mengikuti nilai-nilai budaya dan norma-norma yang ada.

Dalam pendekatan seperti ini penggunaan fasilitas yang lebih mengacu pada lingkungan sekitar anak-anak sangat diperlukan, karena generasi milenial sekarang sudah semakin kelihatan kritis dan lebih jenius dibanding kita dahulu (Firda Olivia, 2014).

Menurut Nisbet bahwa tidak ada cara mengajar yang paling benar sebagaimana tidak ada pula cara belajar yang paling baik (Suherman, dkk., 2001), maka dari sekian banyak metode pengajaran, para guru dan praktisi pendidikan telah mencoba memilih salah satu dari metode-metode tersebut untuk kemudian diimplementasikan pada situasi yang tepat. Dari berbagai metode tersebut, kiranya kurang lengkap apabila metode permainan terlewatkan begitu saja, terutama dalam pembelajaran matematika di tingkat dasar, mengingat status matematika yang masih dirasakan sulit atau sukar sehingga perlu "dicairkan". Dunia siswa sekolah dasar dan menengah adalah dunia yang masih kental dengan nuansa bermain. Kajian yang akan dibahas dalam tulisan ini adalah seputar isu tentang permainan sebagai salah satu metode dalam pembelajaran matematika. Siswa secara umum jelas menyenangi permainan, akan tetapi akan sangat bijak jika lebih dipertimbangkan lagi sisi baik dan buruk, serta kelebihan dan kekurangan permainan jika diimplementasikan dalam pembelajaran. Perlu diingat bahwa tidaklah tepat jika permainan terus-menerus diajarkan dalam matematika, karena permainan bukan sebagai tujuan akhir dalam pembelajaran, melainkan suatu upaya yang dapat mendongkrak motivasi belajar siswa.

PEMBAHASAN

Pembelajaran matematika adalah disiplin ilmu yang mempelajari tentang tata cara berpikir dan mengolah logika, baik secara kuantitatif maupun secara kualitatif. (Melly, 2011). Pada matematika diletakkan dasar-dasar bagaimana mengembangkan cara berpikir dan bertindak melalui aturan yang disebut dalil (dapat dibuktikan) dan aksioma (tanpa pembuktian). Selanjutnya dasar tersebut dianut dan digunakan oleh bidang studi lain atau ilmu lain.

Ketika materi-materi matematika dipadang sebagai sekumpulan suatu keterampilan yang tidak berhubungan satu sama lain, maka pembelajaran matematika hanya sebuah perkembangan keterampilan belaka. Kita seharusnya memandang matematika secara fleksibel dan memahami hubungan serta keterkaitan antara ide dan gagasan-gagasan matematika yang satu dengan lainnya.

Penulis pernah mengalami dalam suatu diskusi ada pertanyaan "unik". Apa kepanjangan dari Matematika?, Matematika adalah tidak lebih dari sekedar ilmu dasar sains dan teknologi yang tentunya bukan merupakan singkatan. Setelah terpikirkan, akhirnya seorang Narasumber menjelaskan, bahwa Matematika memiliki kepanjangan dalam 2 versi. Pertama, Matematika merupakan kepanjangan dari Makin Tekun Makin Tidak Kabur, dan kedua adalah Makin Tekun

Makin Tidak Karuan. Dua kepanjangan tersebut tentunya sangat berlawanan.

Untuk kepanjangan pertama mungkin banyak kalangan yang mau menerima dan menyatakan setuju. Karena siapa saja yang dalam kesehariannya rajin dan tekun dalam belajar matematika baik itu mengerjakan soal-soal latihan, memahami konsep hingga aplikasinya maka dipastikan mereka akan mampu memahami materi secara tuntas. Karena hal tersebut maka semuanya akan menjadi jelas dan tidak kabur. Berbeda dengan kepanjangan versi kedua, tidak dapat dibayangkan jika kita semakin tekun dan ulet belajar matematika malah menjadi tidak karuan alias amburadul. Mungkin kondisi ini lebih cocok jika diterapkan kepada siswa yang kurang berminat dalam belajar matematika (bagi siswa yang memiliki keunggulan di bidang lain) sehingga dipaksa dengan model apapun kiranya agak sulit untuk dapat memahami materi matematika secara tuntas dan lebih baik mempelajari bidang ilmu lain yang dianggap lebih cocok untuk dirinya dan lebih mudah dalam pemahamannya.

Terkait dengan rasa ketakutan yang berlebihan terhadap matematika ditemukan beberapa penyebab fobia matematika di antaranya adalah yang mencakup penekanan belebihan pada penghafalan semata, penekanan pada kecepatan atau berhitung, pengajaran otoriter, kurangnya variasi dalam proses belajar-mengajar matematika, dan penekanan berlebihan pada prestasi individu. Oleh sebab itu, untuk mengatasi hal ini, peran guru sangat penting. Karena begitu pentingnya peran guru dalam mengatasi fobia matematika, maka pengajaran matematika pun harus dirubah. Jika sebelumnya, pengajaran matematika terfokus pada hitungan aritmetika saja, maka saat ini, guru-guru harus meningkatkan kemampuan siswa dalam bernalar dengan menggunakan sebuah permainan matematika.

Sekedar diketahui bahwa matematika bukan hanya sekadar aktivitas penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian karena bermatematika di zaman sekarang harus aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan hidup modern. Karena itu, materi matematika bukan lagi sekadar aritmetika tetapi beragam jenis topik dan persoalan yang akrab dengan kehidupan sehari-hari. "Jika anak sering menemukan orang tua menggunakan konsep matematika, anak akan menangkap informasi tersebut dan akan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Seperti, pengaturan uang saku dan tabungan hingga pengaturan jadwal kereta api atau penerbangan,"

Tetapi, yang penting untuk diketahui dan dijadikan pegangan adalah bahwa matematika itu merupakan ilmu dasar dari pengembangan sains (*basic of science*) dan sangat berguna dalam kehidupan. Dalam perdagangan kecil-kecilan saja, orang dituntut untuk mengerti aritmetika minimal penjumlahan dan pengurangan. Bagi pegawai/karyawan perusahaan harus mengerti waktu/jam, Bendaharawan suatu perusahaan harus memahami seluk beluk keuangan. Ahli agama, politikus, ekonom, wartawan, petani, ibu rumah tangga, dan semua manusia "sebenarnya" dituntut menyenangi matematika yang kemudian berupaya untuk belajar dan memahaminya, mengingat begitu pentingnya dan banyaknya peran matematika dalam kehidupan manusia.

Fakta menunjukkan, tidak sedikit siswa sekolah yang masih menganggap matematika adalah pelajaran yang bikin "stress", membuat pikiran bingung, menghabiskan waktu dan cenderung hanya mengotak-atik rumus yang tidak berguna dalam kehidupan. Akibatnya, matematika dipandang sebagai ilmu yang tidak perlu dipelajari dan dapat diabaikan. Selain itu, hal ini juga didukung dengan proses pembelajaran di sekolah yang masih hanya berorientasi pada pengerjaan soal-soal latihan saja. Hampir belum pernah dijumpai proses pembelajaran matematika dikaitkan langsung dengan kehidupan nyata.

Dari sekian banyak upaya meningkatkan minat siswa untuk belajar, salah satu yang sudah dikenal luas adalah dengan menggunakan permainan. Bahkan dalam (Turmudi, 2002) menyarankan permainan digunakan sebagai suatu bentuk pendekatan dalam pembelajaran matematika.

Selanjutnya, menurut Ernest (1986a) menemukan bahwa keberhasilan dan kemunculan semua pengajaran matematika tergantung pada keterlibatan aktif siswa, dan sehubungan dengan itu, suatu permainan mempromosikan keterlibatan aktif dan membantu menciptakan lingkungan yang positif. Dalam pembelajaran matematika, Ernest (1986b) menjelaskan bahwa (1) permainan mampu menyediakan latihan keterampilan, (2) permainan dapat memotivasi, (3) permainan membantu pemerolehan dan pengembangan konsep matematika, serta (4) melalui permainan siswa dapat mengembangkan strategi dalam pemecahan masalah.

Dienes (Ruseffendi, 1991) juga mengemukakan bahwa setiap konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk konkret akan dapat dipahami dengan baik. Ini mengandung arti bahwa benda-benda dalam bentuk kegiatan permainan akan sangat berperan jika dimanipulasi dengan baik dalam pembelajaran matematika.

Permainan yang di dalamnya melibatkan strategi sederhana dapat dipikirkan sebagai suatu cara untuk mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa secara umum. Kebanyakan siswa sangat menikmati jika terlibat dalam suatu permainan, apapun jenis permainan tersebut. Bahkan bagi mereka, permainan merupakan hal yang sudah mereka kenal sejak masa kanak-kanak. Mereka mengetahui bahwa dalam melakukan suatu permainan ada sejumlah aturan yang harus diikuti, setelah permainan selesai biasanya akan ada pemenang dan yang kalah, dan jika mereka mampu memahami atau menyusun suatu strategi untuk permainan tertentu, maka mereka bisa menjadi pemenang terus-menerus (Posamentier and Stepelman, 1990).

Melalui suatu permainan, Posamentier and Stepelman (1990) mengisyaratkan bahwa meskipun banyak siswa yang tidak selalu memiliki kemampuan verbal untuk menyelesaikan soal-soal cerita, namun secara tidak disadari mereka dapat mempelajari bagaimana cara membangun strategi kemenangan.

Ada beberapa kesamaan antara strategi untuk permainan (games) dan pemecahan masalah (problem solving) (Posamentier and Stepelman, 1990: 117).

GAMES	PROBLEM SOLVING
Baca aturannya	Baca masalahnya
Pahami aturannya	Apa yang diketahui dan ditanyakan ?
Kembangkan suatu rencana	Tuliskan persamaannya
Laksanakan rencana tersebut	Selesaikan persamaan tersebut
Jika kamu menang, tersenyumlah. Jika kamu kalah, pikirkan mengapa kamu kalah	Periksa kembali jawaban

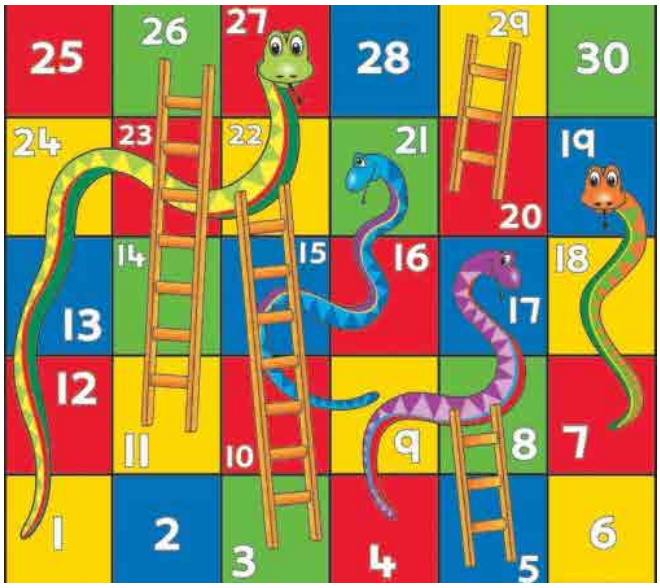
Tabel 1. Kesamaan Games dan Problem Solving

Berikut ini akan disajikan pula beberapa contoh permainan yang dapat dikembangkan dalam suatu pembelajaran matematika sekolah, baik itu di jenjang dasar ataupun menengah.

1. Permainan Ular Tangga

Permainan ular tangga tentu sudah tidak asing lagi di telinga kita. Ular tangga memang merupakan sebuah permainan klasik yang sudah digemari sejak dahulu kala. Permainan ini sebenarnya adalah salah satu contoh permainan matematika sederhana karena ketika kita bermain kita harus menghitung jumlah dadu yang keluar kemudian perlahan-lahan menghitung petak yang harus kita lalui sesuai dengan jumlah dadu tersebut. Agar lebih menarik, kita bisa

memainkannya dengan menggunakan Bahasa inggris. Jadi ketika menggerakkan bidak-bidak yang dimiliki kita bisa menghitung langkahnya seperti one, two, three, four, five, dst. Contoh permainan ular tangga disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Permainan Ular Tangga

2. Permainan Spot Parkir

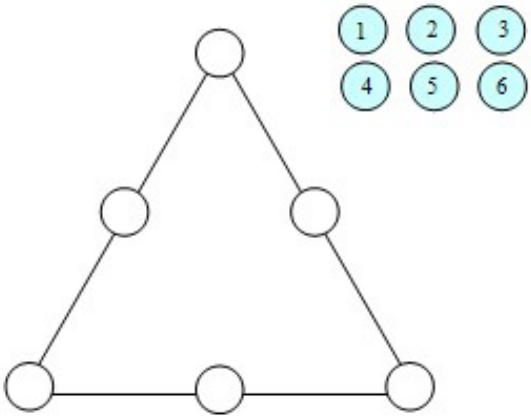
Permainan spot parkir ini merupakan sebuah permainan yang lebih condong mengasah kemampuan logika anak-anak. Selain itu, permainan ini juga melatihan kemampuan siswa untuk menentukan rumusan baris aritmatika. Penggunaan permainan spot parker disajikan pada gambar 2 berikut.

Gambar 2. Permainan Spot Parkir

Pada gambar di atas anak-anak diajak untuk menemukan di nomer berapakah mobil ini diparkir. Secara langsung anak-anak akan menemukan pola aritmatika dengan membalik gambar tersebut sehingga ditemukan angka parkir kendaraan di nomer 88.

3. Segitiga Ajaib

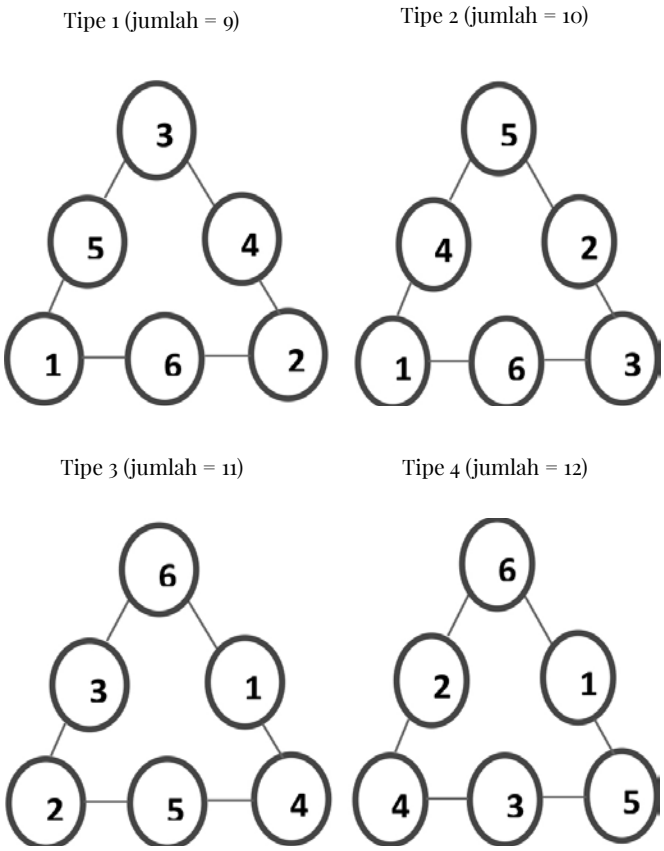
Segitiga ajaib merupakan susunan bilangan-bilangan tertentu dalam sebuah lingkaran yang membentuk segitiga seperti gambar 3 berikut.



Gambar 3. Segitiga Ajaib

Permainan segitiga ajaib merupakan sebuah cara untuk melatih keterampilan penggunaan hukum-hukum aljabar, barisan bilangan dan problem solving. Dalam permainan ini kita dianjurkan untuk mengatur bilangan-bilangan 1, 2, 3, 4, 5, 6 pada tempat yang disediakan sehingga setiap sisi atau garis pada segitiga memuat 3 bilangan dengan jumlah yang sama.

Untuk mempermudah pengerjaan maka kita harus mengatur suatu bilangan yang terletak di titik suduh segitiga membentuk deret hitung (aritmatika). Untuk lebih jelasnya, akan disajikan dalam gambar 4 berikut.



Gambar 4. Tipe Penyelesaian Segitiga Ajaib 6 Titik

Dengan melakukan permainan ini, diharapkan dapat melatih keterampilan siswa dalam melakukan operasi menjumlahan bilangan.

4. Menebak Tanggal, Bulan dan Tahun Kelahiran

Silakan tentukan tanggal, bulan, dan tahun kelahiranmu (atau orang lain). Lalu lakukan langkah-langkah berikut:

a. Tanggal lahir dikalikan 100.
b. Hasil pada langkah (a) ditambah 50.
c. Hasil pada langkah (b) dikali 100.
d. Hasil pada langkah (c) ditambah (100 x bulan kelahiran).
e. Hasil pada langkah (d) ditambah 5251.
f. Hasil pada langkah (e) ditambah tahun kelahiran.
g. Hasil akhir pada langkah (f) dikurangi 12151.

Misalnya, tanggal/bulan/tahun kelahiran yang akan ditebak adalah 11 Mei 1988. Berdasarkan aturan main di atas, maka:

a. 11 x 100 = 1100
b. 1100 + 50 = 1150
c. 1150 x 100 = 115000
d. 115000 + (100 x 5) = 115500
e. 115500 + 5251 = 120751
f. 120751 + 1988 = 122739
g. 122739 – 12151 = 110588

Hasil akhir berupa bilangan 110588 menunjukkan 11 sebagai tanggal, 05 sebagai bulan (Mei), dan 88 sebagai tahun (1988). Silakan coba untuk tanggal yang lainnya!

5. Membagi Sapi

Seorang ibu yang sudah tua memiliki tiga orang anak laki-laki, dan 17 ekor sapi. Si ibu berpesan kepada anaknya untuk membagi sapi tersebut, setengahnya untuk anak pertama, sepertiganya untuk anak kedua, dan sepersembilannya untuk anak ketiga, tetapi tidak boleh ada sapi yang dipotong. Bagaimana ketiga anaknya membagi sapi tersebut?

Penyelesaian :

Kita ketahui jumlah sapi = 17 ekor

a. Anak pertama mendapat bagian setengahnya
b. Anak kedua mendapat bagian sepertiganya
c. Anak ketiga mendapat bagian sepersembilannya

Karena sapi jumlahnya 17 dimana bagian dari sapi tersebut tidak boleh dipotong sehingga kita membuat tekhnik yaitu dengan menganggap meminjam 1 ekor sapi lagi, sehingga jumlah sapi menjadi 18 ekor. Sehingga cara penyelesaian dari soal tersebut adalah :

Anak pertama = ½ x 18 = 9 ekor
Anak kedua = ⅓ x 18 = 6 ekor
Anak ketiga = ⅙ x 18 = 2 ekor

Jadi setelah sama-sama mendapat bagian kita jumlahkan masing-masing bagian tersebut menjadi : 9 ekor + 6 ekor + 2 ekor = 17 ekor.

