

Media Komunikasi dan Inspirasi

JENDELA

Pendidikan dan Kebudayaan

XXXVI/Agustus - 2019

06 | Bangun Sekolah
Menyenangkan
Bersama-sama

10 | Betah Sekolah,
Kerasan Tanpa Kekerasan

14 | Aneka Cara
Buat Belajar
Menyenangkan

**Selamat Datang
di Sekolah Menyenangkan**

Sekolah

PERAIH PENGHARGAAN EMAS
SAMPUL TERBAIK KATEGORI
E-MAGAZINE GOVERNMENT SPS



InMA

INDONESIA INHOUSE MAGAZINE
AWARDS 2018 DAN 2019

JUARA KETIGA
ICMA 2018
KATEGORI
GOVERNMENT INSTITUTION



INDONESIA CONTENT
MARKETING AWARDS

Daftar Isi

Fokus

7

Sekolah sebagai Rumah
Kedua bagi Anak
**Regulasi untuk Dorong Ciptakan
Sekolah Nyaman dan Menyenangkan**

11

**Wujudkan Sekolah yang
Menyenangkan Lewat Penguatan
Peran Tripusat Pendidikan**

18

**Sekolah Menyenangkan
Butuh Dukungan
Semua Pihak**

20

Media Pembelajaran Menyenangkan
**Tahun Pelajaran Baru,
Yuk Kenalan dengan
Rumah Belajar**

22

**Orang tua juga Berperan
Ciptakan Sekolah yang
Menyenangkan untuk Anak**

24

Resensi Buku
**Pentingnya
Kemampuan
Berpikir Tingkat
Tinggi Pada Siswa**



26

Pekan Kebudayaan
Nasional 2019
**Ruang Interaksi
Bersama
Antar-Budaya untuk
Wujudkan Indonesia
Bahagia**

30

Model Pembelajaran
di Lembaga PAUD
**Alternatif
Pembelajaran
Menyenangkan
Berbiaya Murah
dan Hemat Tempat**

33

Bangga Berbahasa
Indonesia
**Perhatikan Lagi
Penggunaan Kata
Masing-masing dan
Tiap-tiap**

34

Bangga Berbahasa
Indonesia
**Senarai
Kata Serapan**

Sapa Redaksi

Bapak Pendidikan Indonesia, Ki Hajar Dewantara mengistilahkan “taman” untuk sekolah. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), salah satu arti taman adalah tempat (yang menyenangkan dan sebagainya). Bukan tanpa alasan pendiri sekolah Taman Siswa itu memberi istilah tersebut. Ia ingin sekolah menjadi tempat yang menyenangkan bagi semua siswa, semua guru, semua orang tua, dan semua warga sekolah lainnya.

Mewujudkan sekolah yang menyenangkan perlu didukung berbagai pihak. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menelurkan sejumlah regulasi untuk menciptakan suasana aman dan nyaman di sekolah. Sementara guru dan kepala sekolah mencari cara untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. JENDELA edisi kali ini mengulas tentang sekolah menyenangkan dan betapa pentingnya kerja sama antara pemangku kepentingan untuk mewujudkan hal tersebut.

Sementara itu pada Rubrik Resensi Buku edisi kali ini, redaksi tengah ulas singkat tentang judul berjudul “Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)”. Buku setebal 279 halaman ini membahas tentang pentingnya kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa. Keterangan lebih lengkap mengenai buku ini dapat pembaca simak di halaman 24.

Pada rubrik Kebudayaan, kali ini JENDELA tampilkan ulasan mengenai kegiatan Pekan Kebudayaan Nasional (PKN) yang merupakan tindak lanjut dari disahkannya Undang-Undang Nomor

5 Tahun 2016 tentang Pemajuan Kebudayaan. PKN digagas dari strategi kebudayaan serta rencana aksi pemajuan kebudayaan, hasil Kongres Kebudayaan Indonesia (KKI) yang telah diselenggarakan tahun 2018 yang lalu.

Selanjutnya pada rubrik Kajian, JENDELA suguhkan hasil kajian tentang model pembelajaran di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang dapat menjadi alternatif pembelajaran menyenangkan berbiaya murah dan hemat tempat. Kajian ini ditulis oleh Nanik Suratmi dan Uun Munhaji dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Kanjuruhan Malang. Sajian ini dapat pembaca nikmati pada halaman 30 hingga 32.

Pada sajian penutup, redaksi hadirkan rubrik Bangga Berbahasa Indonesia yang kali ini membahas tentang penggunaan kata masing-masing dan tiap-tiap. Meski sekilas memiliki makna yang sama, namun sesungguhnya kedua kata itu tidak bisa digunakan untuk membuat kalimat yang sama. Simak penjelasan lebih lengkap pada halaman 33. Selanjutnya pada halaman 34, JENDELA tampilkan daftar kata-kata serapan bersama arti dan asal kata serta negaranya sebagai tambahan pengetahuan pembaca terhadap kekayaan bahasa Indonesia.

Akhir kata redaksi mengucapkan selamat membaca. Segala saran dan masukan dapat pembaca sampaikan melalui media sosial facebook di akun Majalah Jendela Dikbud. Salam.

Redaksi

REDAKSI

Pelindung:

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan,
Muhadjir Effendy

Penasihat: Sekretaris Jenderal, Didik Suhardi

Pengarah Konten: Staf Khusus Mendikbud, Soeparto

Penanggung Jawab: Ahmad Mahendra

Pemimpin Redaksi: Azis Purwanto

Redaktur Pelaksana: Ratih Anbarini

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

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

Fotografi, Desain & Artistik: BKLM

Sekretariat Redaksi

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



-  Kemdikbud.go.id
-  [Kemdikbud.RI](https://www.facebook.com/Kemdikbud.RI)
-  [@kemdikbud_RI](https://twitter.com/kemdikbud_RI)
-  [KEMENDIKBUD.RI](https://www.youtube.com/KEMENDIKBUD.RI)
-  [Kemdikbud.RI](https://www.instagram.com/Kemdikbud.RI)
-  jendela.kemdikbud.go.id

Salam Pak Menteri



Sekolah yang menyenangkan adalah dambaan semua guru, siswa, orang tua, dan warga sekolah lainnya. Karena siswa sejatinya menghabiskan lebih banyak waktu di sekolah ketimbang di rumah, maka penting menjadikan sekolah sebagai rumah kedua yang menyenangkan. Tugas ini bukan semata tanggung jawab pemerintah dan sekolah, tetapi perlu ada dukungan dan partisipasi seluruh pihak.

Apa sebenarnya definisi sekolah menyenangkan itu? Ki Hajar Dewantara mengistilahkan sekolah dengan kata "taman". Mengapa taman? Taman diibaratkan tempat bermain yang menggembirakan. Siapa yang tidak merasa betah berada di taman? Taman menjadi tempat yang teduh, tenang, menyejukkan. Konsep



pendidikan seperti sebuah taman inilah yang diinginkan Bapak Pendidikan kita itu. Pendidikan haruslah menyenangkan, belajar tetap mengasyikkan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) mengapresiasi pemerintah daerah yang punya program sekolah dengan konsep pendidikan yang menyenangkan. Saya percaya jika proses pendidikan berlangsung menyenangkan, maka peserta didik dapat berperan aktif dan kreatif.

Dalam suatu kesempatan beberapa waktu lalu saya sampaikan agar jangan sampai sekolah membuat anak tidak kerasan belajar. Harus dibuat cara bagaimana agar anak-anak ini menganggap sekolah adalah proses yang menggembirakan. Anak, juga warga sekolah lainnya tidak boleh merasa khawatir dan takut karena sekolah berlangsung dengan penuh tekanan. Hindari semua itu.

Sekolah juga perlu menghargai potensi anak dalam berbagai bidang. Bukan hanya akademik, setiap anak punya potensi di bidang yang mereka tekuni. Ini tentu menjadi tantangan sekaligus kesempatan bagi guru untuk menggali kecerdasan itu dan mengembangkan bakat serta potensi anak didik mereka. Sekolah tidak boleh menekan anak untuk hanya pintar di satu bidang yang ditentukan sekolah. Jika demikian, bisa jadi anak akan berpikir sekolahnya bukan sekolah yang menyenangkan, karena pemaksaan tersebut.

Guru juga harus lebih cermat dalam melihat bakat anak karena ini akan menentukan masa depan para siswa. Maka, antara guru dan orang tua, serta masyarakat harus bekerja sama menciptakan pendidikan yang ideal bagi anak-anak. Salah satunya dengan menciptakan kenyamanan dan keamanan di lingkungan sekolah.

Selanjutnya, tidak lupa saya sampaikan bahwa selain di sekolah, pembelajaran yang menyenangkan sesungguhnya dapat diperoleh dari mana saja. Kemendikbud memiliki Rumah Belajar, sebuah portal pembelajaran yang menyediakan bahan belajar dan fasilitas komunikasi, serta interaksi antarkomunitas yang dapat digunakan secara bebas oleh guru, orang tua, siswa, maupun masyarakat umum.

Selamat belajar, selamat menikmati sekolah yang menyenangkan. Semoga generasi penerus kita menjadi generasi yang membanggakan. (*)

Bangun Sekolah Menyenangkan Bersama-sama

Sekolah di era revolusi industri 4.0 saat ini sudah seharusnya menjadi tempat yang menyenangkan bagi seluruh komunitas sekolah.

Sekolah juga dituntut agar mampu menghadirkan suasana yang aman dan nyaman bagi seluruh komunitas sekolah agar tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai. Dalam menciptakan suasana sekolah yang ideal tersebut tentu tidak dapat diwujudkan oleh pihak sekolah saja, butuh kolaborasi dari seluruh komponen komunitas sekolah dan pemangku kepentingan lainnya.

KOMUNITAS SEKOLAH tersebut meliputi kepala sekolah, guru, siswa, orang tua, komite sekolah, seluruh staf sekolah seperti staf administrasi, staf laboratorium, staf perpustakaan, penjaga sekolah, satpam sekolah, dan lainnya hingga warga di sekitar sekolah. Kolaborasi seluruh komponen komunitas sekolah tersebut didasarkan pada komitmen bersama dengan kesamaan visi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

Dalam membangun sekolah yang menyenangkan juga tak lepas dari peran pemangku kepentingan yang ada di sekitar sekolah seperti wirausaha, lembaga swadaya masyarakat, organisasi masyarakat, lembaga atau instansi pemerintah, dan lainnya.

Sebagai rumah kedua bagi siswa, sekolah yang menyenangkan dapat terbentuk melalui sarana dan prasarana yang memadai. Misalnya, sekolah memiliki taman atau kebun sekolah dengan berbagai pepohonan, arena bermain, area hotspot jika memungkinkan, tempat parkir yang memadai, kantin sekolah yang bersih dan sehat, tempat ibadah yang representatif, halaman sekolah, ruang kelas, dan ukuran tempat duduk yang proporsional serta menjamin kebersihan di seluruh sudut sekolah. Selain itu, sarana pembelajaran siswa

pun harus memenuhi standar baik dari jumlah, spesifikasi, dan kualitas yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 24 Tahun 2007.

Iklim pembelajaran tentunya punya andil besar dalam mewujudkan sekolah yang menyenangkan. Sekolah perlu memberikan pembelajaran dengan ragam pilihan tantangan bagi siswa sesuai dengan tingkatannya. Hal ini agar proses pembelajaran dapat bermakna dan berguna untuk jangka panjang serta dapat menjadi bekal siswa yang cukup untuk melangkah ke fase hidup berikutnya. Selain bervariasi, pembelajaran juga harus relevan dengan kehidupan sekolah sehingga menjadi representasi kehidupan dan tempat mengaplikasikan ilmu dalam memenuhi kebutuhan masyarakat.

Iklim pembelajaran juga sebaiknya dapat dilakukan oleh siswa kapan pun dan dimana pun serta melibatkan seluruh komponen komunitas sekolah. Pembelajaran di ruang kelas menjadi sebagian kecil saja dari rangkaian proses pembelajaran siswa. Tak lupa pembelajaran pun sebaiknya memanfaatkan teknologi agar mereka mengenal dan memahami hal-hal terbaru di zamannya khususnya di bidang pendidikan dan kebudayaan.

(ABG)

Sekolah sebagai Rumah Kedua bagi Anak

Regulasi untuk Dorong Ciptakan Sekolah Nyaman dan Menyenangkan

Sekolah adalah rumah kedua bagi anak. Seorang anak berada di sekolah selama bertahun-tahun untuk menuntut ilmu dan mengembangkan dirinya. Sebagian besar waktu anak diisi dengan beraktivitas di sekolah. Karena itu penting untuk menciptakan sekolah sebagai lingkungan yang menyenangkan bagi anak, dimulai dari sejak masa pengenalan lingkungan sekolah (MPLS) hingga anak-anak lulus dari satuan pendidikan.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN dan Kebudayaan (Kemendikbud) berupaya menciptakan terwujudnya sekolah menyenangkan dan nyaman bagi seluruh anak Indonesia. Melalui sejumlah peraturan, Kemendikbud berusaha mewujudkan suasana dan iklim belajar mengajar di sekolah agar seluruh siswa bisa belajar dengan gembira dan tenang. Hal ini menjadi salah satu wujud Nawacita, yakni menghadirkan Negara untuk memberikan rasa aman pada seluruh warga negara, dan merevolusi karakter bangsa melalui pendidikan.

Setidaknya ada empat regulasi yang dikeluarkan Kemendikbud untuk mendukung terciptanya suasana sekolah yang aman, nyaman, dan menyenangkan. Regulasi tersebut berupa Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) yang dikeluarkan pada tahun 2015 dan 2016. Keempat Permendikbud tersebut adalah Permendikbud No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti, Permendikbud No. 64 Tahun 2015 tentang Kawasan Tanpa Rokok di Lingkungan Sekolah, Permendikbud No. 82 Tahun 2015 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Tindak Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan, dan Permendikbud No. 18 Tahun 2016 tentang Pengenalan Lingkungan Sekolah Bagi Siswa Baru.

Permendikbud No. 23 Tahun 2015 mengatur tentang kegiatan sehari-hari di sekolah yang bisa diterapkan secara menyenangkan oleh guru, antara lain membaca buku non-pelajaran sekitar 15 menit sebelum jam pelajaran pertama dimulai, dan menyanyikan lagu Indonesia Raya dan/atau satu lagu wajib nasional saat memulai pelajaran, serta mengakhiri pelajaran dengan menyanyikan lagu daerah.

Permendikbud No. 64 Tahun 2015 tentang Kawasan Tanpa Rokok di Lingkungan Sekolah bertujuan untuk menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, sehat, dan bebas rokok. Untuk mendukung kawasan tanpa rokok di lingkungan sekolah, sekolah wajib memasang tanda kawasan tanpa rokok di lingkungan sekolah.

Permendikbud No. 82 Tahun 2015 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Tindak Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan dimaksudkan untuk menciptakan kondisi proses pembelajaran yang aman, nyaman, dan menyenangkan, serta menghindarkan semua warga sekolah dari unsur-unsur atau tindakan kekerasan. Permendikbud ini juga mengatur sanksi yang bisa dikenakan terhadap peserta didik yang melakukan tindakan kekerasan, atau sanksi terhadap satuan pendidikan dan kepala sekolah, jika masih terdapat praktik kekerasan di lingkungan sekolahnya.

Selain itu, sekolah juga diwajibkan memasang papan layanan pengaduan tindak kekerasan pada serambi satuan pendidikan yang mudah diakses oleh peserta didik, orang tua/wali, guru/tenaga kependidikan, dan masyarakat. Papan layanan pengaduan itu paling sedikit memuat: 1) laman pengaduan <http://sekolahaman.kemdikbud.go.id>; 2) layanan pesan singkat ke 0811-976-929; 3) telepon ke 021-5790-3020 atau 021-570-3303; 4) faksimile ke 021-5733125; 5) email laporkekerasan@kemdikbud.go.id; 6) nomor telepon kantor polisi terdekat; 7) nomor telepon kantor dinas pendidikan setempat; dan 8) nomor telepon sekolah

Kesan Awal Sejak MPLS

Titik awal menciptakan sekolah menyenangkan bisa dimulai dari Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah (MPLS) yang harus menjadi pengalaman menyenangkan bagi siswa baru. Karena masa-masa ini adalah awal bagi mereka merasakan kesan pertama yang baik terhadap sekolah baru. Jika kesan itu muncul, maka sepanjang mereka mengenyam pendidikan di sekolah itu, sekolah akan dianggap sebagai taman belajar yang menyenangkan.

Sejak tahun 2016, Kemendikbud mengeluarkan Permendikbud Nomor 18 Tahun 2016 tentang Pengenalan Lingkungan Sekolah bagi Siswa Baru. Siswa baru kini punya jaminan melewati masa pengenalan lingkungan sekolah dengan kegiatan-kegiatan yang bersifat edukatif, kreatif, dan menyenangkan. Pengenalan lingkungan sekolah bertujuan untuk membantu siswa baru beradaptasi dengan lingkungan sekolah dan sekitarnya, antara lain terhadap aspek keamanan, fasilitas umum, dan sarana prasarana sekolah.

Pengenalan lingkungan sekolah juga diharapkan dapat menumbuhkan motivasi, semangat, dan cara belajar efektif sebagai siswa baru.

Dalam mengembangkan sekolah yang menyenangkan, ada beberapa hal yang menjadi prinsip dasar, antara lain keterlibatan komunitas sekolah; pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, dan bermakna; fasilitas yang memadai; dan kultur sekolah yang kondusif. Keterlibatan komunitas sekolah penting dalam mendukung terciptanya sekolah yang menyenangkan. Karakteristik komunitas sekolah yang baik antara lain memiliki komitmen bersama dan melakukan proses transformasi pikiran yang terorganisir dari sikap individu menuju komunitas pikiran.

Di dalam sekolah sendiri, aspek metode pembelajaran juga turut andil dalam menciptakan iklim pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya dengan menerapkan metode pembelajaran di mana siswa dapat mengikuti pembelajaran di manapun, tidak hanya di dalam ruang kelas. Pembelajaran juga dilaksanakan dengan beragam pilihan tantangan, misalnya masing-masing individu diberikan pilihan dan tantangan dengan tingkatan yang sesuai.

Pembelajaran yang diterapkan juga harus relevan dengan kehidupan sekolah dan bisa menjadi representasi kehidupan dan tempat mengaplikasikan ilmu untuk memenuhi kebutuhan masyarakatnya. Proses pembelajaran pun harus bermakna dan berguna untuk jangka panjang sehingga siswa dapat belajar mengenai cara memecahkan masalah.

Tersedianya fasilitas, yakni sarana dan prasarana yang memadai, sudah tentu

Setidaknya ada empat regulasi yang dikeluarkan Kemendikbud untuk mendukung terciptanya suasana sekolah yang aman, nyaman, dan menyenangkan. Regulasi tersebut berupa Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) yang dikeluarkan pada tahun 2015 dan 2016.

Aktivitas Berbasis Edukasi untuk Mengenal Aspek Sekolah



menjadi syarat mutlak dalam mewujudkan sekolah yang menyenangkan. Beberapa sarana sekolah yang dapat dimanfaatkan siswa dengan menyenangkan yakni perpustakaan, laboratorium, dan sarana olahraga. Perpustakaan harus memiliki koleksi buku yang baik dengan menyediakan beragam topik. Laboratorium sekolah juga harus memiliki jenis dan jumlah alat yang sesuai dengan aturan yang berlaku, begitu juga dengan sarana olahraga. Sarana olahraga seharusnya bisa dimanfaatkan dengan baik oleh siswa untuk mata pelajaran olahraga maupun pengembangan potensi melalui kegiatan ekstrakurikuler.

Sementara untuk prasarana sekolah yang memadai, dapat dilihat dari ukuran ruang kelas yang proporsional dengan jumlah siswa. Prasarana sekolah yang memadai juga harus memiliki ketersediaan akan kebun sekolah, arena bermain untuk siswa, tempat parkir, kantin sekolah, toilet, dan tempat ibadah. Selain ketersediaan, sekolah juga harus memperhatikan faktor

kebersihan dan kesehatan dari prasarana tersebut.

Kultur sekolah yang kondusif pun akan mudah tercipta jika sudah ada keterlibatan komunitas sekolah maupun fasilitas yang memadai. Resepsionis, satpam, guru, petugas kebersihan, dan seluruh staf sekolah akan terbiasa berperilaku ramah dan sopan kepada orang tua siswa dan tamu sekolah. Di sekolah pun diterapkan kebiasaan-kebiasaan baik yang dibiasakan menjadi kultur, seperti saling senyum, menyapa, atau mengucapkan salam sesama warga sekolah.

Hal itu menjadi salah satu kultur sekolah yang menyenangkan. Sekolah juga terbuka terhadap hal-hal yang positif dan mengikuti perkembangan terbaru dalam dunia pendidikan, pembelajaran, dan teknologi pendidikan. Selain itu, siswa didorong untuk memiliki rasa ingin tahu, keberanian, kegigihan, dan ketahanan dengan atmosfer inklusif, di mana semua siswa dihargai berdasarkan jati diri mereka. **(DES)**

Betah Sekolah, Kerasan Tanpa Kekerasan

Pada tahun 2016, Kemendikbud mencanangkan Gerakan Anti Kekerasan di Lingkungan Sekolah. Pencanaan ini semakin memperkuat komitmen Kemendikbud dalam menciptakan sekolah yang menyenangkan, setelah sebelumnya menerbitkan Permendikbud Nomor 82 Tahun 2015 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Tindak Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan.

DALAM PENCANANGAN itu, Mendikbud mengajak seluruh warga sekolah untuk bersama-sama menolak tindakan kekerasan di lingkungan sekolah. Pencanaan Gerakan Anti Kekerasan di Lingkungan Sekolah berlangsung di SMA Negeri 1 Siak, Provinsi Riau, Senin (23/08/2016). Dikeluarkannya permendikbud dan gerakan anti kekerasan tersebut dilakukan untuk memberikan rasa aman kepada para peserta didik, dan menjadikan sekolah sebagai tempat belajar yang menyenangkan.

Dalam Permendikbud Nomor 82/2015, pada Bab II Pasal 2 dijelaskan bahwa pencegahan dan penanggulangan tindak kekerasan di lingkungan satuan pendidikan dimaksudkan untuk terciptanya kondisi proses belajar yang aman dan nyaman. Diharapkan semua warga sekolah dapat terhindar dari unsur-unsur atau tindakan kekerasan, dan menumbuhkan kehidupan pergaulan yang harmonis dan kebersamaan antara peserta didik dengan pendidik, tenaga kependidikan, dan orang tua, serta masyarakat yang baik dalam satu satuan pendidikan maupun antarsatuan pendidikan.

Terdapat tiga aspek yang bisa dilakukan sekolah dalam menghadapi tindak kekerasan di lingkungan sekolah, yaitu pencegahan, penanggulangan, dan pemberian sanksi. Aspek pencegahan dimulai dari lingkungan sekolah yang berkewajiban untuk memasang papan informasi tindak kekerasan di serambi sekolah sehingga mudah dilihat. Di papan tersebut berisi informasi untuk pelaporan dan permintaan bantuan.

Pada aspek penanggulangan, sekolah wajib melaporkan kepada orang tua/wali siswa jika terjadi tindak kekerasan. Sekolah melakukan identifikasi fakta kejadian dan menindaklanjuti kasus secara proporsional sesuai tingkat kekerasan, menjamin hak siswa tetap mendapatkan pendidikan, dan memfasilitasi siswa mendapatkan perlindungan hukum. Kemudian pada aspek pemberian sanksi, beberapa upaya yang dilakukan pihak sekolah adalah pemberian sanksi kepada siswa, mulai dari teguran lisan/tertulis yang menjadi aspek penilaian sikap di rapor dan

menentukan kelulusan atau kenaikan kelas. Sekolah juga memberikan tindakan lain yang bersifat edukatif (seperti konseling psikolog/guru bimbingan konseling).