Dari penyelesaian tersebut dapat dibuktikan bahwa pembagian sapi merata dan sapi tidak dipotong.

SIMPULAN

Permainan matematika yang menarik, dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang sangat memungkinkan mengubah citra matematika sebagai pelajaran yang sulit dan kurang disenangi, menjadi pelajaran yang menantang dan sangat disenangi oleh siswa. Dari siswa yang selalu menerima informasi, menjadi siswa yang lebih kritis dan kreatif dalam mengatur strategi pemecahan masalah.

Dengan permainan matematika, siswa digiring dari suasana informal menuju situasi matematik yang formal. Kondisi ini secara ideal akan tercapai apabila permainan disajikan secara proporsional, tidak terus-menerus, dan tujuan utama untuk memahami konsep matematika serta menumbuh kembangkan kemampuan berpikir matematik tetap terjaga. Dalam hal ini, permainan bisa dianggap sebagai penjaga ritme pembelajaran agar tetap dalam keadaan yang menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

Dienes. (Ruseffendi, 1991). "Konsep dan Prinsip dalam Matematika." Diakses dari http : //x5classroom.blogspot.com/2012/03/ html. Pada tanggal 10 Oktober 2017.

Ernest, P. (1986a). Games: A Rationale for their Use in the Teaching of Mathematics.

Ernest, P. (1986b). Games. Teaching Mathematics and its Applications. Vol. 5 (3), hal. 97-102.

Melly, dkk (2001). "Hakikat Dan Makna Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika." Diakses dari http : //irzal.blogspot.com/2011/01. html. Pada tanggal 10 Desember 2017

Olivia, Firda. Teka-Teki Logika SD. Diakses dari https://www.brilio.net/wow/6-teka-teki-logika-anak-sd-ini-bikin-mikir-keras-kamu-bisa-nggak-170314b.html. Pada tanggal 20 Oktober 2017.

Ruseffendi, E.T. 1991. Pengantar kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika untuk Meningkatkan CBSA. Bandung: Tarsito.

Posamentier & Stepelman 1990. "Permainan Matematika" Diakses dari http://matematikaict.wordpress.com/category/matematika/artikel matematika/ . Pada tanggal 15 Nopember 2017.

Suherman, E., dkk. 2001. Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer: untuk Mahasiswa, Guru, dan Calon Guru Bidang Studi Matematika. Bandung: JICAUPI.

Turmudi. 2002. Permainan dan Teka-Teki dalam Pembelajaran Matematika, hlm. 38-43. Peranan Matematika dalam Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia untuk Menghadapi Era Industri dan Informasi. UPI, Bandung.

Penerapan Pembelajaran Konstruktivisme untuk Meningkatkan Aktivitas dan Prestasi Belajar Agama Hindu

Drs. I Made Darma, M.Pd.H

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Marga di kelas XI IPA 1 semester II yang kemampuan siswanya untuk materi Yadnya tergolong rendah. Dalam pembelajaran agama hindu guru hendaknya mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dengan tujuan agar siswa lebih tertarik terhadap pelajaran agama hindu. Dari berbagai model pembelajaran yang ada, salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran agama hindu adalah pembelajaran Konstruktivisme. Pembelajaran Konstruktivisme adalah proses pembelajaran yang menekankan bahwa pengetahuan itu adalah konstruksi (bentukan) sendiri. Dimana siswa harus terlibat aktif dan siswa menjadi pusat kegiatan belajar dan pembelajaran di kelas. Guru dapat memfasilitasi proses ini dengan mengajar menggunakan cara-cara yang membuat sebuah informasi menjadi berrnakna dan relevan bagi siswa. Untuk itu, guru harus memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau mengaplikasi ide-ide mereka sendiri, di samping mengajarkan siswa untuk menyadari dan sadar akan strategi belajar mereka sendiri.

Tujuan dari penelitian ini adalah : (1) Untuk mengetahui tingkat aktivitas siswa dengan menggunakan pembelajaran konstruktivisme. (2) Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar agama hindu siswa dengan menerapkan pembelajaran konstruktivisme.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Marga tahun pelajaran 2013/2014 sebanyak 33 orang. Data yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi: prestasi belajar siswa yang diambil dari pemberian soal tes pada akhir siklus, aktivitas siswa dalam pembelajaran yang diambil dari lembar observasi dengan pengamatan secara langsung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Penerapan pembelajaran konstruktivisme pada materi Yadnya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI IPA 1 SMK Negeri 2 Tabanan tahun pelajaran 2012/2013. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya skor rata-rata aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus II masing-masing adalah 2,44 tergolong cukup aktif menjadi 3,55 tergolong aktif, berarti ada peningkatan sebesar 1,11 atau meningkat sebesar 45 %. (2) Dengan penerapan pembelajaran konstruktivisme dapat meningkatkan prestasi belajar agama hindu siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Marga tahun pelajaran 2012/2013, khususnya pokok bahasan Yadnya. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian skor rata-rata prestasi belajar siswa (M) pada siklus I sebesar 75,2 sedangkan pada siklus II sebesar 85,3 berarti ada peningkatan sebesar 10,1 atau meningkat sebesar 13,43%.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, penulis menyarankan kepada guru agama hindu kelas XI untuk menerapkan pembelajaran Konstruktivisme, sehingga konsep dan materi pembelajaran dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Dan bagi guru SMA yang ingin mengembangkan strategi pembelajaran agama hindu perlu mempertimbangkan karakteristik materi pelajaran dan karakteristik siswa. Mengingat bahwa setiap strategi pembelajaran memiliki keunggulan dan kelemahan.

Kata-kata Kunci : Konstruktivisme, prestasi belajar, aktivitas belajar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia. Mengingat pentingnya peranan pendidikan dalam pembangunan nasional, kebijaksanaan pendidikan merupakan kebijaksanaan yang utama. Standar Nasional Pendidikan adalah kriteria minimal tentang berbagai aspek yang relevan dalam pelaksanaan sistem pendidikan nasional yang harus dipenuhi oleh penyelenggara satuan pendidikan yang berlaku di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Standar Nasional Pendidikan mencakup standar isi, tenaga kependidikan, sarana-prasarana, pembiayaan, proses pendidikan, proses pengelolaan, penilaian, dan kompetensi lulusan (Depdiknas, 2006:17).

Dilihat dari pemikiran pendidikan sebagai suatu sistem, standar nasional pendidikan mencakup komponen input, proses, dan output. Penetapan standar proses pendidikan merupakan kebijakan yang sangat penting untuk pemerataan dan peningkatan kualitas pendidikan. Melalui standar proses setiap guru atau pengelola sekolah dapat menentukan bagaimana seharusnya pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini proses pembelajaran memberikan dampak pada hasil pembelajaran yang dicapai oleh siswa. Hal ini ditegaskan bahwa semakin baik proses pembelajaran, maka semakin baik prestasi belajar yang dicapai. Pernyataan ini menunjukkan bahwa proses memiliki peranan yang penting dalam pembelajaran. Kalaupun input kurang baik, jika proses sudah diterapkan dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran inovatif, maka output atau hasil pembelajaran dapat dicapai dengan baik pula. Dengan sendirinya pencapaian tujuan pembelajaran dapat direalisasikan. Konsekuensinya peningkatan mutu akan terjadi. Mengajar bukan sekadar menyampaikan materi pelajaran tapi suatu proses mengubah perilaku siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam proses belajar mengajar terdapat kegiatan membimbing siswa agar siswa berkembang, melatih keterampilan intelektual maupun motorik sehingga siswa dapat dan berani hidup di masyarakat yang cepat berubah dan penuh persaingan, memotivasi siswa agar dapat memecahkan berbagai persoalan hidup dalam masyarakat yang penuh tantangan dan rintangan (Sanjaya, 2006:14).

Sampai saat ini, di lapangan masih banyak fakta menunjukkan bahwa profesionalitas guru belum maksimal. Hal ini terbukti dari prestasi belajar peserta didik masih sangat memperihatinkan. Ini

menunjukkan masih ada kesenjangan yang cukup besar antara tuntutan kurikulum dengan tingkat kemampuan siswa. Prestasi ini merupakan hasil pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik yaitu bagaimana belajar yang sebenarnya. Proses pembelajaran di kelas berpusat pada guru. Dalam menyampaikan informasi menggunakan metode ceramah, komunikasi satu arah dari guru ke siswa. Siswa hanya duduk diam mendengarkan penjelasan guru (pasif). Proses pembelajaran diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi tidak memberikan akses kepada siswa untuk berkembang secara mandiri. Keadaan seperti ini tentu sangat membosankan bagi siswa sehingga pembelajaran menjadi tidak menarik dan kurang bermakna dan pada akhirnya berdampak pada hasil pembelajaran.

Gambaran di atas menghendaki jalan keluar untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar yang optimal. Dalam hal ini, guru merupakan posisi kunci, sebagai ujung tombak. Untuk itu, pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan mutu guru, di antaranya memfasilitasi kegiatan MGMP, mengadakan seminar, pelatihan-pelatihan dan saat ini melaksanakan program sertifikasi guru. Berbagai inovasi pembelajaran dikembangkan untuk mengantisipasi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu di antaranya adalah model pembelajaran konstruktivisme dengan pendekatan pemecahan masalah, karena dalam pembelajaran ini siswa mampu membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian dapat diperluas melalui konteks nyata sehingga mampu mengembangkan pola pikir yang kreatif. Pada pendekatan ini guru diharapkan mampu memberikan solusi yang mudah untuk meningkatkan kemampuan berfikir siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang permasalah tersebut di atas, maka masalah yang perlu dicarikan pemecahannya melalui penelitian ini adalah sebagai berikut :

1) Apakah penerapan pembelajaran konstruktivisme melalui pendekatan pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas belajar agama Hindu siswa?
2) Apakah penerapan pembelajaran konstruktivisme melalui pendekatan pemecahan masalah dapat meningkatkan prestasi belajar agama hindu siswa?

Berdasarkan rumusan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Untuk mengetahui tingkat aktivitas siswa dengan menggunakan pembelajaran konstruktivisme.
2) Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar agama hindu siswa dengan menerapkan pembelajaran konstruktivisme

Setelah penelitian ini dilaksanakan maka manfaat yang dapat dipetik adalah sebagai berikut.

Hasil penelitian ini diharapakan akan memberikan pengalaman yang bermanfaat dalam merancang pembelajaran konstruktivisme melalui sehingga bisa diimplementasikan di dalam kelas.

Pembelajaran konstruktivisme akan sangat bermanfaat memudahkan siswa untuk memahami materi karena mereka mengkonstruksi sendiri secara tidak langsung mereka terbantu dalam mengikuti pembelajaran konsep-konsep agama hindu yang sangat memberi peluang bagi siswa untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar mereka secara optimal. Hal ini disebabkan karena pembelajaran konstruktivisme memberikan kesempatan yang luas untuk berinteraksi dengan teman-temannya dan materi yang dipelajari dirancang terkait dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa menjadi tertarik belajar agama hindu.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (classroom action research). Dengan demikian dalam pelaksanaannya menggunakan model siklus. Yang setiap siklusnya terdiri atas empat kegiatan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian tentang pengaruh penerapan pembelajaran kontruktivisme melalui dalam mata pelajaran Agama Hindu di SMA Negeri 1 Marga dengan alamat Jalan Wisnu, Kuwum – Marga, Tabanan. Sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 1 pada semester II tahun pelajaran 2012/2013. Jumlah siswa pada kelas ini 33 orang. Sedangkan objek penelitian adalah Pembelajaran Konstruktivisme, Aktivitas dan Prestasi belajar Agama Hindu.

Prosedur pelaksanaan masing-masing siklus dimulai dari Refleksi Awal, Siklus, Observasi dan Refleksi. Setelah dilaksanakan observasi awal pada SMA Negeri 1 Marga, ditemukan beberapa hal mengenai aktivitas dan prestasi belajar Agama Hindu siswa. Hal ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Agama Hindu kelas XI IPA 1, bahwa aktivitas dan prestasi belajar Agama Hindu siswa kelas XI khususnya pada kelas XI IPA 1 sangat mengecewakan terutama pada pokok bahasan Yadnya sehingga tidak terpenuhinya syarat ketuntasan minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah. Hal ini disebabkan karena siswa berpandangan bahwa Agama Hindu merupakan pelajaran yang hanya menanamkan teori dan menghafal sehingga dirasa membosankan. Maka dilaksanakanlah siklus I dengan menerapkan pembelajaran konstruktivisme.

Jenis data yang dikumpulkan meliputi data aktivitas berupa lembar observasi dan prestasi siswa dikumpulkan dengan tes hasil belajar. Data aktivitas siswa diperoleh dari pengisian lembar observasi oleh peneliti, sedangkan data prestasi belajar diperoleh dari penilaian proses belajar menggunakan tes uraian yang menyangkut materi yang telah dibahas. Penilaian ini digunakan untuk mengetahui efek penggunaan pembelajaran konstruktivisme terhadap aktivitas dan prestasi belajar siswa dari segi pengetahuan (kognitif). Kegiatan refleksi dilaksanakan dengan acuan hasil observasi. Data yang diperoleh dari kegiatan pengumpulan data (pada tahapan observasi) kemudian dianalisis sejauh mana terjadi peningkatan aktivitas dan prestasi belajar. Kelemahan apa yang dapat ditemukan pada tindakan siklus I, dan bagaimana cara memperbaiki atau menyempurnakan pada siklus berikutnya. Sebagai contoh, kalau pada siklus I dapat ditemukan kelemahan dalam diskusi pada beberapa kelompok, yang disebabkan kemampuan tiap kelompok tidak seimbang, maka dapat diperbaiki dengan cara menyempurnakan sistem pembagian kelompoknya.

Dalam penelitian ini digunakan instrument penelitian berupa test siklus dan lembar observasi. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini, terdiri dari : (1) data hasil belajar yang dikumpulkan melelaui tes hasil belajar, (2) data mengenai tingkat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang dikumpulkan dengan teknik observasi. Tes hasil belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal essay. Test ini dikerjakan selama 2 jam pelajaran (2 x 45 menit). Sedangkan data aktivitas belajar siswa, dikumpulkan dengan teknik observasi (cek-list). Pedoman observasi ini berisikan deskriptor-deskriptor dan indikator yang sudah dimodifikasi yang akan diamati selama proses belajar mengajar.

Prestasi belajar siswa dianalisis dengan menentukan skor rata – rata (M) hasil tes dengan rumus :

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :
M = Nilai rata – rata kelas
x = Nilai masing-msing siswa
N = Jumlah siswa
Σ = sigma (jumlah)

(Dedi Heryadi, 2006 : 43)

Selanjutnya kriteria Penggolongan aktivitas disusun berdasarkan Mean Ideal (MI) dan Standar Deviasi Ideal (SDI), dengan katagori sebagai berikut :

MI + 1,5 SDI ≤ M	------>	sangat aktif
MI + 0,5 SDI ≤ M < MI + 1,5 SDI	------>	aktif
MI – 0.5 SDI ≤ M < MI + 0,5 SDI	------>	cukup aktif
MI – 1.5 SDI ≤ M < MI - 0,5 SDI	------>	kurang aktif
M < MI - 1,5 SDI	------>	Sangat kurang aktif

(Candiasa, 2010 : 41)

MI = ½ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)
SDI = ⅙ (skor tertinggi ideal - skor terendah ideal)

Untuk aktivitas siswa, skor tertinggi ideal adalah 5 dan skor terendah ideal adalah 0. Dengan demikian dapat dihitung MI dan SDI yaitu :

MI = ½ (5 + 0)
= 2,5
SDI = ⅙ (5 - 0)
= 0,83

Sehingga penggolongan aktivitas siswa di atas menjadi :

3,75 ≤ M	------>	sangat aktif
2,92 ≤ M < 3,75	------>	aktif
2.08 ≤ M < 2,92	------>	cukup aktif
1,25 ≤ M < 2,08	------>	kurang aktif
M < 1,25	------>	Sangat kurang aktif

Dari data aktivitas siswa yang terkumpul akan dihitung skor rata-rata aktivitas siswa (M) dengan rumus :

$$M = \frac{\sum_{i=1}^{N} Xi}{N}$$

Keterangan :
M = skor rata-rata aktivitas siswa
Xi = skor aktivitas siswa ke i
N = banyak siswa

(Dedi Heryadi, 2006 : 43)

Dengan demikian akan dapat ditentukan aktivitas siswa setiap pertemuan. Dari skor rata-rata aktivitas siswa (M) yang terkumpul selanjutnya dapat dihitung skor rata-rata aktivitas siswa untuk setiap siklus (X).

$$X = \frac{\sum_{i=1}^{N} Mi}{N}$$

Keterangan :
X = skor rata-rata aktivitas siswa setiap siklus
Mi = skor rata-rata aktivitas siswa untuk pertemuan ke i
N = banyak siswa

(Dedi Heryadi, 2006 : 44)

Untuk menentukan Kriteria Keberhasilan prestasi belajar digunakan Kriteria Ketuntasan Minimal pada SMK Negeri 2 Tabanan yaitu sebesar 80. Jika siswa memperoleh nilai lebih besar atau sama dengan 80 maka siswa tersebut dinyatakan tuntas. Sebaliknya jika siswa tersebut memperoleh nilai kurang dari 80 maka siswa tersebut dinyatakan tidak tuntas dan akan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

3. HASIL PENELITIAN

Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata aktivitas siswa pada siklus I berada pada interval 2,08 ≤ 2,44 ≤ 2,92 tergolong pada tingkat aktivitas cukup aktif.

Data tentang hasil tes prestasi belajar siswa dianalisis sebagai berikut :

Berdasarkan data pada lampiran siklus I tersebut di dapat :
Jumlah skor siswa ($\sum Xi$) = 2481
Banyak siswa (N) = 33 orang
Sehingga skor rata-rata prestasi belajar siswa adalah :

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

=
= 75,18

Jadi skor rata-rata prestasi belajar siswa (M) yaitu 75,18.

Banyaknya siswa yang memperoleh skor lebih dari atau sama dengan 80 adalah 20 orang dan banyaknya siswa yang memperoleh skor di bawah 80 adalah 13 orang. Berarti 20 orang siswa tuntas dan 13 orang belum tuntas dalam mempelajari Yadnya.

Kemudian dilanjutkan dengan siklus II. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor rata-rata aktivitas siswa pada siklus II berada pada interval 2,92 ≤ 3,55 ≤ 3,75 tergolong pada tingkat aktivitas aktif.

Data tentang hasil tes prestasi belajar siswa pada siklus II dianalisis sebagai berikut.

Berdasarkan data pada lampiran siklus II di dapat :
Jumlah skor siswa ($\sum Xi$) = 2816
Banyak siswa (N) = 33 orang
Sehingga skor rata-rata prestasi belajar siswa adalah :

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

=
= 85,33

Jadi skor rata-rata prestasi belajar siswa (M) yaitu 85,33

Banyaknya siswa yang memperoleh skor lebih dari atau sama dengan 80 adalah 33 orang sehingga semua siswa sudah tuntas dalam belajar Yadnya.

4. PEMBAHASAN

Dengan penyempurnaan dan perbaikan tindakan pada siklus I, pada siklus II aktivitas siswa lebih meningkat dibandingkan dengan siklus I. Ditandai bahwa pertemuan pertama pada siklus II aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran tergolong aktif dengan skor 3,09, pada pertemuan kedua aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran tergolong aktif dengan skor 3,33 dan pada pertemuan ketiga aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran tergolong sangat aktif dengan skor 3,76, sedangkan pada pertemuan ke empat aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran tergolong sangat aktif dengan skor 4,00. Hal ini menunjukkan siswa yang melakukan aktivitas belajar lebih banyak dibandingkan dengan siklus I. Ini berarti siswa lebih menguasai materi dan konsep pembelajaran Yadnya dibandingkan pada kegiatan pembelajaran pada siklus I dan berhasil dalam menciptakan kondisi kelas yang kondusif. Sehingga dari pemberian tindakan pada siklus ke II didapat aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran pada siklus ke II tergolong aktif dengan skor rata-rata 3,55. Jika dibandingkan dengan skor rata-rata aktivitas siswa pada siklus I maka aktivitas siswa pada siklus II mnegalami peningkatan dari 2,44 menjadi 3,55 sehingga meningkat sebesar 1,11 atau sebesar 45 %.

Sedangkan dari analisis data prestasi belajar pada siklus II, diketahui skor rata-rata prestasi belajar pada siklus ke II (M) adalah 73,21. Jika dibandingkan dengan skor rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I terjadi peningkatan yaitu dari 67, 52 menjadi 73,21 sehingga mengalami peningkatan sebesar 5,69 atau sebesar 8,43 %. Pada siklus II diperoleh sebanyak 33 orang memperoleh nilai ≥ 80,00. Dari kondisi tersebut dapat disimpulkan bahwa pada siklus ke II sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal.

Dari pembahasan siklus I dan II di atas menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tercapai, sehingga hipotesis penelitian ini dapat diterima yang berarti ada peningkatan aktivitas dan prestasi belajar agama hindu siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Marga pada pokok bahasan yadnya dengan pembelajaran Konstruktivisme. Ringkasan hasil penelitian pada siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Hasil Penelitian siklus I dan siklus II

Kriteria	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	82	95
Nilai Terendah	62	65
Siswa Tuntas	20 siswa	33 siswa
Siswa Tidak Tuntas	13 siswa	0
Nilai Rata-Rata Prestasi Siswa	75,2	85,3
Nilai Rata-Rata Aktivitas Siswa	2,44	3,55

5. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran konstruktivisme melalui pendekatan pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar agama hindu siswa. Secara lebih ditail dapat disebutkan sebagai berikut.

Penerapan pembelajaran konstruktivisme pada materi Yadnya dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Marga tahun pelajaran 2012/2013. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya skor rata-rata aktivitas siswa dari siklus I sampai siklus II masing-masing adalah 2,44 tergolong cukup aktif menjadi 3,55 tergolong aktif, berarti ada peningkatan sebesar 1,11 atau meningkat sebesar 45 %.

Dengan penerapan pembelajaran konstruktivisme m dapat meningkatkan prestasi belajar agama hindu siswa XI IPA 1 SMA Negeri 1 Marga tahun pelajaran 2012/2013, khususnya pokok bahasan Yadnya. Hal ini dapat dilihat dari pencapaian skor rata-rata prestasi belajar siswa (M) pada siklus I sebesar 75,2 sedangkan pada siklus II sebesar 85,3 berarti ada peningkatan sebesar 10,1 atau meningkat sebesar 13,43%.

DAFTAR PUSTAKA

A. Chaedar Alwasilah. 2007. Contextual Teaching & Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasyikkan dan Bermakna. Bandung : MLC.

Candiasa, I Made. 2010. Statistik Univariat dan Bivariat Disertai Aplikasi SPSS. Singaraja : Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha.

Depdiknas 2005. Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching snd Learning). Jakarta: Dirjen Dikdasmen.

Dewin, "Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Agama hindu," http://dewin 221106.blogspot.com/2009/11.html

Haryadi, Dedi. 2006. Modul Agama hindu Teknologi, Kesehatan dan Pertanian. Jakarta : Yudhistira.

Melly, "Hakikat Dan Makna Pembelajaran Mata Pelajaran Agama hindu"

http : //irzal.blogspot.com/2011/01.html

Nneahira, "Teori Perkembangan Kognitif Vygotsky" http : // teori-perkembangan kognitif-vygotsky.html

Oka Diputra, Gede Ngurah. 2010. Metodelogi Penelitian Kuantitatif. Tabanan : IKIP Saraswati.

Putra Adnyana, Gede, "Perbedaan Pembelajaran Konstruktivisme dan Behaviorisme,"http://blog.uinmalang.ac.id/jokopurwanto/2011/03/17.html

Slameto, "Hubungan Aktivitas Belajar Dengan Hasil Belajar" http : //www.masbied.com/search/hubungan-aktivitas-belajar-dengan-hasil-belajar.

Slameto, "Pengertian dan Landasan Teori Prestasi Belajar," http://www.sarjanaku.com/2011/02/prestasi - belajar.html

Permendiknas. 2008. Panduan Pelaksanaan Pembinaan SMA Standar Nasional (SSN). Jakarta : Kegiatan Sosialisasi Wajib Belajar dan Pengendalian Program.

Sanjaya, Wina. 2005. Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.

Shvoong, "Pembelajaran Dengan Pendekatan Pemecahan Masalah" http : // id.shvoong.com/writing-and-speaking/presenting/2063169.html.

Wiki, "Teori Perkembangan Kognitif" http : //id.wikipedia.org/wiki.html

Penggunaan Software Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Marga

Ni Wayan Dian Permana Dewi, S. Pd., M. Pd.
email : dian.permana0203@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *software* pembelajaran matematika mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Marga. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan angket minat belajar siswa, yang terdiri dari katagori sangat rendah, rendah, tinggi dan sangat tinggi. Hasil analisis mula-mula peserta didik sebanyak 24 orang, menunjukkan minat belajar yang sangat rendah. Selanjutnya setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas, dengan menggunakan *software* pembelajaran matematika berupa *Autograph* dan *Microsoft Mathematics*, minat belajar siswapun meningkat. Siklus 1 mengambil materi sistem pertidaksamaan linier menghasilkan minat dengan katagori tinggi sebesar 66,67%, katagori sangat tinggi sebesar 20,83%. Sedangkan siklus 2 mengambil materi bangun ruang menghasilkan minat dengan katagori tinggi sebesar 70,83% dan katagori sangat tinggi 29,17%. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah penggunaan *software* pembelajaran matematika mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Marga.

Kata kunci : *Software* matematika, minat belajar

ABSTRACT

This study aims to determine whether the use of mathematics learning software can increase the students' interest of learning in class XI IPA SMA 1 Marga. Data collection method used in this research is using questionnaire of student learning interest, which consist of very low, low, high and very high category. The results of the initial analysis of students as many as 24 people, showed a very low interest in learning. Furthermore, after classroom action research was conducted, using mathematics learning software in the form of *Autograph* and *Microsoft Mathematics* make the interest in learning, increase for the students. Cycle 1 takes linear inequality system material yields interest with high category of 66, 67%, very high category equal to 20, 83%. While cycle 2 take the material of building space generate interest with high category equal to 70, 83% and very high category 29,17%. The conclusion obtained from this research is the use of mathematics learning software able to increase student's interest in class XI IPA SMA Negeri 1 Marga.

Keywords: mathematics software, interest in learning

PENDAHULUAN

Era globalisasi yang diiringi dengan perkembangan IPTEK yang sangat pesat, menuntut seseorang untuk mampu memanfaatkan informasi dengan baik dan cepat. Untuk itu, dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas dan bernalar tinggi serta memiliki kemampuan untuk memproses informasi sehingga bisa digunakan untuk mengembangkan IPTEK.

Dalam dunia pendidikan, pendidikan formal merupakan tempat yang sangat strategis untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, pendidikan formal diharapkan mampu memberikan kontribusi bagi pengembangan sumber daya manusia melalui mata pelajaran-mata pelajaran yang diajarkan.

Kita tahu bahwa dewasa ini perkembangan teknologi sangatlah pesat, sehingga apapun saat ini selalu berkaitan dengan yang namanya teknologi. Teknologi juga tidak hanya dipahami oleh orang dewasa saja melainkan kini teknologi di mata anak-anak sudah tidak asing lagi. Sejalan dengan perkembangan yang sangat pesat dari teknologi kini dunia pendidikan pun tidak kalah berkembang tentunya salah satunya di tunjang dengan teknologi yang dijadikan sebagai salah satu media dalam pembelajaran (Elpinawati Manik, 2017).

Melihat perkembangan dunia pendidikan tersebut tentunya menuntut para pendidik khususnya guru untuk dapat menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, khususnya mata pelajaran matematika. Terlebih dikarenakan banyak siswa mengatakan pelajaran matematika itu sulit, jadi dengan menjadikan teknologi sebagai media pembelajaran, maka mereka tidak menganggap belajar matematika itu sulit, sehingga minat pada pelajaran matematika akan semakin meningkat. Abdul Hadis (2006: 44) menyatakan minat belajar dapat diartikan sebagai rasa tertarik yang ditunjukkan oleh peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar, baik dirumah, di sekolah, dan di masyarakat.

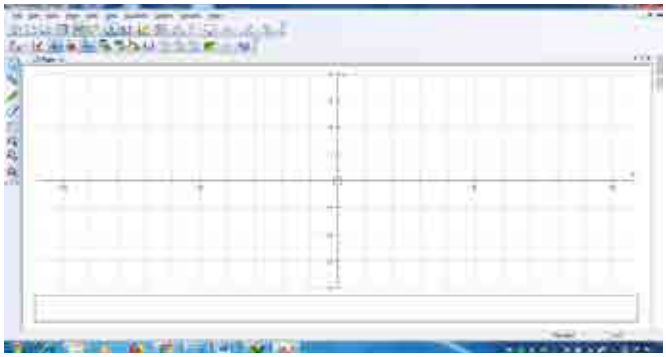
Secara lebih lanjut beliau mengatakan bahwa peserta didik yang tertarik atau berminat dalam melakukan sikap dan perilaku belajar, maka peserta tersebut menunjukkan sikap dan perilaku belajar yang baik berupa : peserta didik menunjukkan gairah yang tinggi dalam melakukan aktivitas belajar, tekun dan ulet dalam melakukan aktivitas belajar sekalipun dalam waktu yang lama, aktif, kreatif, produktif dalam melaksanakan aktivitas dan menyelesaikan tugas-tugas belajar, tidak mengenal lelah apalagi bosan dalam belajar, senang dan asyik dalam belajar, aktivitas belajar dianggap sebagai hobi dan bagian dari hidup.

Tindakan untuk meningkatkan minat belajar ini dilakukan untuk dapat meningkatkan keberhasilan siswa dalam mempelajari matematika. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Mikarsa (2007: 3.7) bahwa minat merupakan salah satu faktor internal yang mempengaruhi belajar. minat akan membantu keberhasilan siswa dalam belajar, dikarenakan belajar akan lebih berhasil jika sesuai dengan minat siswa.

Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni (2010: 24) menyatakan untuk membangkitkan minat belajar siswa bisa dilakukan dengan cara membuat materi yang akan dipelajari semenarik mungkin dan tidak membosankan, sehingga siswa menjadi aktif, maupun performansi guru yang menarik saat mengajar.

Sebagai sarana untuk meningkatkan minat siswa terhadap proses pembelajaran di kelas adalah dengan menggunakan teknologi yang sedang *trand* dan berkembang pesat saat ini. Salah satu teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran ialah teknologi komputer. Contohnya dalam pembelajaran matematika banyak aplikasi atau software yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya adalah *Autograf* dan *Microsoft Mathematics.*

Autograf merupakan program khusus yang digunakan dalam pembelajaran matematika. *Autograf* memiliki kemampuan membuat grafik 2D dan 3D untuk materi tranformasi, kerucut bagian, vektor, kemiringan, pertidaksamaan dan turunan. Dengan menggunakan *software* ini, pengguna dapat mengamati bagaimana fungsi, grafik, persamaan, dan perhitungan (Dwi Novitasari, 2014). Berikut disajikan tampilan awal program pembelajaran *autograph.*



Gambar 1. Tampilan *Autograph*

Beberapa manfaat penggunaan Autograf yang ingin penulis sampaikan adalah sebagai berikut.

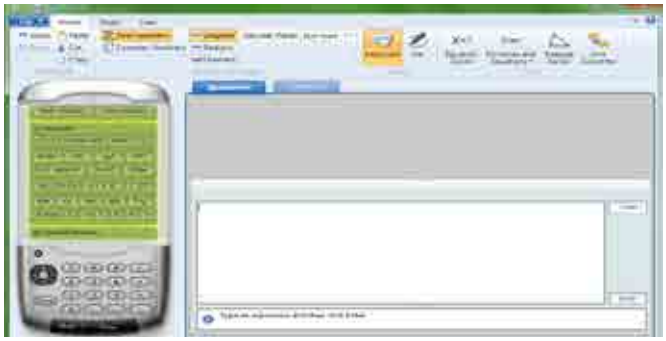
Autograf memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan dan lebih memahami matematika dalam kehidupan nyata

Mengatasi kesulitan siswa dan konstruksi gambar, termasuk melewati masalah yang dihadapi oleh siswa ketika menulis dan menggambar dengan tangan dan memfasilitasi koreksi kesalahan, sehingga meningkatkan rasa kemampuan siswa dalam pekerjaan mereka;

Pengajaran dengan mengintegrasikan *Autograph* di sekolah dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga minat belajar matematika siswa akan meningkat.

Pada tahap awal penggunaan aplikasi ini, siswa akan diarahkan untuk menyelesaian himpunan penyelesaian dari sistem pertidaksamaan linier, yang langkah-langkahnya disesuaikan dengan pertidaksamaan yang dimaksud (Herlin Iriana, 2013).

Software pembelajaran yang kedua adalah *Microsoft Mathematics.* Berikut disajikan tampilan awal program pembelajaran *Microsoft Mathematics.*



Gambar 2. Tampilan *Microsoft Mathematic*

Microsoft Mathematics merupakan aplikasi yang dibuat oleh *Microsoft* pada tahun 2010 dan bisa diunduh secara gratis. Dengan aplikasi ini, kita bisa menyelesaikan soal-soal aritmetika (menentukan KPK, FPB, faktorial, dll), matriks, integral, diferensial, statistik, permutasi, kombinasi, bangun ruang, persamaan, pertidaksamaan, model matematika, trigonometri, dan beberapa persoalan yang melibatkan rumus fisika dan kimia (Nurdiana, 2013).

Penggunaan kedua aplikasi tersebut diharapkan mampu meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dengan demikian dalam pelaksanaannya menggunakan model siklus. Yang setiap siklusnya terdiri atas empat kegiatan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti terlebih dahulu meminjam lab komputer yang sudah terpasang *Autograph* dan *Microsoft Mathematics.*

Sedangkan untuk mengukur minat belajar matematika, menggunakan angket minat belajar. Katagori minat belajar akan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Katagori Minat Belajar

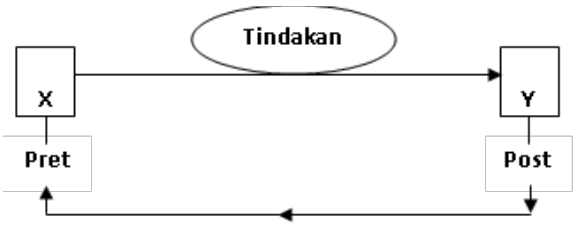
No.	Skor	Katagori Minat Belajar
1	88 – 96	Sangat Tinggi
2	79 – 87	Tinggi
3	70 – 78	Rendah
4	61 – 69	Sangat Rendah

Hasil pelaksanaan tindakan masing-masing siklus akan disajikan berupa tabel distribusi frekuesi.

Sebelum tahapan pelaksanaan dimulai, siswa hendaknya paham terlebih dahulu cara menggunakan kedua aplikasi tersebut, sehingga ketika tahap pelaksanaan dimulai siswa dapat menggunakan serta memecahkan soal-soal matematika tanpa ada hambatan yang berarti.

Setelah diperkirakan semua siap, proses selanjutnya akan dimulai dengan melaksanakan tahapan pada siklus 1, dilanjutkan siklus 2, kemudian melihat hasil yang diperoleh dari kedua siklus tersebut. Secara umum proses pembelajaran menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual, mengingat materi yang disampaikan diawali dengan mengaitkan kehidupan siswa sehari-hari dengan konteks matematika sesungguhnya.

Secara sederhana dapat pula disebutkan bahwa dalam setiap siklusnya ada observasi awal (sebagai pretes), tindakan dan observasi akhir (postes). Jika digambarkan desain penelitiannya adalah sebagai berikut.



Gambar 3. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Marga, dengan alamat Jalan Wisnu, Marga, Tabanan. Sebagai subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPA 1, ssemester 1 tahun pelajaran 2017/2018 sebanyak 24 siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Siklus 1

Pada siklus I, materi pembelajaran yang dibahas adalah memperkenalkan bentuk pertidaksamaan linier dua peubah dan menyelesaikan sistem pertidaksamaan linier dua peubah (metode eliminasi dan substitusi). Materi ini dapat diselesaikan dalam 2 x pertemuan (2 x 90 menit).