Sebelumnya, Kemendikbud telah menerbitkan Permendikbud No. 64 Tahun 2015 tentang Kawasan Tanpa Rokok di Lingkungan Sekolah untuk menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, sehat, dan bebas rokok. Sebagai kawasan tanpa rokok, sekolah diharapkan menjadi tempat belajar yang nyaman dan menyenangkan. Permendikbud ini mengatur agar sekolah wajib memasang tanda kawasan tanpa rokok di lingkungan sekolah. Kepala sekolah juga wajib menegur dan/atau memperingatkan dan/atau mengambil tindakan terhadap guru, tenaga kependidikan, dan peserta didik yang merokok di sekolah, dan berlaku sebaliknya.

Dikeluarkannya permendikbud dan gerakan anti kekerasan tersebut dilakukan untuk memberikan rasa aman kepada para peserta didik, dan menjadikan sekolah sebagai tempat belajar yang menyenangkan.

Sebagai kawasan tanpa rokok, sekolah wajib memasukkan larangan terkait rokok dalam aturan tata tertib sekolah. Pihak sekolah juga dilarang melakukan segala bentuk iklan, promosi, dan kerja sama apa pun dengan perusahaan rokok untuk segala kegiatan di dalam sekolah. Kewajiban sekolah lainnya yang tertuang dalam Pasal 4, meliputi memberlakukan melarang penjualan rokok di kantin, warung, dan koperasi sekolah.

Kedua permendikbud di atas diharapkan dapat mendukung terwujudnya sekolah yang aman, nyaman, dan menyenangkan, sehingga membuat siswa kerasan di sekolah. Peraturan tersebut menjadi bukti hadirnya Negara di tengah dunia pendidikan dalam melahirkan SDM yang unggul demi tercapainya Indonesia maju. **(DES)**

Wujudkan Sekolah yang Menyenangkan Lewat Penguatan Peran Tripusat Pendidikan

Kerja sama antara sekolah, keluarga, dan masyarakat, yang sering disebut sebagai tripusat pendidikan, penting dalam membangun karakter peserta didik. Sekolah bukanlah satu-satunya pihak yang bertanggung jawab membangun karakter siswa, namun perlu peran keluarga dan masyarakat.

SINERGI ANTARA sekolah, keluarga, dan masyarakat, sebagai sebuah ekosistem pendidikan, diperlukan dalam membentuk karakter positif siswa sebagai generasi penerus bangsa. Karakter positif yang ditanamkan di sekolah, perlu dibiasakan di lingkungan keluarga dan masyarakat. Nilai-nilai yang ditanamkan di tiga lingkungan tersebut, hendaknya sejalan dan saling menguatkan.

Kuatnya sinergi antara pihak sekolah, keluarga, dan masyarakat akan membuat siswa merasakan dukungan penuh dari lingkungan dalam menjalani kegiatan belajar di sekolah. Masing-masing unsur tripusat pendidikan memberi kontribusi pada kegiatan pendidikan, yakni bimbingan, pengajaran, dan pelatihan. Karena itu, program atau kebijaksanaan masing-masing harus saling memperkuat agar tercapai tujuan pendidikan dan terbangun karakter positif siswa.

Penguatan Pendidikan Karakter Program Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang digulirkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud), menekankan pelibatan dan kerja sama yang saling menguatkan antara semua unsur tripusat pendidikan. Tiap unsur tripusat pendidikan memiliki peran berbeda namun saling menguatkan untuk pembentukan karakter positif siswa yang meliputi berintegritas, religius, memiliki jiwa nasionalis, mampu bergotong royong, dan mandiri.

Prinsip-prinsip PPK menurut Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 87 Tahun 2017 yaitu: 1. berorientasi pada berkembangnya potensi peserta didik secara menyeluruh dan terpadu; 2. keteladanan dalam penerapan pendidikan karakter pada masing-masing lingkungan pendidikan; dan 3. berlangsung melalui pembiasaan dan sepanjang waktu dalam kehidupan sehari-hari.

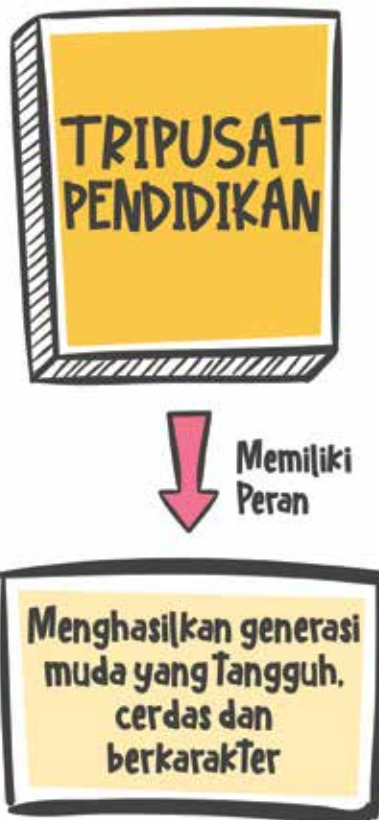
Prinsip-prinsip tersebut akan bisa berjalan jika ketiga unsur tripusat pendidikan bekerja sama untuk saling menguatkan. PPK, menurut Perpres tersebut, menggunakan pendekatan berbasis kelas, budaya sekolah, dan masyarakat.

Sekolah bertugas merumuskan kegiatan-kegiatan terkait pendidikan karakter, yang melibatkan orang tua dan masyarakat. Sebelum merumuskan kegiatan-kegiatan tersebut, pihak sekolah perlu melakukan asesmen untuk mengetahui kekuatan, kelemahan, potensi, dan keunikan sekolah. Sekolah juga perlu menjangring aspirasi dari orang tua dan masyarakat untuk merumuskan kegiatan-kegiatan untuk menumbuhkan karakter positif, ataupun kegiatan-kegiatan yang menyenangkan namun berdampak positif bagi karakter siswa.

Dalam implementasi PPK, peran kepala sekolah sebagai manajer sekolah sangat penting dan menentukan. Kepala sekolah berperan sebagai penanggung jawab dan pemimpin pelaksanaan program dan kegiatan. Selain itu kepala sekolah perlu memastikan koordinasi dengan orang tua dan masyarakat berjalan baik dan sehat. Hasil yang diharapkan adalah terciptanya iklim sekolah yang menyenangkan dan mampu menumbuhkan karakter positif siswa.

Temukan Bakat dan Minat Siswa

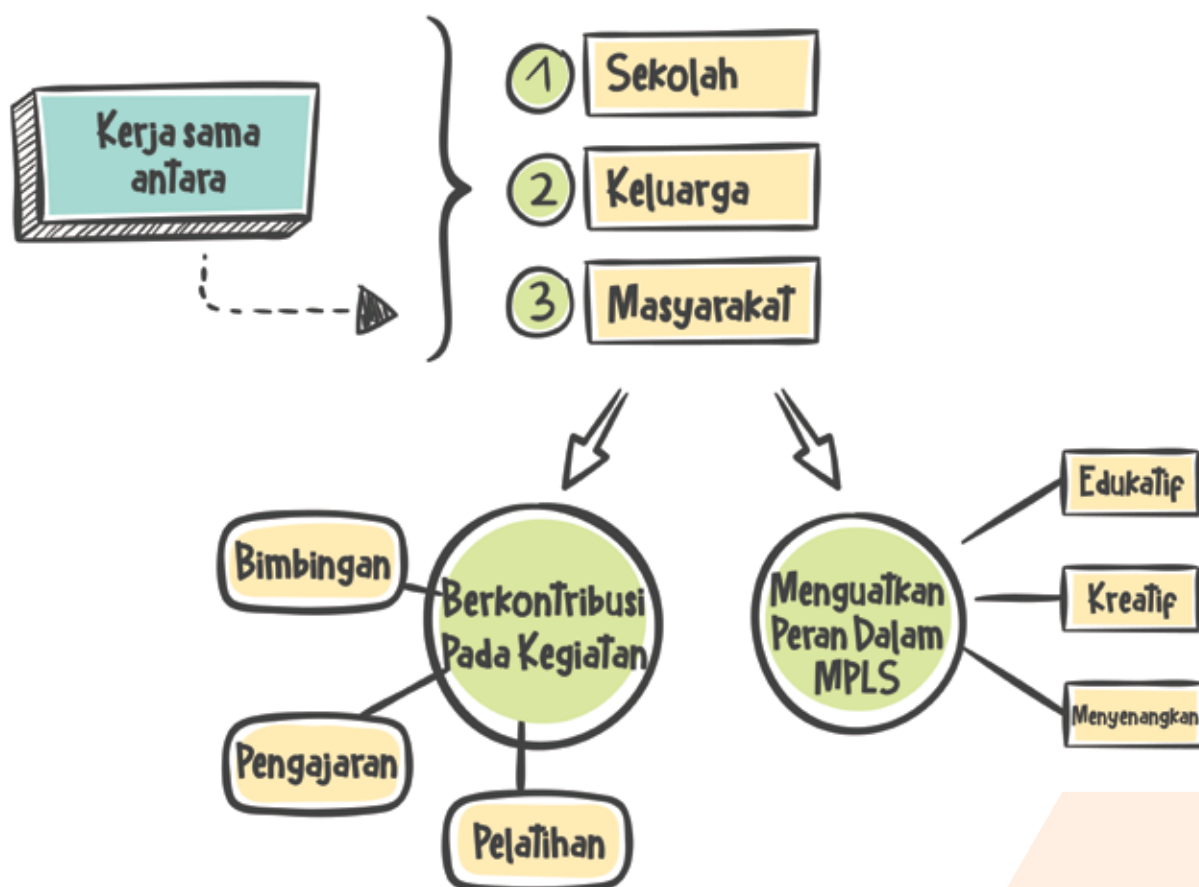
Pihak sekolah dan keluarga perlu bekerja sama dalam menemukan bakat dan minat siswa. Komunikasi antara sekolah dan orang tua siswa perlu terus dijalin, untuk menemukan di bidang apa seorang siswa menaruh minatnya. Orang tua perlu bercerita kepada pihak sekolah, apa saja kelebihan dan kekurangan anaknya, bidang apa saja yang diminati anaknya, dan aspek-aspek lainnya. Bakat dan minat siswa dapat diakomodir dengan



pembelajaran baik di intrakurikuler, kokurikuler, maupun ekstrakurikuler.

Guru juga dapat menggali karakteristik masing-masing siswa melalui orang tuanya. Guru dan orang tua perlu berbincang untuk mengetahui sikap siswa dalam berinteraksi dengan teman-temannya, dan bagaimana kemampuannya berkomunikasi. Seorang siswa yang cenderung bersifat tertutup, memerlukan pendekatan yang berbeda dibandingkan dengan siswa lainnya yang gampang bergaul dan cepat memiliki teman akrab. Dengan mengetahui karakteristik tiap-tiap siswa, guru dapat membimbing siswa sesuai dengan karakteristik tersebut.

Dalam kasus tertentu, misalnya di sekolah untuk anak-anak berkebutuhan khusus, komunikasi antara guru dan orang tua harus lebih erat dijalin. Anak-anak berkebutuhan khusus memiliki karakteristik unik yang perlu diketahui



guru. Informasi dari orang tua tentang karakteristik anak sangat diperlukan di sekolah ini.

Siswa juga perlu didengar aspirasinya. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran di sekolah, serta kegiatan-kegiatan yang menunjang bakat dan minatnya. Kegiatan ekstrakurikuler di sekolah juga perlu dirancang untuk mengakomodir minat para siswa.

Menggendong Masyarakat

Dalam sejumlah kesempatan, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Muhadjir Effendy mengimbau sekolah untuk menggali sumber-sumber belajar di masyarakat dan mengundang alumni atau praktisi untuk memberikan inspirasi kepada para siswa.

Menurut Mendikbud, fasilitas-fasilitas yang ada di masyarakat seperti rumah ibadah, sanggar seni dan budaya, sawah dan kebun, perpustakaan milik komunitas literasi, museum harus dijadikan sumber belajar untuk memperkaya hasanah belajar siswa.

Menggendong masyarakat juga dapat diwujudkan dengan cara mengoptimalkan peran komite sekolah sebagai lembaga partisipasi masyarakat yang menjunjung tinggi prinsip gotong royong. Selain itu juga dengan cara melibatkan dan memberdayakan potensi lingkungan seperti tokoh masyarakat, pegiat seni dan budaya, alumni, serta dunia usaha dan dunia industri. Selain itu perlu juga upaya menyinergikan kegiatan sekolah dengan kegiatan-kegiatan yang berlangsung di masyarakat. **(PPS, WID)**

Praktik Baik Penerapan Sekolah Menyenangkan

Aneka Cara Buat Belajar Menyenangkan

Menjadikan sekolah sebagai rumah kedua anak yang menyenangkan tidak semudah kelihatannya. Tapi bukan juga berarti hal yang mustahil untuk mewujudkan hal tersebut. Seperti yang dipraktikkan para guru dan tenaga kependidikan berikut. Mereka berbagi cerita dan konsep untuk menciptakan sekolah yang menyenangkan bagi peserta didik. JENDELA sajikan ulasannya berikut ini.

MOMEN PEMILIHAN Pendidik dan Tenaga Kependidikan Berprestasi dan Berdedikasi

2019 dimanfaatkan JENDELA untuk menjangring praktik baik yang dilakukan para guru dan kepala sekolah. Salah satunya adalah

Mustamin, Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 8 Ternate, Maluku Utara yang bersedia menyediakan waktu untuk diwawancarai.



Menurutnya, sekolah yang menyenangkan adalah sekolah ramah yang bisa membuat warga sekolah di dalamnya dapat menikmati suasana lingkungan sekolah yang ceria dan tidak menegangkan. Karena, lanjut Mustamin, jika sekolah itu menyenangkan khususnya bagi siswa yang belajar maka dapat menjadi faktor penting dalam meningkatkan niat belajar anak. "Ini nantinya pasti akan berdampak juga pada peningkatan nilai dan kualitas belajar siswa," tuturnya.

Mustamin mengungkapkan, langkah yang dilakukan dalam mewujudkan sekolah yang menyenangkan adalah dimulai dari penerimaan siswa didik baru. Para peserta didik baru itu diberikan contoh konsep sekolah yang menyenangkan

dengan melibatkan seluruh komponen sekolah. "Sejauh ini dilakukan dengan penerapan kegiatan 5S yaitu senyum, salam, sapa, sopan, santun, yang dimulai dari kepala sekolah, guru, dan melibatkan seluruh komponen sekolah," ungkapnya.

Mengenai kendala yang dihadapi dalam menciptakan sekolah yang menyenangkan, sejauh ini berasal dari latar belakang orang tua peserta didik. Akan tetapi dengan kerja sama yang baik dari seluruh komponen sekolah, SMA 8 Ternate memberikan arahan serta informasi yang baik kepada orang tua peserta didik, sehingga kendala yang ada dapat terselesaikan dengan cepat. "Sekolah menyenangkan dengan konsep sekolah ramah pun dapat tercipta di lingkungan sekolah," tambahnya.

Contoh praktik baik lainnya adalah cerita dari Thomas Tentuah, Kepala Sekolah Luar Biasa (SLB) Negeri Piru,

Maluku. Langkah yang dilakukan dalam mewujudkan sekolah yang menyenangkan pada institusi yang ia pimpin adalah dengan memberikan banyak kegiatan untuk dipilih peserta didik. Misalnya kegiatan Pramuka, olahraga, serta





kegiatan ekstrakurikuler lainnya. “Walaupun dengan keterbatasan fasilitas yang dimiliki, hasilnya dapat dilihat yaitu siswa kami berprestasi salah satunya dalam juara di tingkat nasional,” kata Thomas.

Sementara itu, bagi seorang pengawas sekolah SMA di Gorontalo, Ibrahim Sumardi, strategi yang dapat diterapkan untuk mewujudkan sekolah yang menyenangkan adalah dengan “4E Activity”.

Yang dimaksud “4E Activity” adalah *enjoy*, *easy*, *excellent* dan *earn*. Ia mengatakan, strategi ini telah diterapkan dan dapat dijadikan contoh bagi sekolah lainnya.



Ibrahim yang juga Koordinator Pendidikan Layanan Khusus dan Daerah Khusus di wilayahnya menerangkan strategi tersebut lebih detail. Menurutnya, *enjoy* adalah menyenangkan, artinya guru bahagia sehingga proses belajar mengajar dapat dilakukan secara maksimal. Kemudian *easy* adalah apa yang disampaikan oleh pengawas kepada sekolah dan guru dapat dengan mudah dipahami. Dengan *excellent*, pengawas menjadikan guru dan kepala sekolah yang hebat sehingga siswa pun nantinya dapat menjadi hebat di bidang kompetensinya. Terakhir, *earn* adalah inovasi yang dilakukan oleh guru punya produktivitas yang baik kepada

sekolah, guru dan siswa.

Selain itu, Ibrahim juga menerapkan teknik CINTA dan Konsep ABC. Teknik Cinta adalah Contoh, Ikuti, Nyatakan, Terima dan Aktif. Konsep ABC adalah Aktif, Bersinergi dan Contoh.

Suasana Kelas Menyenangkan

Di samping kepala sekolah dan pengawas, sebagai seorang pendidik, guru juga harus dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Hal ini dilakukan agar peserta didik betah berlama-lama di dalam kelas mendengar penjelasan guru.

Salah satu metode yang dilakukan oleh Jaka Satri, guru mata pelajaran KIMIA di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 8 Bengkulu Utara adalah melalui pendekatan persuasif kepada peserta didik, mengingat lokasi sekolah berada di pinggir pantai dan cenderung karakter anak-anak bersifat keras makanya perlu dengan pendekatan yang penuh kasih sayang dan kelembutan. Hal itu dilakukan untuk meningkatkan suasana hati siswa ketika belajar di sekolah. Jaka menjelaskan selain pendekatan persuasif, ia



“Sekolah yang menyenangkan adalah sekolah ramah yang bisa membuat warga sekolah di dalamnya dapat menikmati suasana lingkungan sekolah yang ceria dan tidak menegangkan.”
Mustamin, Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 8 Ternate, Maluku Utara

juga melakukan pembelajaran dengan media-media sederhana, yang tadinya pelajaran kimia bersifat abstrak menjadi konkret dan siswapun senang dan tidak takut lagi pelajaran kimia.

“Jika fasilitas sekolah kurang memadai guru jangan mengeluh akan keterbatasan, ciptakan metode yang kreatif dan dapat diikuti oleh guru-guru lain sehingga tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan di sekolah,” jelasnya lagi.

Jaka mengatakan, jika metode ini dapat diadaptasi guru-guru di daerah lain, maka pembelajaran yang didapat oleh peserta didik akan berguna bagi kehidupannya. Tidak lupa juga kaitkan pelajaran dengan filosofi sehingga dapat membentuk karakter jiwa dan

mental para siswa.

Jaka juga menyarankan kepada para guru yang mempunyai ide-ide terkait pendekatan dalam ranah pendidikan untuk menulis. Gagasan yang sudah tertuang dalam bentuk tulisan memudahkan para guru dan tenaga kependidikan lainnya untuk membaca dan mengadaptasi. Dengan begitu, ilmu yang didapat tidak hanya dapat diterapkan di sekolahnya sendiri saja, melainkan juga sekolah-sekolah lain.



Lain halnya dengan Jaka, Parada Monita Napitupulu, guru SMAN 1 Nekamese, Kupang, Nusa Tenggara Timur (NTT), menciptakan

Temukan di
 Google Play

[/https://belajar.kemdikbud.go.id](https://belajar.kemdikbud.go.id)

bikin belajar makin seru

Rumah Belajar
belajar untuk semua



istilah CUAN dalam metode pembelajaran mata pelajaran ekonomi. Singkatan CUAN diciptakan agar siswa dapat mudah mengingat bahan pelajaran yang diajarkan guru. Nama CUAN terinspirasi dari istilah dalam bahasa Tionghoa yang digunakan para pedagang dan investor pasar modal.

“Cuan itu, kan, kalau dalam bahasa Cina berarti ‘uang’, tapi maksud saya CUAN itu *care*, siswa dan guru saling memperhatikan satu sama lain, lalu *understanding* yaitu sikap saling memahami dan saling mengerti. Kemudian, *action*. *Action* itu seperti kebun sekolah, ada ibadah bersama, ada kegiatan ekstrakurikuler,” ujar Monita.

Menurut Monita, pembelajaran sekolah yang menyenangkan itu adalah ketika siswa dapat menjadikan sekolah sebagai rumah kedua. “Ada anak cenderung takut untuk bertanya, di sinilah peran guru melakukan pendekatan ke siswa dan gurupun dianggap sebagai teman untuk bercerita sehingga siswa tidak takut lagi untuk bertanya,” terangnya lagi.

Ia berharap metode pengajarannya tersebut dapat diadaptasi oleh guru-guru di Indonesia, karena dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan kreativitas guru-guru dalam menciptakan metode pembelajaran bagi siswa. **(DEN, RYK, MUF, HOT)**

“Pembelajaran sekolah yang menyenangkan itu adalah ketika siswa dapat menjadikan sekolah sebagai rumah kedua.” -- Parada Monita Napitupulu, Guru SMAN 1 Nekamese, Kupang, Nusa Tenggara Timur

Sekolah Menyenangkan Butuh Dukungan Semua Pihak

Bukan hanya tugas satu pihak saja untuk mewujudkan sekolah menyenangkan. Perlu dukungan serta kerja sama seluruh pihak, mulai dari kepala sekolah, guru, siswa, warga sekolah lainnya, orang tua, dan masyarakat, juga pemerintah punya andil dalam menciptakan suasana sekolah yang menyenangkan.

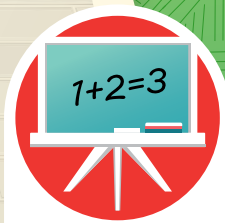
Prinsip Dasar Pengembangan

SEKOLAH

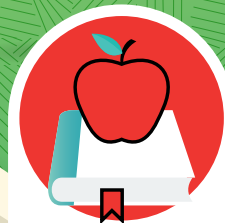
MENYENANGKAN



Semua warga sekolah ikut terlibat



Pembelajaran dengan ragam pilihan tantangan



Pembelajaran kontekstual



Pembelajaran bermakna

Fasilitas pendukung memadai (dalam pembelajaran + di luar pembelajaran)

Kultur sekolah yang kondusif

Olah Pikir



Olah Hati



+

+



Olahraga

Olah Rasa/Karsa

Strategi Membangun Kultur Sekolah Menyenangkan

Perlu ada kolaborasi yang baik antara olah pikir, olah hati, olahraga, dan olah rasa untuk menciptakan pribadi siswa yang berkarakter. Hal ini bisa dimulai dari hal-hal kecil dan sederhana, seperti menjaga lingkungan sekolah yang bersih, bersikap disiplin, dan saling menghormati satu sama lain.

Bantu Siswa Mengenal Lingkungan

Sekolah yang menyenangkan akan mengarahkan siswanya untuk mengenali lingkungan tempatnya menuntut ilmu. Beberapa hal yang dapat dilakukan sekolah adalah



Kenali potensi diri siswa



Bantu siswa beradaptasi dengan aspek keamanan, fasilitas umum, dan sarana prasarana sekolah



Berikan motivasi, semangat, dan cara belajar efektif



Kembangkan interaksi positif antara siswa dan komponen komunitas sekolah lainnya



Tumbuhkan perilaku positif seperti jujur, mandiri, saling menghargai, disiplin, hidup bersih dan sehat, serta lainnya



Kepala sekolah bertanggung jawab atas segala kegiatan siswa di sekolah

Regulasi untuk Dukungan Ciptakan Sekolah Menyenangkan

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menelurkan sejumlah peraturan untuk mendukung terciptanya suasana sekolah yang aman, nyaman, dan menyenangkan.