Pada awal siklus ini siswa terlihat canggung seakan sangat malas mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Kegiatan diskusi juga kurang dimanfaatkan secara optimal oleh siswa. Siswa lebih memilih diam saat diajukan pertanyaan, sehingga pembelajaran berlangsung kurang "hidup". Tetapi pada pertemuan berikutnya siswa mulai memanfaatkan kegiatan untuk berdiskusi, mengerjakan soal-soal yang diberikan, dan berusaha belajar menggunakan aplikasi *autograph* dan *microsoft mathematic*. Penggunaan aplikasi *autograph* siswa masih merasa kesulitan karena tampilan yang dirasakan masih asing bagi mereka. Kesulitan yang paling terlihat adalah menemukan titik potong antara 2 pertidaksamaan linier. Akan tetapi setelah dilatih dengan berbagai soal yang berbeda akhirnya mereka mampu menggunakan aplikasi autograph dengan lancar. Di awal siklus, didapatkan hasil minat belajar siswa disajikan dalam tabel distribusi frekuensi berikut.

Tabel 2. Skor Minat Belajar Siklus 1

No	Interval	Kategori	F	%
1	88 – 96	Sangat tinggi	5	20,83%
2	79 – 87	Tinggi	16	66,67%
3	70 – 78	Rendah	3	12,50%
4	61 – 69	Sangat rendah	0	0%
Jml.			24	100%

Dari tabel tersebut terlihat bahwa, tidak ada siswa yang memiliki minat sangat rendah, sebanyak 3 siswa masih memiliki minat rendah (12,50%), 16 siswa memiliki minat tinggi (66,67%) dan 5 orang siswa memiliki minat sangat tinggi (20,83%).

Hasil Penelitian Siklus 2

Pada siklus II, materi yang dibahas mengenai bangun ruang. Pokok bahasan ini dapat diselesaikan dalam waktu 2 kali pertemuan (2 x 90 menit).

Setelah dilakukan perbaikan tentang sistem dan alur pembelajaran menggunakan kedua aplikasi tersebut, dimana diskusi dilakukan secara berantai, kemudian pemahaman terhadap cara pemecahan soal menggunakan aplikasi lebih dimantapkan, sehingga pada siklus ini kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, karena siswa sudah memiliki pengalaman yang cukup pada siklus-siklus sebelumnya. Hasil pengukuran minat belajar pada siklus ini mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya. Hasil pengukuran minat belajar pada siklus 2 disajikan dalam tabel distribusi frekuensi berikut.

Tabel 3. Skor Minat Belajar Siklus 2

No	Interval	Kategori	F	%
1	88 – 96	Sangat tinggi	7	29,17%
2	79 – 87	Tinggi	17	70,83%
3	70 – 78	Rendah	0	0%
4	61 – 69	Sangat rendah	0	0%
Jml.			24	100%

Dari tabel tersebut terlihat bahwa, tidak ada siswa yang memiliki minat sangat rendah, dan rendah. Sebanyak 17 siswa memiliki minat tinggi (70,83%) dan 7 orang siswa memiliki minat sangat tinggi (29,17%).

Dengan melihat perbandingan antara kedua siklus tersebut terlihat bahwa terjadi penuruan untuk katagori rendah sebanyak 3 orang atau sebesar 12,50 %, kemudian terjadi peningkatan katagori tinggi sebanyak 1 orang atau sebanyak 4,16% dan terjadi peningkatan untuk katagori sangat tinggi sebanyak 2 orang atau sebesar 8,34%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, baik siklus 1 maupun siklus 2, dan berdasarkan titik tolak dengan maraknya penggunaan teknologi di era sekarang ini, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *software* pembelajaran matematika yaitu aplikasi *Autograph* dan *Microsoft Mathematic* dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Marga. Hal ini terlihat dengan adanya peningkatan di masing-masing siklus. Siklus 1 menunjukkan minat belajar siswa berada pada katagori rendah, tinggi dan sangat tinggi. Sedangkan pada siklus 2 menunjukkan minat belajar siswa berada pada katagori tinggi dan sangat tinggi.

Selain itu penggunaan teknologi yang berkembang saat ini sangat membantu siswa untuk menyelesaikan soal-soal matematika. Jadi siswa bisa memanfaatkan perkembangan teknologi melalui hal-hal yang positif salah satu diantaranya adalah dengan mengintegrasikan materi pembelajaran matematika menggunakan aplikasi pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan dapat terealisasi sesuai dengan harapan.

DAFTAR RUJUKAN

Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni. (2010). Teori belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-ruzz Media

Hadis, Abdul. (2006). Psikologi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta.

Iriana, Herlin. 2013 "Software Autograph". Diakses dari http://herlintriana3.blogspot.co.id/2013/01/software-autograph.html. Pada tanggal 10 Januari 2018.

Manik, Elpinawati. 2017. "Manfaat Penggunaan Software Matematika" Diakses dari http://guraru.org/daftar-anggota/elpinawatimanik/. Pada Tanggal 1 Maret 2018.

Mikarsa. (2007). Pendidikan Anak di SD. Jakarta: Universitas Terbuka.

Novitasari, Dwi. 2014. "Penggunaan Software dalam Pembelajaran Matematika". Diakses dari https://dwinovitasari91.files.wordpress.com/2014/10/penggunaan-software-autograf-dalam-pembelajaran-matematika.doc. Pada tanggal 16 Pebruari 2018.

Nurdiana. 2013 "Penggunaan Microsoft Mathematic". Diakses dari http://nurrrdianaa.blogspot.co.id/2013/12/penggunaan-microsoft-mathematics.html Pada tanggal 5 Pebruari 2018.

Mengenal dan Mengembangkan Sekolah Ramah Anak

Dasar :

1. **Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 20013 Pasal 1 :**

"Pemenuhan Hak Pendidikan Anak adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik pada usia anak secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia,serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

2. **Undang Undang Nomor 23 Tahun 2002 pasal 4 tentang perlindungan anak:**

"menyebutkan bahwa anak mempunyai hak untuk dapat hidup tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapatkan perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Disebutkan di atas salah satunya adalah berpartisipasi yang dijabarkan sebagai hak untuk berpendapat dan didengarkan suaranya."

Program Pengembangan Sekolah Ramah Anak

A. Pengertian

Sekolah Ramah Anak adalah sekolah yang secara sadar berupaya menjamin dan memenuhi hak-hak anak dalam setiap aspek kehidupan secara terencana dan bertanggung jawab. Prinsip utama adalah non diskriminasi kepentingan, hak hidup serta penghargaan terhadap anak. Sebagaimana dalam bunyi pasal 4 UU No.23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak, menyebutkan bahwa anak mempunyai hak untuk dapat hidup tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara wajar sesuai harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapatkan perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.Disebutkan di atas salah satunya adalah berpartisipasi yang dijabarkan sebagai hak untuk berpendapat dan didengarkan suaranya. Sekolah Ramah Anak adalah sekolah yang terbuka melibatkan anak untuk berpartisipasi dalam segala kegiatan, kehidupan sosial,serta mendorong tumbuh kembang dan kesejahteraan anak.

Sekolah Ramah Anak adalah sekolah/madrasah yang aman, bersih, sehat, hijau, inklusif dan nyaman bagi perkembangan fisik, kognisi dan psikososial anak perempuan dan anak laki-laki termasuk anak yang memerlukan pendidikan khusus dan/atau pendidikan layanan khusus.

B. Ruang Lingkup Sekolah Ramah Anak

Dalam usaha mewujudkan Sekolah Ramah Anak perlu didukung oleh berbagai pihak antara lain keluarga dan masyarakat yang sebenarnya merupakan pusat pendidikan terdekat anak. Lingkungan yang mendukung, melindungi memberi rasa aman dan nyaman bagi anak akan sangat membantu proses mencari jati diri. Kebiasaan anak memiliki kecenderungan meniru, mencoba dan mencari pengakuan akan eksistensinya pada lingkungan tempat mereka tinggal. Berikut adalah peran aktif berbagai unsur pendukung terciptanya Sekolah Ramah Anak.

No	[illegible]	Uraian
1	Keluarga	– Sebagai pusat pendidikan utama dan pertama bagi anak. – Sebagai fungsi proteksi ekonomi, sekaligus memberi ruang berekpresi dan berkreasi.
2	Sekolah	– melayani kebutuhan anak didik khususnya yang termargin dalam pendidikan – peduli keadaan anak sebelum dan sesudah belajar – peduli kesehatan, gizi, dan membantu belajar hidup sehat. – menghargai hak-hak anak dan kesetaraan gender. – sebagai motivator, fasilitator sekaligus sahabat bagi anak.
3	Masyarakat	– Sebagai komunitas dan tempat pendidikan setelah keluarga – Menjalin kerjasama dengan sekolah, sebagai penerima output sekolah.

Arah Kebijakan dan Strategi Pengembangan Implementasi Sekolah Ramah Anak

A. Kondisi Sekolah

Kondisi sekolah saat ini dapat dimaknai sebagai suatu sekolah yang kurang memfasilitasi dan memberdayakan potensi anak. Untuk memberdayakan potensi anak sekolah tentunya harus memprogramkan sesuatunya yang menyebabkan potensi anak tumbuh dan berkembang. Konsekuensi menciptakan sekolah ramah anak tidaklah mudah karena sekolah di samping harus menciptakan program sekolah yang memadai, sekolah juga harus menciptakan lingkungan yang edukatif

Banyak aktivitas sekolah yang biasa dilakukan anak yang memiliki nilai-nilai positif dalam membentuk karakter dan kepribadian. Dengan adanya perubahan, terutama di kota-kota karena terbatasnya lahan dan perubahan struktur bangunan sekolah menyebabkan beberapa aktivitas yang penting bagi anak tersebut hilang dan tidak dapat dilakukan lagi.Misalnya, lompat tali sebagai bentuk aktivitas uji diri, sekarang tidak dapat dilakukan karena sebagian besar telah dimanfaatkan untuk lahan parkir atau tertutup bangunan.

Jika kegiatan-kegiatan tersebut tidak tergantikan berarti ada beberapa potensi anak yang hilang karena tidak dapat dilakukan anak

di sekolah.Oleh karena itu, perlu dicari solusi untuk menggantikan aktivitas yang hilang tersebut. Utamanya, akan lebih bagus jika sekolah memprogramkannya. Jika dikaitkan dengan sekolah ramah anak maka pemrograman semacam ini sangat penting sebagai bentuk pelayanan pada anak dalam rangka memberdayakan potensinya. Apalagi sekolah-sekolah yang memprogramkan kegiatannya sampai sore.

B. Arah Kebijakan Sekolah Ramah Anak

- Melaksanakan UU Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak
- Melaksanakan UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional
- Penyusunan tata tertib yang sesuai dengan Konvensi Hak Anak (KHA)
- Peningkatan pelaksanaan Undang-Undang Perlindungan Anak sesuai dengan proses pembelajaran yang melibatkan semua pihak yang berkepentingan pada dunia pendidikan.

C. Strategi Pengembangan Sekolah Ramah Anak

Sekolah adalah penyelenggara proses pendidikan dan pembelajaran secara sistematis dan berkesinambungan. Para pendidik dan tenaga kependidikan di sekolah diharapkan menyelenggarakan pendidikan dan pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik berperilaku terpelajar. Perilaku terpelajar ditampilkan dalam bentuk pencapaian prestasi akademik, menunjukkan perilaku yang beretika dan berakhlak mulia, memiliki motivasi belajar yang tinggi, kreatif, disiplin, bertanggung jawab, serta menunjukkan karakter diri sebagai warga masyarakat, warga Negara dan bangsa.

Sekolah harus dapat menciptakan suasana yang kondusif agar anak didik merasa nyaman dan dapat mengekspresikan potensinya. Agar tercipta suasana kondusif tersebut, maka ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan, terutama:

Perencanaan program sekolah yang sesuai dengan tahap-tahap pertumbuhan dan perkembangan anak didik. Anak tidak harus dipaksakan melakukan sesuatu, tetapi dengan program tersebut anak secara otomatis terdorong untuk mengeksplorasi dirinya. Faktor penting yang perlu diperhatikan sekolah adalah partisipasi aktif anak terhadap berbagai kegiatan yang diprogramkan, namun sesuai dengan kebutuhan anak.

Lingkungan sekolah yang mendukung. Jika suasana ini dapat tercipta di sekolah, maka suasana di lingkungan sekolah sangat kondusif untuk menumbuh-kembangkan potensi anak karena anak dapat mengekspresikan dirinya secara leluasa sesuai dengan dunianya. Di samping itu, penciptaan lingkungan yang bersih, akses air minum yang sehat, bebas dari sarang kuman, dan gizi yang memadai merupakan faktor yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Aspek sarana-prasarana yang memadai, terutama yang berkaitan dengan kebutuhan pembelajaran anak didik. Sarana-prasarana tidak harus mahal tetapi sesuai dengan kebutuhan anak. Adanya zona aman dan selamat ke sekolah, adanya kawasan bebas reklame rokok, pendidikan inklusif juga merupakan faktor yang diperhatikan sekolah. Penataan lingkungan sekolah dan kelas yang menarik, memikat, mengesankan, dan pola pengasuhan dan pendekatan individual sehingga sekolah menjadi tempat yang nyaman dan menyenangkan.

Sekolah juga harus menjamin hak partisipasi anak. Adanya forum anak, ketersediaan pusat-pusat informasi layak anak, ketersediaan fasilitas kreatif dan rekreatif pada anak, ketersediaan kotak saran kelas dan sekolah, ketersediaan papan pengumuman, ketersediaan majalah atau koran anak. Sekolah hendaknya memungkinkan anak untuk melakukan sesuatu yang meliputi hak untuk mengungkapkan pandangan dan perasaannya terhadap situasi yang memiliki dampak pada dirinya.

Sekolah yang ramah anak merupakan institusi yang mengenal dan menghargai hak anak untuk memperoleh pendidikan, kesehatan, kesempatan bermain dan bersenang, melindungi dari kekerasan dan pelecehan, dapat mengungkapkan pandangan secara bebas, dan berperan serta dalam mengambil keputusan sesuai dengan kapasitas mereka. Sekolah juga menanamkan tanggung jawab untuk menghormati hak-hak orang lain, kemajemukan dan menyelesaikan masalah perbedaan tanpa melakukan kekerasan.

Implementasi Sekolah Ramah Anak

Dengan ditetapkannya Undang-Undang Republik Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, diharapkan kondisi dan perlindungan anak menjadi lebih baik karena undang-undang tersebut memuat perlindungan terbaik bagi anak, yaitu hak untuk hidup, tumbuh dan berkembang, partisipasi serta perlindungan anak dari kekerasan.

Dalam upaya melindungi anak dari kekerasan, program Sekolah Ramah Anak secara khusus berupaya mencegah kekerasan pada anak di sekolah. Aksesibilitas di sekolah lebih mudah dibandingkan di rumah, untuk itu sekolah mempunyai peran strategis dalam mencegah kekerasan terhadap anak. Untuk itu guru-guru perlu mengetahui tentang pencegahan kekerasan, termasuk cara alternatif dalam mendidik dan mendisiplinkan anak.

Di bawah ini beberapa contoh implementasi Sekolah Ramah Anak ke dalam 8 (delapan) Standar Pendidikan.

Implementasi Sekolah Ramah Anak Ke Dalam 8 (Delapan) Standar Pendidikan

1) Standar kompetensi lulusan

   Digunakan sebagai pedoman penilaian dalam penentuan kelulusan peserta didik dari satuan pendidikan.

   - Lulusan memiliki sikap anti kekerasan
   - Lulusan memiliki sikap toleransi yang tinggi
   - Lulusan memiliki sikap peduli lingkungan
   - Lulusan memiliki sikap setia kawan
   - Lulusan memiliki sikap bangga terhadap sekolah dan almamater.

2) Standar Isi- Kerangka dasar dan struktur kurikulum
   - Beban belajar
   - Kurikulum tingkat satuan pendidikan
   - Kalender Pendidikan /akademik
   - Standar Isi mencantumkan pelaksanaan Sekolah Ramah Anak
   - Dasar hukum mencantumkan Undang-undang Perlindungan Anak (UUPA)

3) Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan

   Pendidik harus memiliki kualifikasi akademik dan kompetensi sebagai agen pembelajaran, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional

   Pendidik dan tenaga kependidikan mampu mewujudkan Sekolah Ramah Anak : Sekolah Bebas kekerasan baik:

   - kekerasan secara Fisik (physical abuse)

     Secara sengaja dan paksa dilakukan terhadap bagian tubuh anak yang bisa menghasilkan ataupun tidak menghasilkan luka fisik pada anak contohnya : memukul, menguncang-guncang anak dengan keras, mencekik, mengigit, menendang, meracuni, menyundut anak dengan rokok, dan lain-lain.

- kekerasan secara sexsual (sexual abuse),

  terjadi jika anak digunakan untuk tujuan seksual bagi orang yang lebih tua usianya. Misalnya memaparkan anak pada kegiatan atau perilaku seksual, atau memegang atau raba anak atau mengundang anak melakukannya. Termasuk disini adalah penyalahgunaan anak untuk pornografi, pelacuran atau bentuk ekploitasi seksual lainnya.
- kekerasan secara emosional (emotional abuse)

  Meliputi serangan terhadap perasaaan dan harga diri anak. Perlakuan salah ini sering luput dari perhatian padahal kejadian bisa sangat sering karena biasanya terkait pada ketidakmampuan dan / atau kurang efektifnya orang tua/ guru/orang dewasa dalam menghadapi anak. Bentuknya bisa mempermalukan anak, penghinaan, penolakan, mengatakan anak "Bodoh", "malas", "nakal", menghardik, menyumpai anak dan lain-lain.
- Penelantaran anak.

  Terjadi jika orang tua wali pengasuh, guru, orang dewasa tidak menyediakan kebutuhan mendasar bagi anak untuk dapat berkembang normal secara emosional, psikologis dan fisik. Contoh tidak diberi makan, pakaian, tempat berteduh, tidak mendapat tempat duduk, diabaikan keberadaannya dan lain-lain
- Guru memahami Undang-Undang Perlindungan Anak (UUPA)

4) Standar Proses

Proses pembelajaran, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berperan aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, memberikan bantuan berupa sandang seperti seragam, sepatu, tas, buku dan lain-lain. Pangan seperti pemberian makanan tambahan anak sekolah (PMTAS), kesehatan, dan pendidikan yang memadai bagi anak

- memberikan ruang kepada anak untuk berkreasi, berekspresi, dan partisipasi sesuai dengan tingkat umur dan kematangannya.
- memberikan perlindungan dan rasa aman bagi anak.
- Menghargai keberagaman dan memastikan kesetaraan keberadaan.
- Perlakuan adil bagi murid laki-laki dan perempuan, cerdas lemah, kaya miskin, normal cacat dan anak pejabat dan buruh.
- Penerapan norma agama, sosial dan budaya setempat
- Kasih sayang kepada peserta didik, memberikan perhatian bagi mereka yang lemah dalam proses belajar karena memberikan hukuman fisik maupun non fisik bisa menjadikan anak trauma.
- Saling menghormati hak hak anak baik antar murid, antar tenaga kependidikan serta antara tenaga kependidikan dan murid.
- Terjadi proses belajar sedemikan rupa sehingga siswa merasa senang mengikuti pelajaran, tidak ada rasa takut, cemas dan was-was, tidak merasa rendah diri karena bersaing dengan teman lain.
- Membiasakan etika mengeluarkan pendapat dengan tata cara:
  - Tidak memotong pembicaraan orang lain
  - Mengancungkan tangan saat ingin berpendapat, berbicara setelah dipersilahkan.
  - Mendengarkan pendapat orang lain.
- Proses belajar mengajar didukung oleh media ajar seperti buku pelajaran dan alat bantu ajar/peraga sehingga membantu daya serap murid.