1. **Permendikbud No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti**, mengatur kegiatan sehari-hari di sekolah yang bisa diterapkan secara menyenangkan oleh guru.
2. **Permendikbud No. 64 Tahun 2015 tentang Kawasan Tanpa Rokok di Lingkungan Sekolah**, bertujuan untuk menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, sehat, dan bebas dari rokok.
3. **Permendikbud No. 82 Tahun 2015 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Tindak Kekerasan di Lingkungan Satuan**

4. **Permendikbud No. 18 Tahun 2016 tentang Pengenalan Lingkungan Sekolah Bagi Siswa Baru**, mengatur kegiatan siswa selama masa pengenalan lingkungan sekolah dengan kegiatan-kegiatan yang bersifat edukatif, kreatif, dan menyenangkan.

Media Pembelajaran Menyenangkan

Tahun Pelajaran Baru, Yuk Kenalan dengan Rumah Belajar

Memasuki tahun pelajaran baru, siswa akan dihadapkan pula dengan mata pelajaran baru dan cara mengajar guru yang beragam. Cara belajar juga bisa jadi berbeda dibanding tahun pelajaran sebelumnya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menawarkan media pembelajaran menyenangkan selain buku yang dapat digunakan peserta didik. Media tersebut adalah Rumah Belajar.

RUMAH BELAJAR dapat diakses di alamat belajar.kemdikbud.go.id. Portal ini dikembangkan pada 2011 secara web based dan pada 2018 sudah mulai dikembangkan dengan android based. Rumah Belajar memuat konten dan katalog media pembelajaran untuk semua jenjang pendidikan. Guru, siswa, orangtua, dan masyarakat umum bisa leluasa mengaksesnya.

Sejak peluncuran, Rumah Belajar telah mengalami banyak kemajuan. Dari sebuah fitur Sumber Belajar, Rumah Belajar

bertransformasi menjadi sebuah portal pembelajaran atau *learning management system* (LMS) yang terintegrasi, sebuah *one stop service* bagi stakeholder pendidikan.

Beragam fitur tersedia di portal Rumah Belajar. Mulai dari Buku Sekolah Elektronik (BSE), bank soal-yang berisi kumpulan soal-soal latihan dan tes, laboratorium maya, dan kelas maya-merupakan kelas virtual yang dapat dimanfaatkan oleh fasilitator atau guru yang ingin mengajar jarak jauh.

Apa Itu Rumah Belajar?

Portal Pembelajaran yang menyediakan bahan belajar dan fasilitas komunikasi serta interaksi antar komunitas. Rumah Belajar ditujukan untuk siswa, guru, dan masyarakat luas.





1 Langkah

2 Langkah

3 Langkah

4 Langkah

5 Langkah



*Belajar di mana saja,
kapan saja, dengan siapa saja*



f Pustekkom Kemdikbud
 @pustekkom
 pustekkom_Kemdikbud
 http://pustekkom.Kemdikbud.go.id



http://belajar.Kemdikbud.go.id

FITUR - FITUR RUMAH BELAJAR		Laboratorium Maya	Peningkatan Kompetensi Pembelajaran		
	<p>Laboratorium Maya</p> <p>"Laboratorium Maya menyajikan kumpulan simulasi pembelajaran yang disajikan secara interaktif dan menarik."</p>		<p>Peningkatan Kompetensi Pembelajaran</p> <p>"PKP mencakup kegiatan pendidikan dan pelatihan yang dapat diambil oleh guru secara online. Seorang guru dapat mengambil pelatihan, yang terdiri dari rangkaian diklat sesuai dengan spesifikasi yang dimilikinya melalui website."</p>		
	<p>Sumber Belajar</p> <p>"Sumber Belajar menyajikan materi ajar bagi siswa dan guru berdasarkan kurikulum. Materi ajar disajikan secara terstruktur dengan tampilan yang menarik. Sumber Belajar disajikan dalam bentuk gambar, video, animasi, simulasi, dan permainan (game online)"</p>		<p>Kelas Maya</p> <p>"Kelas Maya merupakan sebuah learning management sistem (LMS) yang dikembangkan khusus untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran virtual antara siswa dan guru kapan saja dan di mana saja"</p>		<p>Karya Komunitas</p> <p>"Kumpulan materi ajar yang dikembangkan oleh komunitas. Materi ajar dikembangkan dalam multiplatform dan berbasis multimedia"</p>
<p>Buku Sekolah Elektronik</p> <p>"Buku Sekolah Elektronik menyediakan buku sekolah mulai dari jenjang SD, SMP, SMA & SMK dengan berstandar nasional yang bisa Anda baca secara online atau diunduh secara gratis"</p>		<p>Peta Budaya</p> <p>"Peta Budaya merupakan kumpulan budaya dari seluruh Indonesia. Peta Budaya disajikan dalam gambar, video, animasi dan permainan (game online)"</p>		<p>Karya Guru</p> <p>"Kumpulan materi ajar yang dikembangkan oleh para guru. Materi ajar dikembangkan dalam multiplatform dan berbasis multimedia"</p>	
	<p>Bank Soal</p> <p>"Bank Soal menyediakan kumpulan soal yang dikelompokkan berdasarkan topik ajar. Selain itu, tersedia juga berbagai akses soal latihan, ulangan, dan ujian secara gratis"</p>		<p>Wahana Jelajah Angkasa</p> <p>"Sarana belajar tentang ruang angkasa"</p>		<p>Karya Bahasa dan Sastra</p> <p>"Kumpulan karya bahasa sastra berupa puisi, prosa, dan referensi (kamus) yang dapat diunduh atau dibaca secara online"</p>

Ada pula Peta Budaya yang disiapkan untuk menyediakan berbagai macam materi pembelajaran budaya di Indonesia. Sedangkan fitur Wahana Jelajah Angkasa dikembangkan agar peserta didik lebih mudah mengenal benda-benda angkasa.

Selain daring, Rumah Belajar juga dapat diakses melalui metode luring bagi daerah dengan keterbatasan akses internet, seperti daerah 3T (terdepan, terluar, tertinggal). Bagaimana cara memanfaatkan Rumah Belajar tanpa internet ini? Asal tahu caranya, praktik pembelajaran tetap bisa dilakukan di ruang kelas yang tidak memiliki jaringan internet.

Cara Mengunduh

Konten pembelajaran dari lima fitur yang tersedia sangat sederhana, yaitu membuka Rumah Belajar, register, kemudian memilih konten sesuai dengan topik yang akan diajarkan atau dipelajari. Bila sesuai dengan yang dicari, pengunjung tinggal mengklik tombol unduh di masing-masing konten tersebut.

Setelah berhasil mengunduh konten materi di Rumah Belajar, kemudian menyimpannya dalam media penyimpanan yang lain (*flashdisk*, *external hardisk*, *memorycard*, dan alat penyimpan data lainnya). Fail yang telah tersimpan tersebut dapat dimanfaatkan secara offline dengan cara ditayangkan dikelas bagi sekolah yang memiliki fasilitas proyektor dan laptop. Sedangkan sekolah yang terkendala jaringan internet dan listrik dapat mencetaknya untuk dibagikan kepada peserta didik sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya pendidik tinggal memanfaatkan fail unduhan tersebut sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Semua terserah pendidik, bisa dimodifikasi sendiri sesuai tujuan pembelajaran dan ketersediaan sarpras TIK di masing-masing sekolah. Bagaimana cara memanfaatkannya dikelas, ini tergantung kreasi masing-masing pendidik dalam memadukannya dengan model pembelajaran yang lain. Penerapan model pembelajaran yang memanfaatkan Rumah Belajar ini bervariasi bagi tiap pendidik. (*)

Orang Tua juga Berperan Ciptakan Sekolah yang Menyenangkan untuk Anak

Pernahkah Anda melihat anak yang tidak bersemangat atau bahkan tidak mau bersekolah? Salah satu faktor yang bisa menyebabkan hal tersebut adalah sekolah yang dirasa tidak menyenangkan oleh anak itu dibanding saat ia di rumah atau di lingkungan bermainnya.

DI SINI peran orang tua sangat penting dalam mempersiapkan anak untuk menghadapi hari pertama sekolah, maupun saat anak mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Hal ini karena orang tua adalah aktor pendidikan yang paling dekat dengan anak dan tugas orang tua melengkapi dan mempersiapkan anak menuju ke kedewasaan dengan memberikan bimbingan dan pengarahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupannya.

Sebelum anak akan bersekolah, orang tua perlu menanyakan kesiapan anak dalam menyongsong hari pertama sekolah. Bila ada kekhawatiran pada anak, orang tua perlu melakukan pendekatan untuk menenangkan anak dalam diskusi yang hangat. Menceritakan bahwa sekolah penting untuk masa depan juga dapat disampaikan agar anak memahami mengapa ia perlu bersekolah.

Bisa diambil contoh suksesnya orang tua saat ini atau seseorang yang diidolakan anak, itu semua karena telah menempuh pendidikan di sekolah. Contoh baik seperti ini akan membuat anak termotivasi untuk bersemangat belajar di sekolah.

Berikutnya, berikan dukungan moral dengan mengatakan sekolah itu menyenangkan, karena akan menemukan banyak teman baru, guru baru, serta pelajaran-pelajaran yang menyenangkan dan berguna bagi anak nantinya. Bagi sebagian anak, bertemu

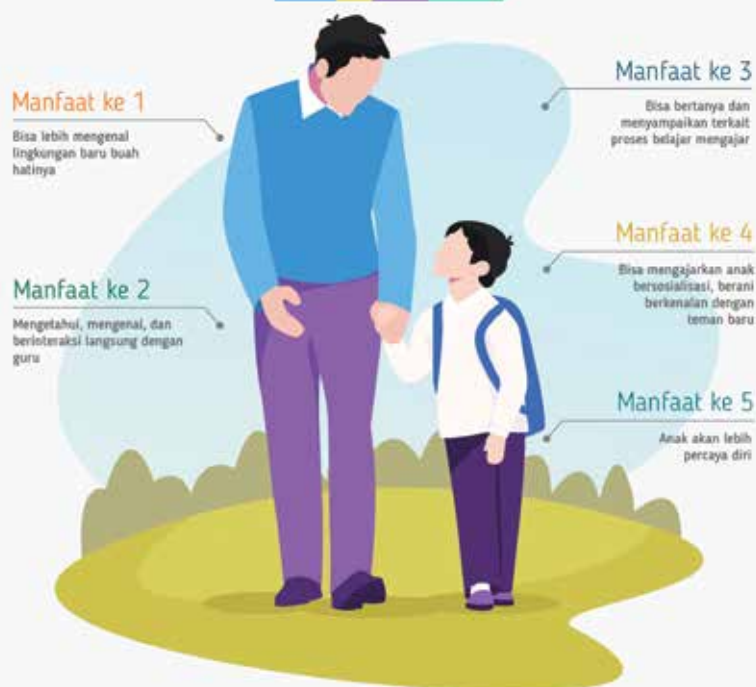
dengan orang-orang baru yang belum dikenalnya akan menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan. Namun penjelasan orang tua dapat mengubah persepsi tersebut menjadi sesuatu yang menyenangkan dan ditunggu-tunggu.

Begitu pula saat anak sudah melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah, peran orang tua tidak lantas berhenti. Sebagai bagian dari komunitas sekolah, keluarga juga memiliki peran dalam menciptakan sekolah yang menyenangkan.

Peran ini dapat diwujudkan dalam keterlibatan orang tua pada kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh sekolah. Terkadang orang tua tidak menyempatkan hal ini dengan alasan kesibukan dalam bekerja, dan seolah melepaskan tanggung jawab pendidikan anak mereka kepada sekolah. Padahal seyogianya orang tua harus bersinergi dan terlibat dalam proses itu sehingga baik di rumah maupun di

Sebagai bagian dari komunitas sekolah, keluarga juga memiliki peran dalam menciptakan sekolah yang menyenangkan. Peran ini dapat diwujudkan dalam keterlibatan orang tua pada kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh sekolah.

Manfaat Orang Tua Mengantar Anaknya Pada Hari Pertama Sekolah



sekolah, anak-anak mendapatkan lingkungan yang kondusif dan mendukungnya untuk berkembang dengan optimal.

Sekolah juga harus melakukan upaya agar mengajak orang tua peduli dan terlibat dalam proses pendidikan itu sendiri. Dengan datang ke sekolah dan melihat langsung lingkungan kelas, berkenalan dengan teman dari anaknya di sekolah, serta berinteraksi dengan guru-guru. Dari sana akan terjadi komunikasi dan menumbuhkan rasa percaya diri serta kebanggaan pada diri anak atas keterlibatan orang tuanya.

Saat mengikuti kegiatan di sekolah, orang tua juga bisa mengajarkan anak untuk bersosialisasi. Dorong anak agar berani berkenalan dengan teman-temannya. Bila anak telah kenal dan memiliki banyak teman, maka akan lebih mudah baginya untuk mengikuti kegiatan yang dilakukan di sekolah.

Di rumah, interaksi dengan anak juga harus tetap terjaga. Dengan memosisikan diri sebagai sahabat anak, orang tua dapat menanyakan bagaimana pengalaman di sekolah hari itu, sehingga anak akan terbuka dan menceritakan apa yang terjadi di sekolah.

Interaksi positif ini dapat pula mencegah terjadinya perundungan kepada anak, karena dapat ditindaklanjuti secara dini apabila anak terindikasi menerima perundungan dari teman, guru, atau warga sekolah lainnya. Kasus perundungan merupakan salah satu penyebab anak trauma untuk datang ke sekolah. Apabila anak tidak terbuka saat menerima tindakan perundungan, maka anak tidak akan merasa sekolah menjadi tempat yang menyenangkan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) terus mendorong kesadaran orang tua untuk terlibat dalam proses pendidikan anak. Seperti gagasan Bapak Pendidikan Indonesia, Ki Hajar Dewantara, orang tua merupakan salah satu komponen dari Tri Pusat Pendidikan bersama dengan sekolah dan juga masyarakat.

Pendekatan Tripusat Pendidikan ini menunjukkan bahwa ketiga elemen merupakan hal penting yang saling bersinergi dan tidak terpisahkan dalam pendidikan anak, serta akan membentuk karakter anak. Dengan keterlibatan dan dukungan orang tua kepada sekolah anaknya, diharapkan menciptakan kesan serta persepsi positif terhadap sekolah dan menjadikannya sekolah yang menyenangkan. **(ANK)**

Pentingnya Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Pada Siswa

Belakang ini sering kita dengar istilah HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). HOTS merupakan reformasi di bidang pendidikan yang mengajak peserta didik untuk berpikir kreatif dan kritis sehingga siswa menjadi mandiri serta dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Keterampilan inilah yang dibutuhkan dalam revolusi industri 4.0.

MENURUT TOMEI (2005), HOTS mencakup transformasi informasi dan ide, ini terjadi jika siswa mampu menganalisis, menyintesa atau menggabungkan fakta dan ide, menggeneralisasi, menjelaskan, atau sampai pada suatu kesimpulan. Namun, dalam pelaksanaannya masih terjadi kebingungan dan ketidakpahaman terkait sistem tersebut. Karena itulah Ridwan Abdullah Sani menulis buku ini.

Terdiri atas 7 bab, buku ini memberikan penjelasan yang detail mengenai HOTS, pentingnya HOTS dalam abad 21 dan revolusi industri 4.0, karakteristik HOTS, hingga contoh soal HOTS dengan berbagai bentuk.

Di dalam buku ini terdapat penjelasan mengenai kategori kompetensi yang diperlukan oleh lulusan agar dapat bersaing di era revolusi industri dan abad 21. Kompetensi tersebut antara lain keterampilan hidup dan karir, keterampilan inovasi dan belajar, serta keterampilan teknologi, informasi, dan media. Selain itu, penyertaan ilustrasi dalam buku membuat pembaca semakin mudah memahami isi.

Buku ini ditujukan bagi pemangku kepentingan di bidang pendidikan, guru, dan mahasiswa program pendidikan keguruan. Selain itu juga, buku ini menjadi mudah dipahami pembaca dengan adanya contoh dari hasil penelitian penulis terhadap uji coba pembelajaran berbasis HOTS.

Kehadiran buku ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam menjawab permasalahan sistem HOTS. Keterampilan berpikir tingkat tinggi sudah semestinya perlu dimiliki generasi saat ini karena dengan keterampilan ini siswa diharapkan dapat menyelesaikan masalah menggunakan kemampuan analisis serta evaluasi. Tidak hanya itu, buku ini juga dapat memberikan wawasan tentang strategi dan metode yang bisa diterapkan dalam proses belajar mengajar sehingga melahirkan generasi kreatif serta mampu berpikir kritis. (RWT)

Judul : Pembelajaran Berbasis HOTS (*Higher Order Thinking Skills*)
Penulis : Ridwan Abdullah Sani
Tahun Terbit : 2019
Halaman : x, 279 hlm.: illus.; 23 cm.
Bahasa : Indonesia
Jenis Sampul : Sampul Lunak



Jika ingin mengetahui informasi selengkapnya dari koleksi ini, silakan memindai kode QR berikut. atau datang langsung ke Perpustakaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.



PERPUSTAKAAN

Perpustakaan Kemendikbud melanggan jurnal elektronik internasional bidang pendidikan dan kebudayaan yang dapat diakses secara teks penuh oleh pemustaka, baik melalui jaringan internet di dalam maupun di luar Perpustakaan Kemendikbud

Jurnal elektronik yang dilanggan di Perpustakaan Kemendikbud tahun 2019:

1. Educational Research (SAGE)
2. Review of Educational Research (SAGE)
3. Journal of Teacher Education (SAGE)
4. Educational Evaluation and Policy Analysis (SAGE)
5. Language Learning Journal (Taylor & Francis)
6. Journal of Education Policy (Taylor & Francis)
7. Studies in Science Education (Taylor & Francis)
8. Journal of Archaeological Research (Springer)
9. World Archaeology (Taylor & Francis)

Untuk mendapatkan informasi dan akses jurnal elektronik ini, Pemustaka dapat mengirimkan surel ke perpustakaan@kemdikbud.go.id dengan subyek e-mail

"Permohonan Username dan Password Akses Jurnal Elektronik Kemendikbud"

serta mengisi biodata sebagai berikut :

Nama Lengkap

Profesi

Nama Institusi/lembaga/
Universitas/Sekolah



RAPAT KOORDINASI PEKAN KEBUDAYAAN NASIONAL TAHUN 2019

Hotel Sari Pacific, Jakarta



Pekan Kebudayaan Nasional 2019

Ruang Interaksi Bersama Antarbudaya untuk Wujudkan Indonesia Bahagia

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui Direktorat Jenderal Kebudayaan menggelar Pekan Kebudayaan Nasional (PKN) tahun ini. PKN digagas dari strategi kebudayaan serta rencana aksi pemajuan kebudayaan, hasil Kongres Kebudayaan Indonesia (KKI) yang telah diselenggarakan tahun 2018 yang lalu, dengan mengacu pada Undang Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan.

PKN MERUPAKAN suatu platform aksi bersama yang diharapkan menjadi ruang interaksi seluruh unsur kebudayaan, untuk menjawab tantangan dinamika kemajuan zaman dengan pemajuan kebudayaan. Kegiatan ini juga menjadi upaya Indonesia dalam membangun wadah kerja bersama untuk melahirkan ruang-ruang keragaman berekspresi, dialog antar budaya, serta inisiatif dan partisipasi inovatif yang dikelola secara berjenjang mulai dari desa hingga ke pusat.

Ada tujuh tujuan dibuatnya PKN. Pertama, PKN merupakan wujud optimalisasi peran pemerintah daerah dengan pusat dalam menyinergikan dan

melibatkan para pelaku budaya sebagai satu kesatuan ekosistem kebudayaan. Kedua, PKN dibuat untuk meningkatkan koordinasi dalam bidang kebudayaan antar pihak mulai dari pemerintah daerah, pusat, swasta, dan masyarakat.

Selanjutnya, tujuan diselenggarakannya PKN yang ketiga adalah untuk mengembangkan perencanaan pembangunan berhulu kebudayaan, serta untuk menghidupkan kembali warisan budaya bangsa sebagai potensi yang tak terhingga bagi pembangunan, pemberdayaan, dan peningkatan kesejahteraan masyarakat. Keempat, PKN diharapkan dapat memberi ruang bagi kebudayaan lokal yang selama ini kurang mendapat tempat, apresiasi, atau hampir punah.

Selain itu, tujuan kelima diselenggarakannya PKN adalah untuk meningkatkan apresiasi dan kepedulian serta kebanggaan masyarakat Indonesia khususnya kaum muda terhadap budaya bangsa yang merupakan bagian dari identitas bangsa. Keenam, PKN juga dibuat sebagai ruang promosi dan publikasi guna meningkatkan pengetahuan dan kesadaran masyarakat Indonesia, khususnya generasi muda Indonesia tentang kekayaan dan kekuatan seni dan budaya. Ketujuh, PKN diharapkan sebagai ruang interaksi bersama antar budaya untuk saling mengenal, memperkaya dan berkreasi demi mewujudkan Indonesia yang bahagia.

Tahun ini menjadi tahun pertama pelaksanaan PKN, dengan mengusung tema **“Ruang Bersama untuk Indonesia Bahagia”**. Tema tersebut diambil dari bait kedua dalam lagu Indonesia Raya tiga stanza ciptaan W.R. Supratman yang berbunyi “Marilah Kita Mendoa, Indonesia Bahagia”, dengan tujuan bahwa apa yang menjadi cita-cita tentang Indonesia bahagia harus diwujudkan melalui jalan kebudayaan.

Seperti halnya Pekan Olahraga Nasional (PON), PKN dilaksanakan secara berjenjang, mulai dari tingkat desa hingga ke pusat. PKN di pusat adalah puncak dari PKD yang telah dilaksanakan

PKN merupakan suatu platform aksi bersama yang diharapkan menjadi ruang interaksi seluruh unsur kebudayaan, untuk menjawab tantangan dinamika kemajuan zaman dengan pemajuan kebudayaan.

di daerah dan perhelatan keragaman budaya Indonesia yang terintegrasi. Untuk di pusat, PKN dilaksanakan pada tanggal 7 sampai dengan 13 Oktober 2019 di Istora Senayan dan Parkir Selatan Gelora Bung Karno (GBK). Sedangkan di daerah yang disebut sebagai Pekan Kebudayaan Daerah (PKD), dilaksanakan sejak bulan April hingga awal September 2019 dengan memanfaatkan ruang-ruang publik yang ada sesuai dengan kondisi daerah masing-masing.

PKD menjadi ruang bersama untuk interaksi budaya di tingkat daerah dengan mengacu pada Pokok-pokok Pikiran Kebudayaan Daerah (PPKD) serta Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) daerah yang telah ditetapkan sebagai WBTB Indonesia. Dalam pelaksanaannya, pemerintah daerah menunjuk panitia pelaksanaan di tingkat daerah dengan melibatkan berbagai unsur seperti pemerintah, komunitas, institusi kebudayaan, organisasi kebudayaan, serta pihak swasta. Untuk melaksanakan PKD, panitia daerah wajib memberikan informasi melalui surat resmi ke Dirjen Kebudayaan selambat-lambatnya dua minggu sebelum pelaksanaan.

Dalam waktu bersamaan dengan pelaksanaan PKD, pemerintah pusat juga melakukan sosialisasi dan koordinasi dengan institusi lainnya termasuk Kementerian/Lembaga, institusi budaya lainnya, komunitas budaya, serta organisasi masyarakat untuk memperluas keterlibatan dalam pelaksanaan PKN.