5) Standar Sarana dan Prasarana

- Persyaratan minimal tentang sarana : perabot, peralatan pendidikan, media pendidikan, buku dan sumber belajar lainnya, Bahan habis pakai.
- Persyaratan minimal tentang prasarana : ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja, ruang unit produksi, ruang kantin, instalasi dan jasa, tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berekreasi.
- Penataan kelas Murid dilibatkan dalam penataan bangku, dekorasi, dan kebersihan agar betah dikelas.
- Penataan tempat duduk yang fleksibel sesuai dengan kebutuhan.
- Murid dilibatkan dalam memajang karya, hasil ulangan/ tes, bahan dan buku sehingga artistik dan menarik serta menyediakan pojok baca
- Bangku dan kursi ukurannya disesuaikan dengan ukuran postur anak indonesia serta mudah untuk digeser guna menciptakan kelas yang dinamis.
- Lingkungan Sekolah
- Murid dilibatkan dalam pendapat untuk menciptakan lingkungan sekolah (penentuan warna dinding kelas, hiasan, kotak saran, majalah dinding, taman kebun sekolah)
- Guru terlibat langsung dalam menjaga kebersihan lingkungan dengan memberikan contoh seperti memungut sampah , membersihkan meja sendiri.
- Fasilitas sanitasi seperti toilet, tempat cuci, disesuaikan dengan postur dan fasilitas.
- Lingungan sekolah bebas asap rokok
- Tersedia fasilitas air bersih, hygiene, dan sanitasi, fasilitas kebersihan dan fasilitas kesehatan
- Penerapan kebijakan atau peraturan yang mendukung kebersihan dan kesehatan yang disepakati, dikontrol dan dilaksanakan oleh semua murid dan warga sekolah.
- Penerapan kebijakan atau peraturan yang melibatkan siswa. Contoh tata tertib sekolah.
- Menyediakan tempat dan sarana bermain karena bermain menjadi dunia anak agar anak memperoleh kesenangan, persahabatan, memperoleh teman baru, merasa enak, belajar keterampilan baru.
- Lingkungan Lain
- Kamar mandi bersih bebas bau
- Ruang perpustakaan, ruang UKS, ruang Laboratorium, ruang bengkel kerja, ruang unit produksi, instalasi dan jasa, tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berekreasi merupakan tempat yang representatif bagi anak.
- Ruang kantin bersih, bebas dari debu dan lalat.
- Kantin yang menjual makanan yang tidak membahayakan bagi kesehatan anak.
- Menciptkan lingkungan yang memungkinkan anak makan tidak sambil berdiri.
- Menciptakan lingkungan yang nyaman untuk beraktivitas.

6) Standar pembiayaan

Persyaratan minimal tentang biaya investasi :

- Meliputi biaya penyediaan sarana dan prasarana, pengembangan sumber daya manusia dan modal tetap

- Persyaratan minimal biaya personal :
- Meliputi biaya pendidikan yang harus dikeluarkan oleh peserta didik untuk bisa mengikuti proses pembelajaran secara teratur dan berkelanjutan
- Persyaratan minimal tentang biaya operasi meliputi :
- Gaji pendidik dan tenaga kependidikan serta segala tunjangan yang melekat pada gaji
- Bahan atau peralatan pendidik habis pakai
- Biaya operasi pendidikan tak langsung berupa daya, air, jasa telekomunikasi, pemeliharaan sarana dan prasarana, uang lembur, transportasi, komsumsi, pajak, asuransi dan lain sebagainya.
- Anak tidak dilibatkan dalam urusan keuangan yang terkait dengan kewajiban orang tua/ wali murid
- Infaq tidak digunakan untuk alasan men cari dana tambahan (*tidak ada tekanan dan sindiran bagi anak yang tidak mampu memberi infaq)
- Program wisata dibahas secara transpa ran dengan orangtua murid dan anak (disinyalir ada unsur "paksaan").

7) Standar Pengelolaan Standar pengelolaan oleh satuan pendidikan, Pemda, dan pemerintah.

Dikdasmen :

Menerapkan manajemen berbasis sekolah yang ditunjukan dengan kemandirian, kemitraan, partispasi, keterbukaan, dan akuntabilitas.

Dikti :

Menerapkan otonomi perguruan tinggin yang dalam batas-batas yang diatur dalam ketentuan perundang-undangan yang berlaku memberikan kebebasan dan mendorong kemandirian.

- Tata tertib guru dipajang agar anak dapat membaca
- Sanksi yang diberikan kepada anak yang melanggar tata tertib, disepakati antara guru, anak dan orang tua pada awal tahun pelajaran.
- Penerapan konsekuensi logis bagi pelanggar tata tertib. Contoh: penerapan "poin"
- Pemberian "reward" disosialisasikan kepada masyarakat sekola pada awal tahun pelajaran.
- Program sekolah/kebijakan sekolah disosialisasikan kepada masyarakat sekolah.

8) Standar penilaian pendidikan

Standar penilaian pendidikan merupakan standar nasional penilaian pendidikan tentang mekanisme prosedur dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik

- Memberikan reward bagi anak berprestasi baik akademik maupun non akademik.
- Memberikan bimbingan dan motivasi kepada anak yang kurang berhasil dalam evaluasi.
- Tidak mempermalukan anak dihadapan temannya terhadap prestasinya yang kurang
- Guru secara transparan menjelaskan kepada anak kriteria penilaian.
- Mengoreksi dan menilai Pekerjaan Rumah.
- Anak diberi kesempatan menilai kinerja guru.

Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan

Seiring dengan kemajuan teknologi dan globalisasi sehingga mempengaruhi segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni dan bahkan di dunia pendidikan. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas manusia. Khusus dalam bidang teknologi informasi sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal negatif.

Perkembangan internet dalam dunia pendidikan telah menghasilkan sebuah sistem pembelajaran jarak jauh. Dengan sistem ini maka seorang pelajar tidak perlu lagi pergi kesekolah seperti layaknya sekolah formal. Namun cukup meluangkan waktunya untuk bertatap muka dengan dosen atau guru lewat monitor komputer. Demikian juga pelajar tidak hanya memperoleh informasi tentang pengetahuan melalui buku perpustakaan bahkan harus pergi ke perpustakaan untuk memperoleh pengetahuan, namun cukup ada di depan monitor, pengetahuan yang akan dicari sudah tersedia. Bahkan seorang guru akan dengan mudah mencari bahan ajar yang sesuai dengan bidangnya dan juga seorang siswa dapat mendalami ilmu pengetahuan yang didapatkan dengan didukung kemampuan untuk mencari informasi tambahan diluar yang diajarkan oleh guru. Demikian pula masyarakat (wali murid, Dewan pendidikan dan komite sekolah) juga dapat memberikan masukan dan mengontrol sekolah dalam memilih dan menggunakan buku pendidikan yang berkualitas. Dengan demikian akan terjadi perubahan pola pikir serta kreatifitas guru dan siswa serta masyarakat dapat berkembang dengan pesat , sehingga terjadi cakrawala berpikir yang lebih kontektual dan lebih mudah mencerna informasi yang masuk tersebut. Bahkan dalam lingkup pendidikan, sudah saatnya dibentuk suatu jaringan informasi yang memanfaatkan teknologi informasi ini. Dengan demikian terdapat suatu jaringan terhubung antar sekolah sebagai pertukaran data dan informasi secara cepat, akurat dan tentunya murah dalam segala bidang . Penyebaran ide maupun metode pembelajaran dalam proses pembelajaran yang lebih tepat pun akan lebih mudah sampai kepelosok daerah yang selama ini mengalami kesulitan untuk menerima informasi terkini.

Manfaat Internet Bagi Pendidikan

Selain berfungsi sebagai penghubung, internet juga berperan layaknya bank data. Sistem unggah dan unduh memudahkan semua pengguna internet untuk terus berbagi dan mendapatkan informasi. Dalam pencarian data, dikenal istilah mesin pencari atau search engine yang merupakan situs atau program yang khusus dirancang sebagai pencari dokumen. Search engine terbaik dan terpopuler adalah Google. Situs ini bisa digunakan untuk mencari data apapun dalam jejaring internet.

Jika ditinjau dari lingkar dunia edukasi, kehadiran internet merupakan wahana yang terbaik untuk memudahkan para pelajar memperoleh akses data serta informasi yang tak terbatas seputar materi yang diajarkan di lingkup sekolah ataupun universitas. Namun, perlu diakui, akses yang tanpa batas tersebut kemudian dalam kondisi tertentu bisa berefek negatif. Terlebih jika tidak dibarengi pengawasan yang memadai.

a. **Mempermudah Akses Informasi**
   Dengan fungsinya sebagai bank data, tak pelak lagi, media internet bisa dimanfaatkan para pelajar untuk mencari data untuk melengkapi bahan ajar di sekolah maupun di kampus. Selain itu, informasi seperti berita selalu diperbaharui sehingga pengguna internet bisa selalu memperbaharui informasi yang mereka dapatkan secara praktis.
b. **Bersahabat Dengan Teknologi**
   Untuk terkoneksi dengan internet, tentunya Anda membutuhkan gadget pendukung seperti laptop, tablet, ataukah handphone. Secara tidak langsung, dengan mengakses internet akan melatih penguasaan seseorang terhadap perangkat teknologi. Hal ini tentunya merupakan hal positif sebab penguasaan terhadap teknologi merupakan salah satu jenis keterampilan yang tidak dimiliki semua orang. Tahu istilah gaptek, kan?
c. **Komunikasi Tanpa Batas**
   Dewasa ini, internet dipenuhi dengan beragam situs jejaring sosial yang menawarkan konektivitas yang tentu menguntungkan bagi pelajar. Komunikasi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang suku, pendidikan, usia bisa dilakukan melalui situs jejaring sosial tersebut. Selain itu, aplikasi seperti Yahoo Messenger dan Skype banyak digunakan dalam sekolah/ perkuliahan jarak jauh dengan memakai sistem conference. Sebut saja universitas semacam Harvard dan Oxford yang menyediakan perkuliahan jarak jauh yang bisa diikuti siapapun. Peluang ini tentu sangat baik jika dimanfaatkan dengan benar oleh pelajar maupun mahasiswa.

Dampak Negatif Internet

Selain beragam manfaat, internet juga bisa merusak pola pikir serta pola perilaku seseorang. Berikut dampak negatif internet bagi pelajar :

- Pelajar bisa mengakses situs tak layak seperti situs dengan konten porno yang marak diperangi oleh orang tua. Memang akhir-akhir ini salah satu kementrian di Indonesia sedang giat-giatnya memblokir situs porno, namun tak ada jaminan semua situs tersebut bisa ditutup.
- Gila facebook dan twitter juga merupakan salah satu hal yang negarif di dunia internet. Kecanduan jenis ini merubah pola sosial seseorang sehingga lebih nyaman bertegur sapa di situs sosial ketimbang di dunia nyata.

- Hal negatif lainnya yang bisa merusak pelajar adalah fasilitas game online serta perjudian online. Kedua hal ini memang sedang tren. Jika masih dalam kontek wajar, mungkin tak terlalu mengkhawatirkan. Namun beberapa kasus yang ditemui, kecenderungan untuk bermain serta berjudi secara online bukan lagi sebatas hobi namun sesuatu yang dirasa penting untuk dilakukan. Game online dan perjudian online agaknya telah menjadi candu dan banyak perakibat pada menurunnya prestasi belajar seseorang.

Pada hakekatnya internet merupakan alat. Layaknya sebuah alat, penggunaannya tentu bergantung pada orang sebagai subjek pelaku. Jadi dengan kata lain, positif dan negatif adalah pilihan. Manfaat internet bagi pelajar merupakan sesuatu yang harus terus-menerus diberdayakan bagi pelajar. Sedangkan nilai-nilai negarif-nya harus direduksi secara perlahan. Oleh karenanya, penggunaan internet harus selalu berada dalam pengawasan para pendidik maupun keluarga.

Dampak Teknologi Bagi Pendidikan

Perkembangan teknologi khususnya di bidang pendidikan dapat memajukan motivasi siswa agar lebih unggul dan lebih maju dalam penggunaan teknologi.

Motivasi dalam pendidikan juga dapat mempengaruhi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran yang di langsungkan. Motivasi berguna untuk menyemangatkan siswa yang menyerah dan putus asa dalam kemajuaan teknologi yang terjadi. Tanpa di sadari ada juga dari beberapa siswa yang langsung menganggap dirinya tidak bisa mengikuti perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan . dan di sini lah guna motivasi.

Di dalam menghadapi perkembangan teknologi siswa di tuntut untuk lebih kreatif lagi dalam memanfaatkan teknologi yang berkembang. Bukan hanya siswa yang di tuntut untuk lebih kreatif, tetapi guru juga di tuntut agar lebih memahani segala yang ada. Sekarang saja internet menjadi suatu hal yang banyak di gunakan dalam proses pembelajaran.

Kriteria Internet di Bidang Pendidikan

Dengan kemajuan teknologi yang pesat dalam pendidikan , sekarang Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut "cyber teaching" atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin poluper saat ini ialah e-learning yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media teknologi komunikasi dan informasi khususnya internet.

E-learning merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas yang belandaskan tiga kriteria yaitu:

- *E-learning* merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi dan membagi materi ajar atau informasi,
- Pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet yang standar,

Pada saat ini e-learning telah berkembang dalam berbagai model pembelajaran yang berbasis TIK seperti: CBT (Computer Based Training), CBI (Computer Based Instruction), Distance Learning, Distance Education, CLE (Cybernetic Learning Environment), Desktop Videoconferencing, ILS (Integrated Learning Syatem), LCC (Learner-Cemterted Classroom), Teleconferencing, WBT (Web-Based Training).

Teknologi yang berkmbang pesat saat ini ,pasti memiliki dampak positif maupun dampak negatifnya. Dampak positif nya dalam bidang pendidikan dan proses pembelajaran ialah , pengajaran dan proses belajar mengajar lebih efektif dan kita pun dapat lebih up to datae dalam mendapatkan informasi yang ada, dampak negatfnya di antaranya , sering di salah gunakan untuk melakukan kegiatan yang di anggap tak pantas di lakukan.

Perkembangan Teknologi dalam Dunia Pendidikan

Menghadapi abad ke-21, UNESCO melalui *"The International Commission on Education for the Twenty First Century"* merekomendasikan Pendidikan yang berkelanjutan (seumur hidup) yang dilaksanakan berdasarkan empat pilar proses pembelajaran, yaitu : *Learning to know* (belajar untuk menguasai pengetahuan), *learning to do* (belajar untuk mengetahui keterampilan), *learning to be* (belajar untuk mengembangkan diri), dan *Learningto live together* (belajar untuk hidup bermasyarakat), untuk dapat mewujudkan empat pilar pendidikan di era globalisasi informasi sekarang ini, para guru sebagai agen pembelajaran perlu menguasai dan menerapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran.

Menurut *Rosenberg* (2001), dengan berkembangnya penggunaan TIK ada beberapa pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu:

a. Dari ruang kelas ke dimana dan kapan saja,
b. Dari kertas ke "on line" atau saluran,
c. Dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja

https://sepositif.com

Komunikasi sebagai media pendidikan dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti telepon, komputer, internet, e-mail dan lain sebagainya. Interaksi antar guru dan siswa tidak hanya dilakukan melalui hubungan tatap muka dan juga dilakukan dengan menggunakan media-media tersebut. Guru dapat memberikan layanan tanpa harus berhadapan langsung dengan siswa. Demikian pula siswa dapat memperoleh informasi dalam lingkup yang luas dari berbagai sumber media *cyber space* atau ruang maya dengan menggunakan komputer atau internet.

Hal yang paling mutakhir adalah berkembangnya apa yang disebut *"cyber teaching"* atau pengajaran Maya, yaitu proses pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Istilah lain yang makin populer saat ini ialah *e-learning* yaitu satu model pembelajaran dengan menggunakan media Teknologi Komunikasi dan Informasi khususnya Internet. Menurut *Rosenberg* (2001), *e-learning* merupakan satu penggunaan Tekonologi Internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria, yaitu:

a. E-learning merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusi dan membagi materi ajar atau Informasi,
b. Pengiriman sampai kepengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi Internet yang standar,
c. Memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional.

Sejalan dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi itu sendiri pengertian e-learning menjadi lebih luas yaitu pembelajaran yang pelaksanaannya didukung oleh jasa teknologi seperti telepon, audio, videotape, transmisi satellite atau komputer.

Robin Paul Ajjelo juga mngemukakan secara ilustratif bahwa di masa-masa mendatang isi tas anak sekolah bukan lagi buku-buku dan alat tulis seperti sekarang ini, akan tetapi berupa:

a. Komputer notebook dengan akses internet tanpa kabel, yang bermuatan materi-materi belajar yang berupa bahan bacaan, materi untuk dilihat atau di dengar, dan dilengkapi dengan kamera digital serta perekam suara.
b. Jam tangan yang dilengkapi dengan data pribadi, uang elektronik, kode security untuk masuk rumah, kalkulator dan sebagainya.
c. Videophone bentuk saku dengan perangkat lunak, akses internet, permainan, musik, dan TV.
d. Alat-alat musik.
e. Alat-alat olahraga.
f. Bingkisan untuk makan siang.

Hal itu menunjukkan bahwa gejala kelengkapan anak sekolah dimasa itu nanti berupa perlengkapan yang bernuansa Internet sebagai alat bantu belajar.

Sebagai sebuah proses, teknologi pendidikan bersifat abstrak. Dalam hal ini teknologi pendidikan bisa dipahami sebagai sesuatu proses yang kompleks, dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan untuk mengatasi permasalahan, melaksanakan, menilai dan mengelola pemecahan masalah tersebut yang mencakup semua aspek belajar manusia (AECT, 1977), Sejalan dengan hal tersebut, maka lahirnya Teknologi Pendidikan yang mencuat saat ini, meliputi pemerataan kesempatan memperoleh pendidikan, peningkatan mutu/kualitas, relevansi, dan efisiensi pendidikan. Permasalahan serius yang masih dirasakan oleh pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi adalah masalah Kualitas tertentu saja, ini dapat dipecahkan melalui pendekatan Teknologi Pendidikan.

Teknologi pembelajaran terus mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman. Dalam pelaksanaan pembelajaran sehari-hari kita sering jumpai adanya pemfaatan dari perkembangan Teknologi dalam dunia pendidikan, seperti yang sering dilakukan oleh guru atau dosen yaitu mengkombinasikan alat teknologi dalam peroses pembelajaran.

Internet merupakan salah satu alat komunikasi yang murah dimana memungkinkan terjadinya interaksi antara dua orang atau lebih. Kemampuan dan karakteristik internet memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar jarak jauh (E-learning) menjadi lebih efektif dan efisien sehingga dapat diperoleh hasil yang maksimal.

Namun demikian, dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak boleh lupa bahwa Teknologi itu tidak hanya mendatangkan manfaat positif, melainkan juga akan dapat mendatangkan dampak negatif, inilah yang harus tetap kita waspadai. Mengingat saat sekarang ini sering kita jumpai dimana-mana banyak para pelajar dan mahasiswa yang sering menggunakan fasilitas Teknologi tidak sesuai dengan yang diharapkan, sehingga hal ini dapat mendatangkan dampak yang negatif.

Pengaruh Positif Teknologi Terhadap Dunia Pendidikan

a. Munculnya Media Massa, khususnya Media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat Pendidikan. Seperti jaringan Internet, Lab. Komputer Sekolah dan lain-lain. Dampak dari hal ini yaitu guru bukanlah satu-satunya sumber ilmu pengetahuan, sehingga siswa dalam belajar tidak perlu terlalu terpaku terhadap Informasi yang diajarkan oleh guru, tetapi juga bisa mengakses materi pelajaran langsung dari Internet, olehnya itu guru disini bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing siswa untuk mengarahkan dan memantau jalannya pendidikan, agar siswa tidak salah arah dalam menggunakan Media Informasi dan Komunikasi dalam pembelajaran.
b. Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, yang memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan Teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan Teknologi bisa dibuat abstrak, dan dapat dipahami secara mudah oleh siswa.
c. Sistem pembelajaran tidak harus melalui tatap muka. Selama ini, proses pembelajaran yang kita kenal yaitu adanya pembelajaran yang disampaikan hanya dengan tatap muka langsung, namun dengan adanya kemajuan teknologi, proses pembelajaran tidak harus mempertemukan siswa dengan guru, tetapi bisa juga menggunakan jasa pos Internet dan lain-lain.
d. Adanya sistem pengolahan data hasil penilaian yang menggunakan pemamfaatan Teknologi. Dulu, ketika orang melakukan sebuah penelitian, maka untuk melakukan analisis terhadap data yang sudah diperoleh harus dianalisis dan dihitung secara manual. Namun setelah adanya perkembangan IPTEK, semua tugasnya yang dulunya dikerjakan dengan manual dan membutuhkan waktu yang cukup lama, menjadi sesuatu yang mudah untuk dikerjakan, yaitu dengan menggunakan media teknologi, seperti Komputer, yang dapat mengolah data dengan memamfaatkan berbagai program yang telah di installkan.
e. Pemenuhan kebutuhan akan fasilitas pendidikan dapat dipenuhi dengan cepat. Dalam bidang pendidikan tentu banyak hal dan bahan yang harus dipersiapkan, salah satu contoh, yaitu ; Penggandaan soal Ujian, dengan adanya mesin foto copy, untuk memenuhi kebutuhan akan jumlah soal yang banyak tentu membutuhkan waktu yang lama untuk mengerjakannya kalau dilakukan secara manual. Tapi dengan perkembangan teknologi semuanya itu dapat dilakukan hanya dalam waktu yang singkat. Khususnya dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari perkembangan IPTEK, yaitu :
   a) Pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.
   b) Dapat menjelaskan sesuatu yang sulit / Kompleks.

c) Mempercepat proses yang lama.
d) Menghadirkan peristiwa yang jarang terjadi.
e) Menunjukkan peristiwa yang berbahaya atau diluar jangkauan.

Pengaruh Negatif Teknologi terhadap Dunia Pendidikan

Disamping dampak positif yang ditimbulkan oleh perkembangan IPTEK, juga akan muncul dampak negatif yang akan ditimbulkan oleh perkembangan IPTEK dalam proses pendidikan, antara lain:

a. Siswa menjadi malas belajar
Dengan adanya peralatan yang seharusnya dapat memudahkan siswa dalam belajar, seperti Laptop dengan jaringan internet, ini malah sering membuat siswa menjadi malas belajar, terkadang banyak diantara mereka yang menghabiskan waktunya untuk internetan yang hanya mendatangkan kesenangan semata, seperti Facebook, Chating, Friendster dan lain-lain, yang semuanya itu tentu akan berpengaruh terhadap minat belajar siswa.
b. Terjadinya pelanggaran Asusila.
Sering kita dengar di berita-berita, dimana terjadi pelaku pelanggaran asusila dilakukan oleh seorang pelajar terhadap pelajar lainnya, seperti terjadinya tawuran antar pelajar, terjadi priseks, pemerkosaan siswi dan lain-lain.
c. Munculnya media massa, khususnya media elektronik sebagai sumber ilmu dan pusat pengetahuan yang disalah gunakan oleh pelajar.
Dengan munculnya media massa yang dihasilkan oleh perkembangan IPTEK, ini dapat menimbulkan adanya berbagai prilaku yang menyimpang yang dapat terjadi, seperti adanya siswa yang sering menghabiskan waktunya untuk bermain Games, main PS, main Facebook, chating, sehingga waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar malah digunakan untuk bermain, sehingga belajar menjadi habis dengan sia-sia. Akhirnya semuanya itu akan dapat berpengaruh negative terhadap hasil belajar siswa dan bahkan terjadi kemerosotan moral dari para siswa sampai ke Mahasiswa
d. Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru, yang memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran, sehingga membuat siswa menjadi malas.
Dengan adanya fasilitas yang dapat digunakan dengan mudah dalam proses pembelajaran, ini terkadang sering membuat siswa dan mahasiswa menjadi malas dan merasa lebih dimanjakan, misalnya ketika siswa diberi tugas untuk membuat makalah, maka mereka merasa tidak perlu pusing-pusing, karena cukup mencari bahan lewat Internet dan mengkopi paste karya orang lain, sehingga siswa menjadi malas berusaha dan belajar.
e. Kerahasiaan alat tes untuk pendidikan semakin terancam
Selama ini sering kita melihat dan mendengar di siaran TV, tentang adanya kebocoran soal ujian, ini merupakan salah satu akibat dari penyalahgunaan teknologi, karena dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih, maka dengan mudah dapat mengakses informasi dari satu daerah ke daerah lain, inilah yang dilakukan oleh oknum untuk melakukan penyelewengan terkait dengan kebocoran soal ujian, sehingga kejadian ini sering meresahkan pemerintah dan masyarakat.
f. Penyalahgunaan pengetahuan bagi orang-orang tertentu untuk melakukan tindak kriminal.
Pada awalnya pendidikan itu ditujukan untuk mendapatkan perubahan yang bersifat positif, namun pada akhirnya sering kali tujuan itu diselewengkan dengan berbagai alasan. Contohnya ; seorang Heker dengan kemampuannya melakukan penerobosan sistem sebuah kantor atau perusahaan, mereka dapat melakukan perampokan dengan tidak perlu merampok langsung ke Bank atau kekantor-kantor, cukup dengan melakukan pembobolan system keuangan atau informasi penting, maka mereka akan dapat keuntungan, dan sulit untuk dilacak pelakunya
g. Adanya penyalahgunaan system pengolah data yang menggunakan Teknologi.
Dengan adanya pengolahan data dengan system Teknologi, sering akli kita temukan adanya terjadi kecurangan dalam melakukan analisis data hasil penelitian yang dilakukan oleh siswa dan bahkan mahasiswa, ini mereka lakukan untuk mempermudah kepentingan pribadi, dengan mengabaikan hasil penelitian yang dilakukan.

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang terus, bahkan dewasa ini berlangsung dengan pesat. Perkembangan itu bukan hanya dalam hitungan tahun, bulan, atau hari, melainkan jam, bahkan menit atau detik, terutama berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi yang ditunjang dengan teknologi elektronika. Pengaruhnya meluas ke berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan.

Menyikapi keadaan ini, maka peran pendidikan sangat penting untuk mengembangkan dampak positif dan memperbaiki dampak negatifnya. Pendidikan tidak antipati atau alergi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, namun sebaliknya menjadi subyek atau pelopor dalam pengembangannya.

Perkembangan TI dan TK dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat, termasuk dalam dunia pendidikan. Dengan perkembangan TI dan TK yang sangat pesat ini, mau tidak mau, siap ataupun tidak siap, akan semakin deras mengalirkan informasi dengan segala dampak positif dan negatifnya ke masyarakat Indonesia. Perkembangan TI dan TK memperlihatkan bermunculannya berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi ini, termasuk dalam dunia pendidikan. Contohnya seperti penggunaan *e-learning*.

Seperti ramalan dan pandangan para cendikiawan tentang pendidikan di masa depan bahwa dengan masuknya pengaruh globalisasi, pendidikan masa mendatang akan lebih bersifat terbuka dan dua arah, beragam, multidisipliner, serta terkait pada produktivitas kerja "saat itu juga" dan kompetitif. Dalam kehidupan kita dimasa mendatang, sektor teknologi informasi dan telekomunikasi merupakan sektor yang paling dominan. Siapa saja yang menguasai teknologi ini, maka dia akan menjadi pemimpin dalam dunianya.

DAFTAR PUSTAKA

Gairola, C. M. 2004. Information and Communications Technology for Development. New Delhi: Elsevier.

Hariningsih. 2005. Teknologi Informasi. Penerbit Graha Ilmu.

Munir. 2009. Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung, Penerbit:Alfabeta.

http://www.depdiknas.go.id

http://www.wikipedia.org

Pengawasan Pendidikan

Supervisi pendidikan atau yang lebih dikenal dengan pengawasan pendidikan memiliki konsep dasar yang saling berhubungan. Dalam konsep dasar supervisi pendidikan dijelaskan beberapa dasar-dasar tentang konsep supervisi pendidikan itu sendiri. Pendidikan berbeda dengan mengajar, pendidikan adalah suatu proses pendewasaan yang dilakukan oleh seorang pendidik kepada peserta didik dengan memberikan stimulus positif yang mencakup kognitif, afektif, dan psikomotorik. Sedangkan pengajaran hanya mencakup kognitif saja artinya pengajaran adalah suatu proses pentransferan ilmu pengetahuan tanpa membentuk sikap dan kreatifitas peserta didik.

Oleh karena itu, pendidikan haruslah diawasi atau disupervisi oleh supervisor yang dapat disebut sebagai kepala sekolah dan pengawas-pengawas lain yang ada di departemen pendidikan. Pengawasan di sini adalah pengawasan yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja para pendidik dan pegawai sekolah lainnya dengan cara memberikan pengarahan-pengarahan yang baik dan bimbingan serta masukan tentang cara atau metode mendidik yang baik dan professional. Dan dengan adanya mata kuliah supervisi pendidikan pada institusi yang bergerak dalan bidang pendidikan akan lebih menunjang para mahasiswa untuk mengetahui bagaimana mengawasi atau mensupervisi pada pendidikan yang baik. Dalam makalah ini akan kami paparkan beberapa konsep dasar tentang supervisi pendidikan beserta sub-subnya yang semuanya sudah kami sebutkan dalam rumusan masalah.

Sesuai dengan perkembangan masyarakat dan perkembangan pendidikan di Indonesia maka paradigma tenaga kependidikan sudah seharusnya mengalami perubahan pula, khususnya yang berkaitan dengan supervisi atau kepengawasan pendidikan ini. Pengawasan seperti ini sering disebut inspeksi atau memeriksa, orang yang melakukan pemeriksaan itu sendiri disebut inspektur.

Supervisi pendidikan atau yang lebih dikenal dengan pengawasan pendidikan memiliki konsep dasar yang saling berhubungan. Dalam perkembangannya supervisi pendidikan memberikan pengaruh yang baik pada perkembangan pendidikan di Indonesia sehingga para pendidik memiliki kemampuan mendidik yang kreatif, aktif, efektif dan inovatif.

Tak dapat disangkal bahwa masing-masing fungsi pimpinan berhubungan erat satu sama lain. Hal ini akan lebih jelas, bila kita ingat bahwa sesungguhnya fungsi manajerial yang lima itu, yakni merencanakan, pengorganisasian, penyusunan, memberi perintah dan pengawasan adalah prosedur atau urutan pelaksanaan dalam merealisasi tujuan badan usaha. Dan fungsi pengawasan memiliki hubungan dengan fungsi manajerial lainnya yaitu membantu penilaian apakah fungsi manajerial lainnya tersebut telah dilaksanakan secara efektif atau sebaliknya. Walaupun terdapat kenyataan demikian, umumnya para ahli lebih menonjolkan hubungan erat antara perencanaan, memberi perintah, dan pengawasan.

Perencanaan berhubungan erat dengan fungsi pengawasan karena dapat dikatakan rencana itulah sebagai standar atau alat pengawasan bagi pekerjaan yang sedang dikerjakan. Demikian pula fungsi pemberian perintah berhubungan erat dengan fungsi pengawasan karena sesungguhnya pengawasan itu merupakan follow up dari perintah-perintah yang sudah dikeluarkan. Apa yang sudah diperintah haruslah diawasi, agar apa yang diperintahkan itu benar-benar dilaksanakan.

Mengingat hubungan-hubungan erat antara ketiga fungsi tersebut, maka pengawasan dapat diartikan sebagai suatu proses untuk menerapkan pekerjaan apa yang sudah dilaksanakan, menilainya, dan bila perlu mengoreksi dengan maksud supaya pelaksanaan pekerjaan sesuai dengan rencana semula. Menurut Robert J. Mockler pengawasan manajemen adalah suatu usaha systematic untuk mmenerapkan standar pelaksanaan dengan tujuan-tujuan perencanaan, merancang system informasi umpan balik, membandingkan kegiatan nyata dengan standar yang telah ditetapkan sebelumnya, menentukan dan mengukur penyimpangan-penyimpangan, serta mengambil tindakan koreksi yang diperlukan untuk menjamin bahwa semua sumber daya perusahaan dipergunakan dengan cara paling efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan-tujuan perusahaan.

George R. Tery (2006:395) mengartikan pengawasan sebagai mendeterminasi apa yang telah dilaksanakan, maksudnya mengevaluasi prestasi kerja dan apabila perlu, menerapkan tidankan-tindakan korektif sehingga hasil pekerjaan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Robbin (dalam Sugandha, 1999 : 150) menyatakan pengawasan itu merupakan suatu proses aktivitas yang sangat mendasar, sehingga membutuhkan seorang manajer untuk menjalankan tugas dan pekerjaan organisasi. Kertonegoro (1998 : 163) menyatakan pengawasan itu adalah proses melaui manajer berusaha memperoleh kayakinan bahwa kegiatan yang dilakukan sesuai dengan perencanaannya.

Dale (dalam Winardi, 2000:224) dikatakan bahwa pengawasan tidak hanya melihat sesuatu dengan seksama dan melaporkan hasil kegiatan mengawasi, tetapi juga mengandung arti memperbaiki dan meluruskannya sehingga mencapai tujuan yang sesuai dengan apa yang direncanakan. Admosudirdjo (dalam Febriani, 2005:11) mengatakan bahwa pada pokoknya pengawasan adalah keseluruhan daripada kegiatan yang membandingkan atau mengukur apa

yang sedang atau sudah dilaksanakan dengan kriteria, norma-norma, standar atau rencana-rencana yang telah ditetapkan sebelumnya.

Siagian (1990:107) menyebutkan bahwa yang dimaksud dengan pengawasan adalah proses pengamatan daripada pelaksanaan seluruh kegiatan organisasi untuk menjamin agar supaya semua pekerjaan yang sedang dilakukan berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditentukan sebelumnya. Sehingga dapat disimpulkan pengawasan merupakan suatu usaha sistematik untuk menetapkan standar pelaksanaan tujuan dengan tujuan-tujuan perencanaan,merancang system informasi umpan balik, membandingkan kegiatan nyata dengan standar yang telah ditetapkan sebelumnya, menentukan dan mengukur penyimpangan-penyimpangan serta mengambil tindakan koreksi yang diperlukan. Dan bahwa dengan adanya pengawasan dalam manajemen maka perencanaan yang diharapkan oleh manajemen dapat terpenuhi dan berjalan dengan baik.

Tanpa adanya pengawasan dari pihak manajer/ atasan maka perencanaan yang telah ditetapkan akan sulit diterapkan oleh bawahan dengan baik. Sehingga tujuan yang diharapkan oleh perusahaan akan sulit terwujud.

Tipe-Tipe Pengawasan

Ada tiga tipe dasar pengawasan menurut T. Hani Handoko, yaitu :

1. **Pengawasan Pendahuluan**
   Pengawasan ini dirancang untuk mengatisipasi masalah-masalah atau penyimpangan-penyimpangan dari standar atau tujuan dan memungkinkan koreksi dibuat sebelum suatu tahap kegiatan tertentu diselesaikan. Pengawasan ini akan lebih efektif bila manajer mampu mendapatkan informasi akurat dan tepat pada waktunya tentang perubahan-perubahan dalam lingkungan atau tentang perkembangan tujuan yang diinginkan.
2. **Pengawasan "Concurrent"**
   Pengawasan ini, sering disebut pengawasan "Ya-Tidak", scerrening control atau "berhenti-terus", dilakukan selama suatu kegiatan berlangsung. Tipe pengawasan ini merupakan proses dimana aspek tertentu dari suatu prosedur harus disetujui dahulu, atau syarat tertentu harus dipenuhi dulu sebelum kegiatan-kegiatan bisa dilanjutkan.
3. **Pengawasan umpan balik (feedback control)**
   Pengawasan ini mengukur hasil-hasil dari suatu kegiatan yang telah diselesaikan. Sebab-sebab penyimpangan dari rencana atau standar ditentukan, dan penemuan-penemuan ditetapkan untuk kegiatan-kegiatan serupa di masa yang akan datang. Pengawasan ini bersifat historis, pengukuran dilakukan setelah kegiatan terjadi.