Saat PKD, ada tiga agenda utama



yang harus dilaksanakan. Pertama, pasangiri yaitu kompetisi permainan rakyat dan kompetisi berbasis Objek Pemajuan Kebudayaan (OPK). Ada empat kompetisi permainan rakyat yang wajib dilaksanakan di dalamnya, yakni gobak sodor, tarompa panjang, egrang, dan lari balok. Kompetisi selain empat permainan rakyat tersebut akan tetap ditampilkan saat PKN pusat sebagai pertunjukan. Setiap pemenang lomba keempat kompetisi permainan tradisional di PKD akan mengikuti final dalam PKN pusat.

Kegiatan kedua adalah sawala wicara, yaitu diskusi dalam bentuk seminar, kuliah umum, pidato, *talkshow*, *workshop*, dan atau diskusi terpumpun tentang pemajuan kebudayaan di daerah masing-

masing. Sedangkan kegiatan ketiga adalah pagelaran, baik yang sifatnya dinamis seperti pertunjukan dan pawai atau yang bersifat statis seperti pameran. Dalam kegiatan pagelaran, diharapkan setiap daerah juga menunjukkan kekayaan wastra daerah setempat. Seluruh cakupan program dan kegiatan tersebut harus mengacu pada PPKD dana tau WBTB yang telah ditetapkan nasional.

Pelaksanaan PKD yang telah selesai, kemudian berlanjut ke PKN di pusat. Agenda yang dilaksanakan juga sama seperti di PKD, yaitu kompetisi, pagelaran, dan konferensi. Dalam kompetisi di PKN, dilaksanakan final dari empat permainan tradisional PKD dari setiap daerah, yaitu gobak sodor,

Tema PKN diambil dari bait kedua dalam lagu Indonesia Raya tiga stanza yang berbunyi “Marilah Kita Mendoa, Indonesia Bahagia”, dengan tujuan bahwa apa yang menjadi cita-cita tentang Indonesia bahagia harus diwujudkan melalui jalan kebudayaan.

terompah panjang, egrang, dan lari balok. Setiap pemenang mendapatkan hadiah yang telah disiapkan panitia. Selain itu, panitia pusat juga memberi ruang pertunjukan untuk pemenang kompetisi di luar empat kompetisi wajib di PKN pusat.

Untuk pagelaran dalam PKN pusat, dilaksanakan beberapa kegiatan, yaitu pagelaran statis dalam bentuk pameran, pagelaran dinamis dalam bentuk pertunjukan, dan pawai. Pameran dan pertunjukan diisi oleh setiap provinsi yang memamerkan wastra daerah serta OPK dalam PPKD yang telah ditetapkan sebagai WBTB Indonesia. Setiap daerah dapat menyampaikan keikutsertaan dan konsep pamerannya, dengan batas waktu

paling lambat tanggal 30 Agustus 2019.

Selain itu, pawai juga digelar untuk memeriahkan PKN pusat. Pawai diikuti oleh setiap provinsi, dengan mengirimkan peserta dari tiap daerah sebanyak 50 sampai 100 orang sesuai dengan kemampuan provinsi. Dalam pawai, setiap provinsi diharapkan berpartisipasi mempersembahkan wahana yang berisikan ikon khas daerahnya.

Agenda lainnya dalam PKN adalah mengadakan konferensi seperti diskusi terpumpun, seminar, kuliah umum, bedah buku, dan bentuk diskusi lainnya yang berbasis permasalahan pemajuan kebudayaan seperti yang termaktub dalam PPKD. **(PRM)**



FOTO-FOTO: DOK DITJEN KEBUDAYAAN

Model Pembelajaran di Lembaga PAUD

Alternatif Pembelajaran Menyenangkan Berbiaya Murah dan Hemat Tempat

Di Indonesia, masalah yang paling memprihatinkan dihadapi oleh pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah proses pembelajaran yang terjadi mirip dengan pengajaran yang diberikan siswa sekolah dasar. Padahal penerapan model seperti ini dapat menghambat perkembangan kompetensi dasar dan kecerdasan jamak anak usia dini (AUD). Penelitian berikut mencoba menjawab persoalan tersebut melalui penerapan model *Unfold Circles*.

Oleh:

Nanik Suratmi dan Uun Munhaji

FKIP Universitas Kanjuruhan Malang

U NTUK MENGEMBALIKAN fungsi Taman Kanak-Kanak (TK) seperti tujuan semula yaitu taman bermain tanpa tuntutan apa-apa, penulis mengembangkan model *Beyond Center and Circle Time (BCCT)*, yaitu model pembelajaran AUD yang dikembangkan oleh *Creative Center for Childhood Research* di Florida, Amerika Serikat. Secara sederhana model BCCT merupakan strategi pembelajaran dengan konsep belajar di mana guru menghadirkan dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong anak membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Lestari, 2013).

Sayangnya, di Indonesia model ini sulit diterapkan di PAUD karena memerlukan dana besar dan lahan luas. Demikian juga dengan rasio perbandingan guru/peserta didik yang hanya 1 guru/5 anak (Lestari, 2013; Rahman, 2013).

Berdasarkan kenyataan ini, maka BCCT dikembangkan menjadi model *Unfold Circles*, sebagai model pembelajaran AUD berbasis kondisi dan situasi di mana PAUD berada, serta dapat membentuk karakter. *Unfold Circles* merupakan model *setting* lingkaran berlipat, di mana penilaian perkembangan peserta didik dilakukan melalui pengamatan perilaku individu sebagai anggota dalam lingkaran-lingkaran kecil dan dilanjutkan pengamatan pada seluruh peserta didik dalam lingkaran besar.

Dengan mengembangkan BCCT menjadi *Unfold*

Circles diharapkan hasil pengembangan terhadap *output* PAUD adalah anak mampu memperoleh pengetahuan dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit, dan dari proses yang dilakukan dan dicoba sendiri. Ini sebagai bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat dan masa yang akan datang (jangka panjang).

Dengan teori-teori yang mendasari pengembangan *Unfold Circles*, dikembangkan model BCCT dengan mengubah *setting* pembelajaran. Proses pembelajaran dirancang dengan mengembangkan tema dalam kurikulum generik PAUD menjadi subtema yang menarik dan kontekstual bagi anak untuk mencapai kompetensi yang diharapkan dapat dikuasai AUD.

Apa itu *Unfold Circles*?

Model ini menghadirkan satu pola, di mana dalam satu kegiatan main, area permainan dibagi menjadi 3 lingkaran besar, yang selanjutnya setiap lingkaran besar masih dibagi lagi menjadi 3 lingkaran kecil yang berisi 5 anak, dengan kegiatan main yang sama; rasio perbandingan guru/peserta didik adalah 1 guru/15 anak; dan pengembangan kompetensi, kecerdasan dan pembentukan karakter anak dikembangkan dalam subtema Rancangan Kegiatan Harian (RKH).

Dengan mengemas area permainan dan metode pembelajaran *Unfold Circles*, maka sangat diharapkan bahwa model ini mampu membuat AUD

merasakan pembelajaran yang menyenangkan (*enjoy learning*) walaupun mereka berada dalam kelas besar (> 35 peserta didik/kelas); mengembangkan dan meningkatkan kompetensi, kecerdasan, dan karakter dasar AUD; serta mengembalikan fungsi hakiki PAUD sebagai taman yang indah untuk belajar melalui bermain.

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian-penelitian yang dilakukan sejak tahun 2008 tentang AUD. Penelitian ini dilaksanakan dengan empat tahapan penelitian, yaitu 1) tahap eksplorasi, 2) tahap pengembangan, 3) tahap penerapan model, dan 4) tahap *mindset transformation*. Penelitian dilakukan dengan multimetode, yaitu metode deskriptif kualitatif dan penelitian tindakan kelas (PTK).

Kompetensi Masih Rendah

Pada tahap eksplorasi, ditemukan bahwa kompetensi profesional guru PAUD Kota dan Kabupaten Malang masih rendah, tergambar sebagai berikut: 1) *mindset* guru PAUD bahwa mengajar di PAUD mudah dan dapat dilakukan tanpa persiapan; 2) Banyak guru PAUD masih lulusan SMA dan SMP; 3) para guru PAUD kurang mengikuti pelatihan (sebagian guru PAUD masih mempunyai gaji lebih rendah dari UMR); 4) faktor kuantitas guru tidak pernah diperhatikan oleh pengelola PAUD, guru mengajar lebih dari 35 peserta didik/kelas menimbulkan banyak masalah baru; dan 4) banyak PAUD yang melaksanakan proses pembelajaran di fasilitas umum, sehingga proses pembelajaran akan terganggu sewaktu-waktu ada kegiatan umum lainnya.

Sementara itu pada tahap pengembangan, diperoleh hasil bahwa model *Unfold Circles* berbasis situasi dan kondisi PAUD. Dalam model *Unfold Circles* semua area permainan dalam dan luar ruangan dibuat sangat sederhana dan terbuka, dengan tetap mempertahankan karakteristik model BCCT asli.

Pada tahap perkembangan meliputi: 1) area main dalam satu kegiatan main dibagi menjadi tiga lingkaran besar berisi 15 peserta didik/lingkaran. Selanjutnya setiap lingkaran besar dibagi lagi menjadi tiga lingkaran kecil dengan 5 peserta didik/lingkaran kecil, 2) kegiatan main untuk lingkaran-lingkaran kecil dalam setiap lingkaran besar adalah

sama, 3) rasio perbandingan guru dan peserta didik adalah 1 guru/15 anak/lingkaran besar, 4) satu tema dalam kurikulum dikembangkan untuk tiga kegiatan main yang dideskripsikan dalam rancangan kegiatan harian (RKH).

Disesuaikan dengan Situasi dan Kondisi

Dengan penataan area permainan sederhana dan fleksibel, juga APE yang dapat dibuat sendiri dari bahan sekitar, maka sangat memungkinkan model *Unfold Circles* diterapkan pada semua PAUD dalam berbagai situasi dan kondisi, karena model ini tidak memerlukan lahan yang luas dan dana yang besar. Namun pelaksanaan model ini memerlukan: 1) kreativitas tinggi dari guru dalam merancang RKH (yang mampu membentuk dan mengembangkan 9 pilar karakter dasar) dan APE; serta 2) kemampuan guru dalam mengendalikan sifat AUD yang mudah bosan dan selalu ingin tahu pada pada hal-hal yang baru.

Setelah dilakukan penerapan model di PAUD perkotaan dan pedesaan terlihat hasil yang cukup baik. Dari 45 peserta didik di PAUD perkotaan, sebanyak 29 anak mengalami peningkatan secara sangat signifikan (64 persen), sedangkan sebanyak 16 anak mengalami peningkatan secara signifikan (36 persen). Selain itu, semua peserta didik mencapai indikator kemampuan dasar dan kecerdasan jamak yang berkembang sangat baik, demikian juga dengan 9 karakter dasar, semuanya dapat berkembang sangat baik.

Dari 25 indikator kemampuan dasar, sebanyak 20 indikator dapat ditingkatkan secara sangat signifikan. Kemampuan yang mengalami peningkatan secara signifikan adalah: 1) menyelesaikan tugas dengan baik/fisik-motorik; 2) menyebut nama hasil kegiatan/bahasa; 3) kesempurnaan hasil kegiatan/fisik-motorik; 4) keberanian bertanya pada temannya/Interpersonal; 5) keberanian menceritakan pengalaman yang baru dilakukan/Bahasa.

Sementara itu pada PAUD pedesaan, dari 45 peserta didik, sebanyak 11 peserta didik mengalami peningkatan kecerdasan jamak secara signifikan (27 persen), sedangkan sisanya sebanyak 34 anak mengalami peningkatan kurang signifikan

Dengan mengemas area permainan dan metode pembelajaran *Unfold Circles*, maka sangat diharapkan bahwa model ini mampu membuat AUD merasakan pembelajaran yang menyenangkan (*enjoy learning*).

UNFOLD CIRCLE

Strategi pembelajaran melalui permainan yang dibagi menjadi 3 lingkaran besar, dibagi lagi menjadi 3 lingkaran kecil yang berisi 5 anak, dengan kegiatan main yang sama

KEUNGGULAN

- 1 Ketuntasan tugas yang diemban peserta didik
- 2 Tidak memerlukan dana besar dan lahan luas
- 3 Mampu membentuk & mengembangkan 9 pilar karakter

OUTPUT

Anak mampu memperoleh pengetahuan dari konteks yang terbatas, sedikit demi sedikit dan dari proses yang dilakukan dan dicoba sendiri.