Tahap- Tahap Proses Pengawasan

Proses pengawasan menurut T. Hani Handoko terdiri dari lima tahap, tahap-tahapannya adalah :

Tahap 1 : Penetapan Standar Tahapan pertama dalam pengawasan adalah penetapan standar pelaksanaan. Standar mengandung arti sebagai suatu satuan pengukuran yang dapat digunakan sebagai " patokan" untuk penilaian hasil-hasil. Tujuan, sasaran, kuota dan target pelaksanaan dapat digunakan sebagai standar. Bentuk standar yang lebih khusus antara lain target penjualan, anggaran, bagian pasar (market-share), marjin keuntungan, keselamatan kerja, dan sasaran produksi. Tiga bentuk standar yang umum adalah :

1. Standar-standar phisik, mungkin meliputi kuantitas barang atau jasa, jumlah langganan, atau kualitas produk.
2. Standar-standar moneter, yang ditunjukkan dalam rupiah dan mencangkup biaya tenaga kerja, biaya penjualan, laba kotor, pendapatan penjualan, dan sejenisnya.
3. Standar-standar waktu, meliputi kecepatan produksi atau batas waktu suatu pekerjaan harus diselesaikan. Setiap tipe standar tersebut dapat dinyatakan dalam bentuk-bentuk hasil yang dapat dihitung.

Hal ini memungkinkan manajer untuk mengkomunikasikan pelaksanaan kerja yang diharapkan kepada bawahan secara lebih jelas dan tahapan-tahapan lain dalam proses perencanaan dapat ditangani dengan lebih efektif.

Tahap 2 : Penentuan Pengukuran Pelaksanaan Kegiatan Penetapan standar adalah sia-sia bila tidak disertai berbagai cara untuk mengukur pelaksanaan kegiatan nyata. Oleh karena itu, tahap kedua dalam pengawasan adalah menentukan pengukuran pelaksanaan kegiatan secara tepat dan mengevaluasi kinerja yang dicapai terhadap standar yang telah ditentukan. Beberapa pertanyaan yang penting berikut ini dapat digunakan:

Berapa kali (how often) pelaksanaan seharusnya diukur – setiap jam, harian, mingguan, bulanan?

Dalam bentuk apa (what form) pengukuran akan dilakukan – laporan tertulis, inspeksi visual, melalui telephone? Siapa (who) yang akan terlibat – manajer, staf departemen?

Pengukuran ini sebaiknya mudah dilaksanakan dan tidak mahal, serta dapat diterangkan kepada para karyawan.

Tahap 3 : Pengukuran Pelaksanaan Kegiatan Setelah frekuensi pengukuran dan system monitoring ditentukan, pengukuran pelaksanaan dilakukan sebagai proses yang berulang-ulang dan terus-menerus. Ada berbagai cara untuk melakukan pengukuran pelaksanaan, yaitu :

1. Pengamatan (observasi)
2. Laporan-laporan, baik lisan dan tulisan
3. Metoda-metoda otomatis
4. Inspeksi, pengujian (test), atau dengan pengambilan sampel.

Banyak perusahaan sekarang mempergunakan pemeriksa intern (internal auditor) sebagai pelaksana pengukuran.

Tahap 4 : Pembandingan Pelaksanaan dengan Standard dan Analisa Penyimpangan Tahap kritis dari proses pengawasan adalah pembandingan pelaksanaan nyata dengan pelaksanaan yang direncanakan atau standar yang telah ditetapkan. Walaupun tahap ini paling mudah dilakukan, tetapi kompleksitas dapat terjadi pada saat menginterpretasikan adanya penyimpangan (deviasi).

Penyimpangan-penyimpangan harus dianalisa untuk menentukan mengapa standar tidak dapat dicapai. Pembuatan keputusan menunjukkan bagaimana pentingnya hal ini untuk mengindentifikasi penyebab-penyebab terjadinya penyimpangan.

Tahap 5 : Pengambilan Tindakan Koreksi Bila Diperlukan Bila hasil analisa menunjukkan perlunya tindakan koreksi, tindakan ini harus diambil. Tindakan koreksi dapat diambil dalam berbagai bentuk. Standar mungkin diubah, pelaksanaan diperbaiki, atau keduanya dilakukan bersamaan. Tindakan koreksi mungkin berupa :

1. Mengubah standar mula-mula (barangkali terlalu tinggi atau terlalu rendah)
2. Mengubah pengukuran-pengukuran pelaksanaan (inspeksi terlalu sering frekuensinya atau kurang atau bahkan mengganti system pengukuran itu sendiri)
3. Mengubah cara dalam menganalisa dan menginterpretasikan penyimpanga-penyimpangan.

Istilah supervisi berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari dua akar kata, yaitu super yang artinya "di atas", dan vision mempunyai arti "melihat", maka secara keseluruhan supervisi diartikan sebagai "melihat dari atas". Dengan pengertian itulah maka supervisi diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan oleh pengawas dan kepala sekolah sebagai pejabat yang berkedudukan di atas atau lebih tinggi dari guru untuk melihat atau mengawasi pekerjaan guru.

Dalam pengertian lain, Supervisi adalah suatu aktivitas pembinaan yang direncanakan untuk membantu para guru dan pegawai sekolah dalam melakukan pekerjaan mereka secara efektif. Dengan demikian hakekat supervisi pendidikan adalah suatu proses bimbingan dari pihak kepala sekolah kepada guru-guru dan personalia sekolah yang langsung menangani belajar para siswa, untuk memperbaiki situasi belajar mengajar agar para siswa dapat belajar secara efektif dengan prestasi belajar yang semakin meningkat. Disamping itu juga memperbaiki situasi bekerja dan belajar secara efektif, disiplin, bertanggung jawab dan memenuhi akuntabilitas.

Sedangkan yang melakukan supervisi disebut supervisor. Bimbingan di sini mengacu pada usaha yang bersifat manusiawi serta tidak bersifat otoriter. Memperbaiki situasi bekerja dan belajar secara efektif terkandung makna di dalamnya bekerja dan belajar secara disiplin, tanggung jawab, dan memenuhi akuntabilitas. Jadi seorang pendidik itu tidak hanya mendidik dan mengajar akan tetapi dia juga harus masih belajar bagaimana cara-cara mendidik yang baik dan benar. Sehingga makna bahwa belajar tidak mengenal umur itu memang harus direalisasikan.

Sejarah Pendekatan Supervisi

Secara historis, pengawas sekolah berfungsi memberikan arah, memeriksa kepatuhan dengan teknik pengajaran yang ditentukan, dan mengevaluasi hasil dari instruksi oleh guru yang bertanggung jawab. Dalamkekuasaannya, pengawas menetapkan persyaratan yang ketat bagi para guruserta pengawas akan mengikuti dan mengunjungi setiap ruang kelas

Tujuan Supervisi Pendidikan

Tujuan supervisi pendidikan adalah perbaikan dan perkembangan proses belajar mengajar secara total, ini berarti bahwa tujuan supervisi pendidikan tidak hanya untuk memperbaiki mutu mengajar guru, tetapi juga membina pertumbuhan profesi guru termasuk di dalamnya pengadaan fasilitas yang menunjang kelancaran proses belajar mengajar, peningkatan mutu pengetahuan dan keterampilan guru-guru, pemberian bimbingan dan pembinaan dalam hal implementasi kurikulum, pemilihan dan penggunaan metode mengajar, alat-alat pelajaran, prosedur dan teknik evaluasi pengajaran. Supervisi yang baik mengarahkan perhatiannya pada dasar-dasar pendidikan dan cara-cara belajar serta perkembangannya dalam pencapaian tujuan umum pendidikan. Fokusnya bukan pada seorang atau sekelompok orang, akan tetapi semua orang seperti guru-guru, para pegawai, dan kepala sekolah lainnya adalah teman sekerja yang sama-sama bertujuan mengembangkan situasi yang memungkinkan terciptanya kegiatan belajar mengajar yang baik Secara nasional.

Prinsip Supervisi Pendidikan

Seorang pemimpin pendidikan yang disebut sebagai supervisor dalam melaksanakan supervisi hendaknya bertumpu pada prinsip supervisi pendidikan sebagai berikut:

1. Prinsip ilmiah (scientific)
   Prinsip ilmiah mengandung ciri-ciri sebagai berikut
   a. Kegiatan supervisi dilaksanakan berdasarkan data objektif yang diperoleh dalam kenyataan pelaksanaan proses belajar mengajar
   b. Untuk memperoleh data perlu diterapkan alat perekam data seperti angket, observasi, dan percakapan pribadi
   c. Setiap kegiatan supervisi dilaksanakan secara sistematis, berencana dan kontinu
2. Prinsip demokratis
   Demokratis mengandung makna menjunjung tinggi harga diri dan martabat guru bukan berdasarkan atasan dan bawahan akan tetapi berdasarkan rasa kesejawatan. Servis dan bantuan yang diberikan kepada guru berdasarkan hubungan kemanusiaan yang akrab dan kehangatan sehingga guru-guru merasa aman untuk mengembangkan tugasnya.
3. Prinsip kerja sama
   Mengembangkan usaha bersama atau menurut istilah supervisi sharing of idea, sharing of experience, memberi support mendorong, menstimulasi guru, sehingga mereka merasa tumbuh bersama.
4. Prinsip konstruktif dan kreatif
   Setiap guru akan merasa termotivasi dalam mengembangkan potensi kreativitas. Kalau supervisi mampu menciptakan suasana kerja yang menyenangkan bukan dengan cara-cara yang menakutkan. Supervisi juga harus berpegang teguh pada pancasila yang merupakan prinsip asasi dan merupakan landasan utama dalam melaksanakan tugas dan kewajiban. Di samping prinsip di atas, prinsip pendidikan dapat dibedakan atas prinsip positif dan prinsip negatif. Untuk lebih jelasnya akan diuraikan di bawah ini
   1. Prinsip positif adalah prinsip-prinsip yang patut diikuti, diantaranya adalah:
   2. Prinsip negatif adalah prinsip-prinsip larangan yang tidak boleh dilakukan, diantaranya adalah:

Peranan Supervisi Pendidikan

Kegiatan utama pendidikan di sekolah adalah kegiatan pembelajaran, sehingga seluruh aktivitas organisasi sekolah bermuara pada pencapaian efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, salah satu tugas kepala sekolah adalah sebagai supervisor yaitu mensupervisi pekerjaan yang dilakukan oleh tenaga kependidikan. Supervisi merupakan suatu proses yang dirancang secara khusus untuk membantu para guru dan supervisor dalam mempelajari tugas sehari-hari di sekolah, agar dapat menggunakan pengetahuan dan kemampuannya untuk memberikan layanan yang lebih baik pada orang tua peserta didik dan sekolah serta berupaya menjadikan sekolah sebagai masyarakat belajar yang lebih efektif. Maka peranan supervisor adalah memberi dukungan (support), membantu (assisting), dan mengikut sertakan (shearing). Selain itu peranan seorang supervisor adalah menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga guru-guru merasa aman dan bebas dalam mengembangkan potensi dan daya kreasi mereka dengan penuh tanggung jawab. Suasana yang demikian hanya dapat terjadi apabila kepemimpinan dari supervisor itu bercorak demokratis bukan otokraris. Kebanyakan guru seolah-olah mengalami kelumpuhan tanpa inisiatif dan daya kreatif karena supervisor dalam meletakkan interaksi bersifat mematikan

Jenis-Jenis Supervisi Pendidikan

Berdasarkan banyaknya jenis pekerjaan yang dilakukan oleh guru-guru maupun para karyawan pendidikan, supervisi dalam dunia pendidikan dapat dibedakan menjadi lima macam yaitu supervisi umum, supervisi pengajaran, supervisi klinis, pengawasan melekat, dan pengawasan fungsional.

1. Supervisi umum dan supervisi pengajaran
   Supervisi umum adalah supervisi yang dilakukan terhadap

kegiatan-kegiatan atau pekerjaan yang secara tidak langsung berhubungan dengan usaha perbaikan pengajaran seperti supervisi terhadap kegiatan pengelolaan bangunan dan perlengkapan sekolah atau kantor-kantor pendidikan, supervisi terhadap kegiatan pengelolaan administrasi[7]kantor, dan supervisi pengelolaan keuangan sekolah atau kantor pendidikan.

2. Supervisi klinis

   Supervisi klinis adalah suatu proses bimbingan yang bertujuan untuk membantu pengembangan profesional guru atau calon guru khususnya dalam penampilan mengajar berdasarkan observasi dan analisis data secara teliti dan objektif sebagai pegangan untuk perubahan tingkah laku mengajar tersebut. Supervisi klinis termasuk bagian dari supervisi pengajaran. Dikatakan supervisi klinis karena prosedur pelaksanaannya lebih ditekankan pada mencari sebab-sebab atau kelemahan yang yang terjadi di dalam proses belajar mengajar dan kemudian secara langsung diusahakan bagaimana cara memperbaiki kelemahan atau kekurangan tersebut. Ibarat seorang dokter yang akan mengobati pasiennya, mula-mula dicari dulu sebab dan jenis penyakitnya. Setelah diketahui dengan jelas penyakitnya kemudian sang dokter memberikan saran bagaimana sebaiknya agar penyakit itu tidak semakin parah dan pada waktu itu juga dokter memberikan resep obatnya.

   Di dalam supervisi klinis cara yang dilakukan adalah supervisor mengadakan pengamatan terhadap cara guru mengajar, setelah itu mengadakan diskusi dengan guru yang bersangkutan dengan tujuan untuk memperoleh kebaikan maupun kelemahan yang terdapat pada saat guru mengajar serta bagaimana usaha untuk memperbaikinya.

3. Pengawasan melekat dan pengawasan fungsional

   Di dalam dunia pendidikan di Indonesia istilah supervisi disebut juga pengawasan atau kepengawasan. Pengawasan melekat adalah suatu pengawasan yang memang sudah melekat menjadi tugas dan tanggung jawab semua pimpinan. Oleh karena itu setiap pemimpin adalah juga sebagai pengawas, maka kepengawasan yang dilakukan itu disebut pengawasan melekat. Dengan pengawasan melekat yang efektif dan efisien dapat dicegah sedini mungkin terjadinya pemborosan, kebocoran, dan penyimpangan dalam penggunaan wewenang, tenaga, uang, dan perlengkapan milik negara sehingga dapat terbina aparat pendidikan yang tertib, bersih, dan berdaya guna. Tujuan pengawasan melekat adalah untuk mengetahui apakah pimpinan unit kerja dapat menjalankan fungsi pengawasan dan pengendalian yang melekat padanya dengan baik sehingga bila ada penyelewengan, pemborosan, dan korupsi pimpinan unit kerja dapat mengambil tindakan koreksi sedini mungkin

Sasaran Supervisi Pendidikan

Supervisi pendidikan ditujukan kepada usaha memperbaiki situasi belajar mengajar. Yang dimaksud dengan situasi belajar mengajar adalah situasi di mana terjadi proses interaksi antara guru dan murid dalam usaha mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan. Dalam kegiatan pembelajaran sangat sukar menentukan mana yang benar dalam praktek mengajar karena mengajar adalah seni. mengajar dalam pekerjaan disekolah bukan pekerjaan yang mudah, sehingga kepala sekolah dalam demonstrasi pembelajaran tidak perlu mengakui kelemahan dan perlu mencarikan ahli yang dapat memberikan gambaran tentang pembelajaran yang baik.

Sebetulnya apabila dicermati secara rinci, kegiatan supervisi yang sesuai dengan sasarannya dapat dibedakan menjadi dua yaitu: supervisi akademik, supervisi ini lebih menitikberatkan pengamatan pada masalah akademik, yaitu yang langsung berada dalam lingkup kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa ketika sedang dalam proses belajar mengajar. Dan yang kedua adalah supervisi administrasi, yang lebih menitikberatkan pengamatan pada aspek-aspek administrasi yang berfungsi sebagai pendukung terlaksananya pembelajaran. Di samping dua macam supervisi yang disebut dengan objeknya atau sasarannya, ada lagi supervisi yang lebih luas yaitu supervisi lembaga dan akreditasi. Yang membedakan antara kedua hal tersebut adalah pelaku dan waktu dilaksanakannya.

Dari pemaparan makalah di atas dapat kami simpulkan bahwa konsep dasar supervisi pendidikan itu terdiri atas pengertian, tujuan, prinsip, peranan, dan objek atau sasaran. Supervisi itu sendiri adalah suatu proses bimbingan dari seorang kepala sekolah kepada para guru dan pegawai yang langsung menangani belajar siswa guna memperbaiki situasi belajar mengajar para siswa agar para siswa dapat belajar secara efektif dengan prestasi belajar yang semakin meningkat. Tujuan dari supervisi pendidikan itu sendiri adalah perbaikan proses belajar mengajar termasuk di dalamnya adalah memperbaiki mutu mengajar guru juga membina profesi guru dengan cara pengadaan fasilitas yang menunjang kelancaran proses belajar mengajar dan keterampilan guru, selain itu memberikan bimbingan dan pembinaan dalam hal implementasi kurikulum, pemilihan dan penggunaan metode mengajar dan teknik evaluasi pengajaran. Prinsip supervisi pendidikan terdiri atas prinsip ilmiah, demokratis, kerja sama, dan konstruktif kreatif. Peranan supervisi pendidikan adalah memudahkan supervisor dalam mensupervisi pekerjaan yang dilakukan oleh tenaga kependidikan. Kemudian sasaran supervisi pendidikan ditujukan pada usaha memperbaiki situasi belajar mengajar antara guru dan murid.

DAFTAR PUSTAKA

Olivia, F. Peter. 1992. Supervision for Today's school. New York & London: Longman.

Arikunto, Suharsimi, 2004, Dasar-dasar Supervisi, Jakarta, PT. Rineka Cipta.

Mulyasa, E., 2006, Menjadi kepala sekolah Profesional, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.

Pidarta, Made, 1992, Pemikiran Tentang Supervisi Pendidikan, Jakarta, Bumi Aksara.

Purwanto, M. Ngalim, 2008, Administrasi dan Supervisi Pendidikan, Bandung, PT. Remaja Rosdakarya.

Sahertian, Piet A., 1981, Prinsip dan Tehnik Supervisi Pendidikan, Surabaya, Usaha Nasional.

_____, 2000, Konsep Dasar dan Tehnik Supervisi Pendidiksn, Jakarta, PT. Rineka Cipta.

Soetopo, Hendyat dan Wasty Soemanto, 1988, Kepemimpinan dan Supervisi Pendidikan, Jakarta, Bina Aksara.