KARAKTER DASAR

yang berkembang dengan baik pada unfold circle :

Takwa Pada Tuhan, Jujur, Sopan, Suka Menolong, Pantang Menyerah, Rendah Hati, Toleransi, dan Empati

(73 persen). Semua 45 peserta didik mengalami peningkatan kemampuan dasar secara signifikan (100 persen); hanya 1 indikator kemampuan dasar yang tidak mengalami peningkatan yaitu kesempurnaan hasil (fisik-motorik).

Karakter dasar yang berkembang dengan baik adalah: takwa pada Tuhan, jujur, sopan, suka menolong, pantang menyerah, rendah hati, toleransi, empati; dan yang kurang berkembang adalah: mandiri, disiplin, bertanggung jawab, berkata sopan dan baik, hormat pada guru, patuh, menjadi pendengar yang baik.

Keunggulan *Unfold Circles*

Model ini mempunyai beberapa keunggulan, yaitu ketuntasan tugas yang diemban peserta didik; tidak memerlukan dana besar dan lahan luas, serta mampu membentuk dan mengembangkan 9 pilar karakter dasar anak yang diwajibkan pemerintah. Adapun kelemahan model tampak ketika diterapkan pada peserta didik PAUD wilayah pedesaan, yang tampak jenuh ketika pembelajaran berlangsung dalam ruangan. Akan tetapi apabila pembelajaran berlangsung di luar ruangan, maka mereka menjadi sangat antusias.

Dari hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa model *Unfold Circles* secara valid dapat diterapkan pada PAUD wilayah perkotaan dan pedesaan, dalam berbagai situasi dan kondisi. Model ini juga mampu mengembangkan dan meningkatkan kompetensi, kecerdasan jamak, serta membentuk

karakter dasar AUD. Selain itu, model ini juga mengembalikan fungsi hakiki PAUD sebagai 'taman yang indah bagi AUD untuk belajar melalui bermain'.

Saran diberikan kepada yang berwenang dengan PAUD, seperti: 1) bagi pengembang PAUD, model *Unfold Circles* memberi kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran AUD sesuai dengan situasi dan kondisi PAUD. Diharapkan mereka memberi referensi pelaksanaan *Unfold Circles* di seluruh PAUD di Indonesia; 2) bagi Ikatan Guru Taman Kanak-kanak Indonesia (IGTKI) penelitian ini menjadi referensi untuk diskusi perbaikan mutu pendidikan dan tenaga pendidik PAUD secara berkelanjutan. Ditulis ulang dari penelitian yang dimuat dalam Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Volume 21, Nomor 2, Agustus 2015 (RAN)

Ditulis ulang dari penelitian yang dimuat dalam Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Volume 21, Nomor 2, Agustus 2015.

Pembaca dapat membaca utuh penelitian di atas dengan memindai kode QR berikut.



Perhatikan Lagi Penggunaan Kata Masing-masing dan Tiap-tiap

Sebagian penutup bahasa Indonesia keliru menggunakan kata masing-masing dan tiap-tiap.

Perhatikan contoh berikut.

- 1 **Masing-masing** ketua regu harap memakai nomor urut peserta di dada dan di punggungnya.

- 1a **Tiap-tiap** ketua regu harap memakai nomor urut peserta di dada dan dipunggungnya.

- 2 Biaya pameran itu dibebankan kepada **masing-masing** unit pelaksana teknis.

- 2a Biaya pameran itu dibebankan kepada **tiap-tiap** unit pelaksana teknis.

Jika kita perhatikan kalimat (1a) – (2a), tampaknya *masing-masing* dan *tiap-tiap* saling menggantikan.

Kata *tiap-tiap* mempunyai arti yang sangat mirip dengan kata *masing-masing* karena keduanya termasuk kata bilangan distributif. Namun, apakah pemakaian kedua kata itu pada contoh kalimat di atas sama-sama benar? Perhatikan kalimat-kalimat berikut.

BENAR

- 1 Semua siswa akan mendapat buku. **Tiap-tiap** siswa mendapat satu buah.

- 2 Seusai upacara, murid-murid kembali ke kelasnya **masing-masing**.

- 3 Seusai upacara, **tiap-tiap** murid kembali ke kelasnya masing-masing.

- 4 **Tiap-tiap** kelas membersihkan ruang masing-masing.

- 5 Kita harus menghormati orang tua kita **masing-masing**.

TIDAK TEPAT

- 1 Semua siswa akan mendapat buku. **Masing-masing** siswa mendapat satu buah.

- 2 Seusai upacara, **masing-masing** murid kembali ke kelas.

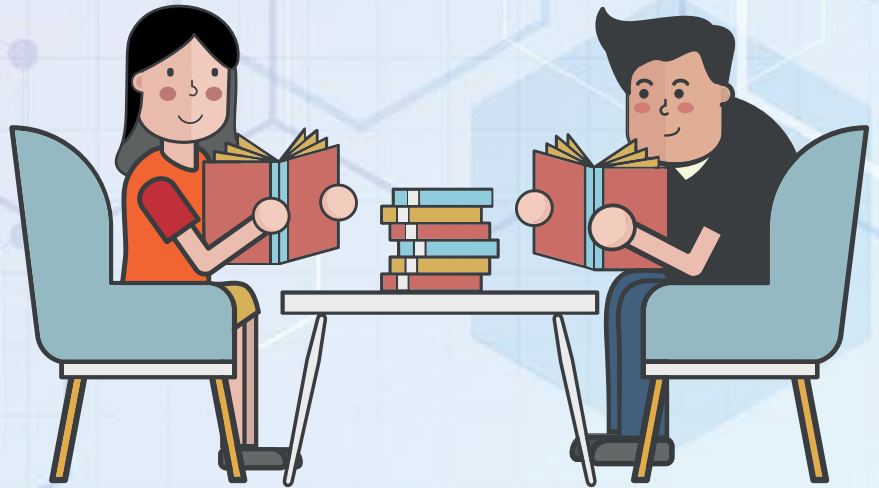
- 3 **Masing-masing** kelas membersihkan tiap-tiap ruang.

- 4 Kita harus menghormati **tiap-tiap** orang tua kita.


Dari contoh-contoh kalimat tersebut, jelaslah bahwa kata *tiap-tiap* selalu diikuti/diiringi kata benda (nomina) yang diterangkan dan tidak digunakan pada akhir kalimat, sedangkan kata *masing-masing* penggunaannya selalu didahului kata benda (nomina) yang diterangkan (antesedennya) dan dapat digunakan pada akhir kalimat. (RYK)

Sumber: Buku Praktis Bahasa Indonesia Edisi 2, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2011

Senarai Kata Serapan



BENTUK SERAPAN	BENTUK ASAL	ASAL BAHASA	ARTI KATA
gizi	giza	Arab	Zat makanan pokok yang dibutuhkan oleh tubuh bagi pertumbuhannya.
klorofil	chlorofiel	Belanda	Zat penghijau tumbuhan (terutama daun) yang terpenting dalam proses fotosintesis.
adaptasi	adaptatie	Belanda	(1) Dapat menyesuaikan diri; (2) Dapat disesuaikan dengan keadaan atau kondisi tertentu.
bazar	bazaar	Belanda	Pasar amal yang diadakan untuk beberapa hari saja dengan menjual barang-barang kerajinan, makanan, dsb.
nafkah	nafaqah	Arab	(1) Rezeki; apa-apa yang didapat untuk keperluan hidup; (2) Belajar untuk hidup sehari-hari.
metal	metaal	Belanda	Logam sebagai benda hasil tambang seperti besi, baja, emas, perak, nikel.
autograf	autograph	Inggris	(1) Tulisan sendiri; (2) Naskah yang ditulis sendiri dengan tangan; (3) Tanda tangan dari seorang yang terkenal.
bendahara	bhandagarika	Sanskerta-Jawa	(1) Pemegang harta kekayaan negara atau raja; (2) Mangkubumi; (3) perdana menteri; (4) Penanggung jawab kantor keuangan; (5) Pengurus keuangan organisasi, perkumpulan, yayasan, dsb.
aerasi	aeration	Inggris	Penambahan oksigen ke dalam air dengan memancarkan air atau melewatkan gelembung-gelembung udara ke air.
akronim	acronym	Inggris	Singkatan kata berupa gabungan huruf atau suku-suku kata dari beberapa kata yang diucapkan atau ditulis sebagai kata.



Jika Anda membutuhkan layanan informasi mengenai pendidikan dan kebudayaan yang dikelola oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, sampaikan melalui kanal-kanal berikut:

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



Telepon : 021 570 3303
021 5790 3020
0812 976 929
Faksimile: 021 573 3125



Laman:
ult.kemdikbud.go.id

Alamat :
Gedung C Lantai 1
Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta

Waktu Pelayanan



Pendaftaran	: 08.00 – 11.00 WIB
Senin – Kamis	: 09.00 – 15.00 WIB
Istirahat	: 12.00 – 13.00 WIB
Jumat	: 09.00 – 15.30 WIB
Istirahat	: 11.30 – 13.30 WIB



Unduh aplikasi
**Majalah
Jendela**



myedisi[®]

<http://bit.ly/majalahjendela>

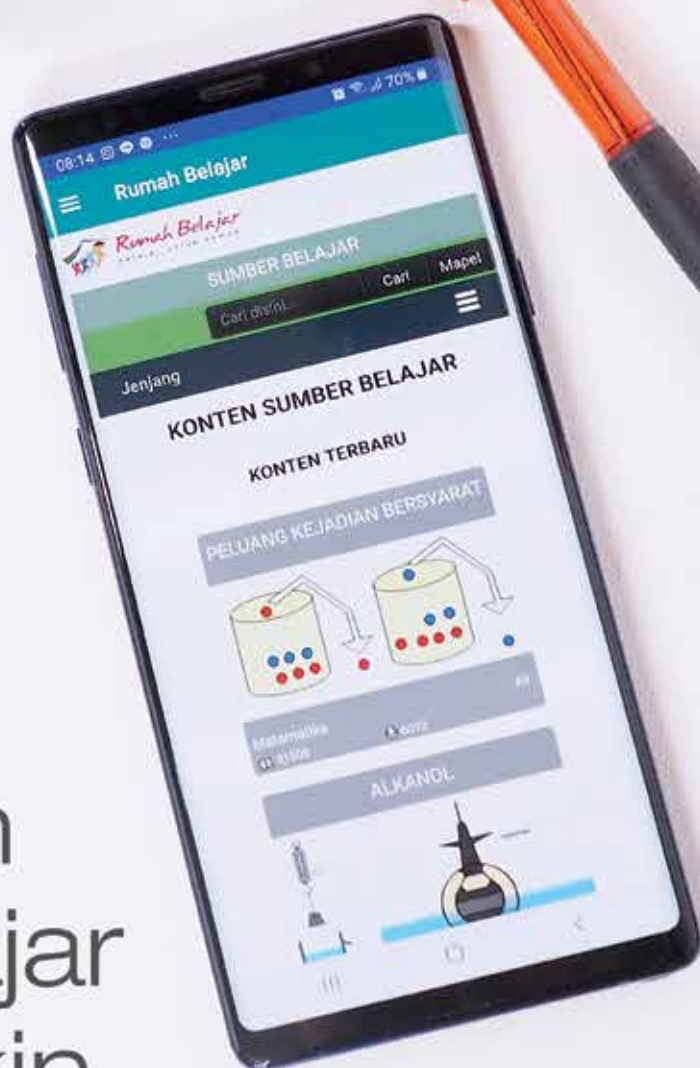
 jendela.kemdikbud.go.id

 kemdikbud.go.id

 Majalah Jendela Dikbud

Dapat dibaca juga melalui





bikin
belajar
makin
seru.

ISSN: 2502-7867



9 772502 786065



Rumah Belajar

belajar untuk semua