Suhardan, Dadang. 2010. Supervisi Profesional. Bandung : Alfabeta

http://kumpulanmakalah94.blogspot.co.id/2015/07/makalah-pengawasan-pendidikan.html

Upaya Mendisiplinkan Siswa Melalui Pendidikan Karakter

Masyarakat Indonesia saat ini berada di era reformasi. Era reformasi adalah era baru setelah era era orde baru. Era reformasi ditandai dengan pelaksanaan hak asasi manusia secara utuh, dalam arti semua hak-hak manusia dihargai dan dijun-jung tinggi dengan memperhatikan hak-hak orang lain. Namun hal ini disalah-artikan dalam pelaksanaannya. Hak-hak seseorang diminta untuk dihargai dengan sebebas-bebasnya tanpa memperhatikan hak-hak orang lain serta norma dan aturan yang berlaku. akibatnya, banyak terjadi masalah-masalah sosial di masyarakat. Sebagai contoh adalah adanya tindak kekerasan yang terjadi di mana-mana, tawuran antar pelajar, kurangnya rasa hormat dan sopan santun kepada orang yang lebih tua dan lain sebagainya.

Masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat juga memberi imbas kepada kehidupan di sekolah – tidak hanya di sekolah-sekolah tingkat atas, bahkan di sekolah dasar pun kerap terjadi masalah-masalah sosial tersebut. Adapun masalah-masalah tersebut meliputi pelanggaran-pelanggaran terhadap norma-norma yang berlaku di masyarakat. Masalah-masalah yang sering dijumpai adalah adanya siswa yang kurang hormat kepada bapak/ibu guru, kekerasan kepada siswa lainnya dan lain sebagainya.

Identifikasi masalah-masalah sosial di sekolah mengarah kepada adanya kekurangdisiplinan siswa. Ditengarai penyebab-penyebab adanya kekurang-disiplinan siswa adalah kurangnya kepedulian pihak-pihak di sekitar siswa. Penyebab lainnya adalah mudahnya siswa mendapatkan "informasi" tanpa adanya penyaringan terlebih dahulu.

Pendidikan karakter dipandang sebagai solusi adanya kekurangdisiplinan siswa di sekolah. Pendidikan karakter dijadikan alat untuk mengkarakterkan siswa. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih bertindak sesuai dengan norma dan aturan berlaku. Melalui kegiatan ini pula, siswa dibiasakan melaksanakan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat seperti gotong-royong, sopan santun, saling menghormati, dan lain sebagainya.

Sejak Indonesia berdiri, pendidikan karakter terus dikumandangkan. Sebagai bukti adalah Presiden Soekarno mencanangkan nation and character building dalam rangka membangun dan mengembangkan karakter bangsa Indonesia guna mewujudkan cita-cita bangsa, yaitu masyarakat yang adil dan makmur berdasarkan Pancasila (Puskur, 2010 : 1). Dilanjutkan pada masa orde baru, Presiden Soeharto mencanangkan pelatihan atau penataran P 4. Pada masa reformasi ini, pendidikan karakter juga menjadi prioritas pendidikan karakter juga Adanya bukti-bukti tadi memberikan gambaran bahwa pendidikan karakter bukan hal baru. Namun demikian, di era reformasi ini, pendidikan karakter juga menjadi prioritas pembangunan SDM bangsa Indonesia. Hal ini tampak dalam UU Sisdiknas. Namun demikian, pelaksanaannya nampak surut bahkan tidak ada sama sekali. Untuk itu, diperlukan adanya penghidupan kembali pendidikan karakter.

Diperlukan pemahaman lebih lanjut untuk melaksanakan pendidikan karakter. Oleh karena itu, pada makalah ini akan dibahas pengertian pendidikan karakter, nilai-nilai pendidikan karakter, ruang lingkup pendidikan karakter dan penerapan pendidikan karakter di sekolah dasar. Tujuan penulisan makalah ini adalah untuk menjelaskan pengertian pendidikan karakter, nilai-nilai pendidikan karakter, ruang lingkup pendidikan karakter, dan pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah dasar.

engertian pendidikan karakter berkaitan dengan pengertian pendidikan dan karakter. Pendidikan adalah Pendidikan adalah suatu usaha yang sadar dan sistematis dalam mengembangkan potensi siswa (Puskur, 2010: 4). Pengertian karakter Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (virtues) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain (Puskur, 2010 : 5). Bila dua pengertian tadi digabung, akan menjadi pendidikan yang mengkarakterkan siswa. Lebih lanjut, pengertian pendidikan karakter adalah pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri siswa sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif (Puskur, 2010 : 4).

Pengertian pendidikan karakter memiliki dua kata kunci. Kata kunci yang pertama adalah isi pendidikan karakter. Isi berkaitan dengan "apa yang akan dilaksanakan" dalam pendidikan karakter. Isi pendidikan karakter meliputi nilai nilai-nilai yang berasal dari pandangan hidup atau ideologi bangsa Indonesia, agama, budaya, dan nilai-nilai yang terumuskan dalam tujuan pendidikan nasional (Puskur, 2010 : 6). Kata kunci yang kedua adalah pelaksanaan pendidikan karakter. Untuk dapat melaksanakan pendidikan karakter, perlu diketahui fungsi dan tujuan pendidikan karakter. Adapun fungsi dan tujuan pendidikan karakter adalah :

1. pengembangan: pengembangan potensi siswa untuk menjadi pribadi berperilaku baik; ini bagi siswa yang telah memiliki sikap dan perilaku yang mencerminkan budaya dan karakter bangsa;
2. perbaikan: memperkuat kiprah pendidikan nasional untuk bertanggung jawab dalam pengembangan potensi siswa yang lebih bermartabat; dan
3. penyaring: untuk menyaring budaya bangsa sendiri dan budaya bangsa lain yang tidak sesuai dengan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa yang bermartabat. (Puskur, 2010 : 7)

Sedangkan tujuan pendidikan karakter adalah:

1. mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif siswa sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan

karakter bangsa;

2. mengembangkan kebiasaan dan perilaku siswa yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius;
3. menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab siswa sebagai generasi penerus bangsa;
4. mengembangkan kemampuan siswa menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan; dan
5. mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan persahabatan, serta dengan rasa Kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*). (Puskur, 2010 : 7)

Nilai-Nilai Pendidikan Karakter

Nilai-nilai pendidikan karakter perlu dikembangkan di sekolah. nilai ini berlaku universal, karena dapat digunakan oleh seluruh siswa di Indonesia tanpa adanya diskriminasi terhadap pihak-pihak tertentu. Nilai-nilai ini bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

1. Agama: masyarakat Indonesia adalah masyarakat beragama. Oleh karena itu, kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa selalu didasari pada ajaran agama dan kepercayaannya. Secara politis, kehidupan kenegaraan pun didasari pada nilai-nilai yang berasal dari agama. Atas dasar pertimbangan itu, maka nilai-nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa harus didasarkan pada nilai-nilai dan kaidah yang berasal dari agama.
2. Pancasila: negara kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas prinsip-prinsip kehidupan Kebangsaan dan kenegaraan yang disebut Pancasila. Pancasila terdapat pada Pembukaan UUD 1945 dan dijabarkan lebih lanjut dalam pasal-pasal yang terdapat dalam UUD 1945. Artinya, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menjadi nilai-nilai yang mengatur kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya, dan seni. Pendidikan budaya dan karakter bangsa bertujuan mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang lebih baik, yaitu warga negara yang memiliki kemampuan, kemauan, dan menerapkan nilai nilai Pancasila dalam kehidupannya sebagai warga negara (Puskur, 2010 : 8).

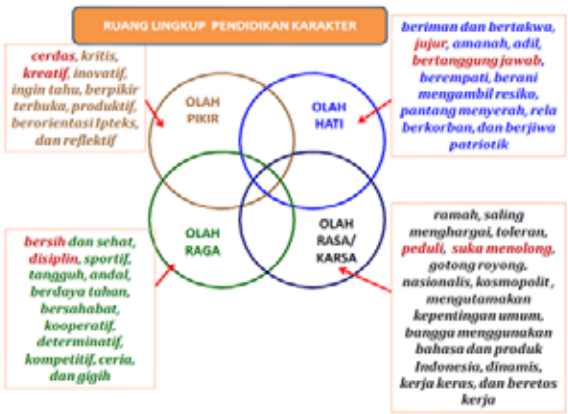
Nilai-nilai pendidikan karakter perlu dijabarkan sehingga diperoleh deskripsinya. Deskripsi beguna sebagai batasan atau tolok ukur ketercapain pelaksanaan nilai-nilai pendidikan karakter di sekolah. adapun deskripsi nilai-nilai pendidikan karakter adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Deskripsi Nilai Pendidikan Karakter

Nilai	Deskripsi
1. Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakanajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinyasebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
3. Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama,suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4. Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuhpada berbagai ketentuan dan peraturan.
5. Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguhdalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6. Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan caraatau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7. Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung padaorang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8.Demokratis	Cara berfikir, bersikap, dan bertindak yang menilai samahak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9. Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untukmengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
10. Semangat Kebangsaan	Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yangmenempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11. Cinta Tanah Air	Cara berfikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkankesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi, dan politik bangsa.
12.Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untukmenghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
13.Bersahabat/ Komuniktif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara,bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
14. Cinta Damai	Sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan oranglain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15. Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagaibacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16. Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegahkerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17. Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuanpada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18. Tanggung-jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugasdan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Ruang Lingkup Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter meliputi dua aspek aspek yang dimiliki manusia, yaitu aspek ke dalam dan aspek keluar. Aspek ke dalam atau aspek potensi meliputi aspek kognitif (olah pikir), afektif (olah hati), dan psikomotor (olah raga). Aspek ke luar yaitu aspek manusia dalam konteks sosiokultur dalam interaksinya dengan orang lain yang meliputi interaksi dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Masing-masing aspek memiliki ruang yang berisi nilai-nilai pendidikan karakter. Penjelasan ruang lingkup pendidikan karakter terdapat pada bagan berikut ini.



Bagan 1 Ruang Lingkup Pendidikan Karakter (Puskur, 2011: 4)

Penerapan Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar

Penerapan pendidikan karakter di sekolah dasar dilakukan pada ranah pembelajaran (kegiatan pembelajaran), pengembangan budaya

sekolah dan pusat kegiatan belajar, kegiatan ko-kurikuler dan atau kegiatan ekstrakurikuler, dan kegiatan keseharian di rumah dan di masyarakat. Adapun penjelasan masing-masing ranah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran

Penerapan pendidikan karakter pada pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan strategi yang tepat. Strategi yang tepat adalah strategi yang menggunakan pendekatan kontekstual. Alasan penggunaan strategi kontekstual adalah bahwa strategi tersebut dapat mengajak siswa menghubungkan atau mengaitkan materi yang dipelajari dengan dunia nyata. Dengan dapat mengajak menghubungkan materi yang dipelajari dengan dunia nyata, berati siswa diharapkan dapat mencari hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan itu, siswa lebih memiliki hasil yang komprehensif tidak hanya pada tataran kognitif (olah pikir), tetapi pada tataran afektif (olah hati, rasa, dan karsa), serta psikomotor (olah raga) (Puskur, 2011 : 8).

Adapun beberapa strategi pembelajaran kontekstual antara lain (a) pembelajaran berbasis masalah, (b) pembelajaran kooperatif, (c) pembelajaran berbasis proyek, (d) pembelajaran pelayanan, dan (e) pembelajaran berbasis kerja. Puskur (2011 : 9) menjelaskan bahwa kelima strategi tersebut dapat memberikan *nurturant effect* pengembangan karakter siswa, seperti: karakter cerdas, berpikir terbuka, tanggung jawab, rasa ingin tahu.

2. Pengembangan Budaya Sekolah dan Pusat Kegiatan Belajar

Pengembangan budaya sekolah dan pusat kegiatan belajar dilakukan melalui kegiatan pengembangan diri, yaitu kegiatan rutin, kegiatan spontan, keteladanan, dan, pengkondisian. Adapun hal-hal tersebut adalah sebagai berikut.

a. Kegiatan rutin
   kegiatan rutin merupakan kegiatan yang rutin atau ajeg dilakukan setiap saat. Kegiatan rutin dapat juga berarti kegiatan yang dilakukan siswa secara terus menerus dan konsisten setiap saat (Puskur, 2011: 8). Beberapa contoh kegiatan rutin antara lain kegiatan upacara hari Senin, upacara besar kenegaraan, pemeriksaan kebersihan badan, piket kelas, shalat berjamaah, berbaris ketika masuk kelas, berdoa sebelum pelajaran dimulai dan diakhiri, dan mengucapkan salam apabila bertemu guru, tenaga pendidik, dan teman.
b. Kegiatan spontan
   Kegiatan spontan dapat juga disebut kegiatan insidental. Kegiatan ini dilakukan secara spontan tanpa perencanaan terlebih dahulu. Contoh kegiatan ini adalah mengumpulkan sumbangan ketika ada teman yang terkena musibah atau sumbangan untuk masyarakat ketika terjadi bencana.
c. Keteladanan
   Keteladanan merupakan sikap "menjadi contoh". Sikap menjadi contoh merupakan perilaku dan sikap guru dan tenaga kependidikan dan siswa dalam memberikan contoh melalui tindakan-tindakan yang baik sehingga diharapkan menjadi panutan bagi siswa lain (Puskur, 2011: 8). Contoh kegiatan ini misalnya guru menjadi contoh pribadi yang bersih, rapi, ramah, dan supel.
d. Pengkondisian
   Pengkondisian berkaitan dengan upaya sekolah untuk menata lingkungan fisik maupun nonfisik demi terciptanya suasana mendukung terlaksananya pendidikan karakter. Kegiatan menata lingkungan fisik misalnya adalah mengkondisikan toilet yang bersih, tempat sampah, halaman yang hijau dengan pepohonan, poster kata-kata bijak yang dipajang di lorong sekolah dan di dalam kelas (Puskur, 2011: 8). Sedangkan pengkondisian lingkungan nonfisik misalnya mengelola konflik antar guru supaya tidak menjurus kepada perpecahan, atau bahkan menghilangkan konflik tersebut.

3. Kegiatan ko-kurikuler dan atau kegiatan ekstrakurikuler

Kegiatan ko dan ekstra kurikuler merupakan kegiatan-kegiatan di luar kegiatan pembelajaran. Meskipun di luar kegiatan pembelajaran, guru dapat juga mengintegrasikannya dalam pembelajaran. Kegiatan-kegiatan ini sebenarnya sudah mendukung pelaksanaan pendidikan karakter. Namun demikian tetap diperlukan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi yang baik atau merevitalisasi kegiatan-kegiatan ko dan ekstra kurikuler tersebut agar dapat melaksanakan pendidikan karakter kepada siswa.

4. Kegiatan keseharian di rumah dan di masyarakat

Kegiatan ini merupakan kegiatan penunjang pendidikan karakter yang ada di sekolah. rumah (keluarga) dan masyarakat merupakan partner penting suksesnya pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah. pelaksanaan pendidikan karakter sebaik apapun, kalau tidak didukung oleh lingkungan keluarga dan masyarakat akan sia-sia. Dalam kegiatan ini, sekolah dapat mengupayakan terciptanya keselarasan antara karakter yang dikembangkan di sekolah dengan pembiasaan di rumah dan masyarakat (Puskur, 2011: 8).

KESIMPULAN

Pendidikan karakter sangat penting diterapkan demi mengembalikan karakter bangsa Indonesia yang sudah mulai luntur. Dengan dilaksanakannya pendidikan karakter di sekolah dasar, diharapkan dapat menjadi solusi atas masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah dapat dilaksanakan pada ranah pembelajaran (kegiatan pembelajaran), pengembangan budaya sekolah dan pusat kegiatan belajar, kegiatan ko-kurikuler dan atau kegiatan ekstrakurikuler, dan kegiatan keseharian di rumah dan di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Tim penyusun. 2010. Bahan Pelatihan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-Nilai Budaya Untuk Membentuk daya Saing Dan karakter Bangsa : Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter bangsa. Jakarta : Pusat kurikulum Badan Penelitian Dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional.

Tim Penyusun. 2011. Pedoman Pelaksanaan pendidikan Karakter :berdasarkan pengalaman di satuan pendidikan rintisan. Jakarta : Puskurbuk Badan Penelitian Dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional.

Tim Penyusun. 2010. Rencana Aksi Nasional (RAN) Pendidikan Karakter Kementerian Pendidikan Nasional 2010–2014 (Online), http://pendikar.dikti.go.id/gdp/wp-content/uploads/NASKAH-RAN-KEMENDIKNAS-REV-2.pdf, diakses 1 mei 2011

Dinas Pendidikan Provinsi Bali

Mengucapkan

Selamat Bertugas dan Sukses bagi para Menteri Baru Kabinet Indonesia Maju

NANGUN SAT KERTHI LOKA BALI melalui Pola Pembangunan Semesta Berencana menuju BALI ERA BARU

Mahfud MD
Menko Polhukam

Airlangga Hartarto
Menko Perekonomian

Luhut B Pandjaitan
Menko Kemaritiman dan Investasi

Muhadjir Efendi
Menko PMK

Pratikno
Mensesneg

Jenderal Tito Karnavian
Mendagri

Retno LP Marsudi
Menlu

Prabowo Subianto
Menhan

Yasonna Laoly
Menkum HAM

Sri Mulyani
Menkeu

Arifin T
Menteri ESDM

Agus Gumiwang Kartasasmita
Menperin

Agus Suparmanto
Mendag

Syahrul Yasin Limpo
Mentan

Siti Nurbaya Bakar
Menteri KLHK

Budi Karya Sumadi
Menhub

Edhy Prabowo
Menteri KKP

Ida Fauziyah
Menaker

Abdul Halim Iskandar
Mendes PDTT

Basuki Hadimuljono
Menteri PUPR

dr Terawan
Menkes

Nadiem Makarim
Mendikbud Dikti

Bambang Brodjonegoro
Menristek

Juliari Batubara
Mensos

Jenderal (Purn) Fachrul Razi
Menteri Agama

Wishnutama
Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

Johhny G Plate
Menkominfo

Teten Masduki
Menkop UKM

I Gusti Ayu Bintang Darmawati
Menteri PPPA

Tjahjo Kumolo
MenPANRB

Suharso
Menteri PPN/Kepala Bappenas

Sofyan Djalil
Menteri ATR/Kepala BPN

Erick Thohir
Menteri BUMN

Zainudin Amali
Menpora

STOP GRATIFIKASI

WARNING

PEGAWAI NEGERI SIPIL
MENERIMA GRATIFIKASI
DAN TIDAK LAPOR KPK
ADALAH

KORUPSI