

ISBN: 978-602-60163-7-9



PROSIDING

SEMINAR NASIONAL

INTEGRASI TPACK

**(TECHNOLOGICAL, PEDAGOGICAL, CONTENT KNOWLEDGE)
DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
BANJARMASIN**



**SEMINAR NASIONAL DARING
PENDIDIKAN DASAR, BAHASA, DAN SENI 2020**

PROSIDING

TEMA:

**“INTEGRASI *TPACK*
(*TECHNOLOGICAL, PEDAGOGICAL, CONTENT
KNOWLEDGE*) DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS
KEARIFAN LOKAL”**

BANJARMASIN, 27 - 28 OKTOBER 2020

ISBN: 978-602-60163-7-9

**DITERBITKAN OLEH:
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
STKIP PGRI BANJARMASIN**

**BUKU PROSIDING
SEMINAR NASIONAL DARING
PENDIDIKAN DASAR, BAHASA, DAN SENI 2020**

**“Integrasi *TPACK* (*Technological, Pedagogical, Content Knowledge*) dalam
Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal”**

SUSUNAN PANITIA

Pelindung	: Ketua PPLP PT PGRI Banjarmasin.
Penasehat	: Ketua STKIP PGRI Banjarmasin
Steering Committee	: Wakil Ketua I Wakil Ketua II Wakil Ketua III
Ketua	: Drs. Suwarjiya, M.Pd.
Sekretaris	: 1. Tri Winindyasari Palupi, S.Pd., M.Pd. 2. Rahmani, SS., M.Sn.
Bendahara	: Erni Susilawati, S.Ag., M.Ag
Sie Acara	: 1. Noormaliah, S.Pd., M.Pd. 2. Gita Kinanthi P. Asri (Adinda), S.Pd., M.Sn.
Media dan Teknologi	: 1. M. Saufi, S.Pd., M.Pd. 2. Yudha Adrian, S.Pd., M.Pd. 3. Dana Aswadi, S.Pd., M.Pd.
Perlengkapan	: Andy Wijaya, S.Pd., M.Pd.
Seminar Pararel	: Novia Winda, S.Pd., M.Pd.
Reviewer	: Novia Winda, S.Pd. M.Pd.
Editor	: 1. Tri Winindyasari Palupi., S.Pd., M.Pd. 2. Novia Winda, S.Pd. M.Pd.



Diterbitkan oleh:
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Persatuan Guru Republik Indonesia
STKIP PGRI Banjarmasin

Sekapur Sirih

Ketua Pelaksana Senaring 2020

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT. Tanpa henti mencurahkan rahmat dan karunia Nya kepada kita semua. Serta dengan izin Nya Seminar Nasional Pendidikan Dasar, Bahasa, dan Seni 2020 dengan tema “**Integrasi TPACK (*Technological, Pedagogical, Content Knowledge*) dalam Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal**” dapat terlaksana dengan baik pada hari Selasa dan Rabu, 27-28 Oktober 2020 dan prosiding ini dapat hadir di tengah-tengah kita. Pada Seminar ini ada 4 (empat) pemakalah utama, yakni: Prof., Dr., Ir., R. Eko Indrajit, M.Sc., MBA., Mphil., MA, dari PGRI Pusat-Direktur Smart Learning Center, Dr. Nur Arifah Drajati, M.Pd. dari Universitas Sebelas Maret, Dr. H. Amka., M.Si. dari Universitas Lambung Mangkurat, dan Drs. H. Mulyadi, M.Pd. dari STKIP PGRI Banjarmasin.

Tema kegiatan ini dipilih dengan alasan memberikan perhatian pada dunia pendidikan tentang penggunaan media teknologi pada pembelajaran yang berbasis pada kearifan lokal dalam menghadapi era 4.0. Seminar ini diikuti oleh peneliti, dosen, guru, dan mahasiswa dalam rangka memberikan pemikiran dan solusi untuk menerapkan teknologi dalam pembelajaran yang berbasis kearifan lokal.

Akhir kata, Kami mengucapkan terima kasih kepada Ketua Yayasan, Pimpinan STKIP PGRI Banjarmasin, Pemakalah, Peserta, Panitia yang telah berupaya maksimal mensukseskan Seminar Nasional ini. Semoga Allah SWT. Meridhoi usaha kita.

Banjarmasin, Oktober 2020

Drs. Suwarjiya, M.Pd.
Ketua Panitia Senaring 2020

Sambutan Ketua

STKIP PGRI Banjarmasin

Puji syukur dipanjatkan ke-Hadirat Allah SWT, karena atas izin-Nya maka Prosiding Seminar Nasional Daring Pendidikan Dasar, Bahasa, dan Seni 2020 STKIP PGRI Banjarmasin dapat diterbitkan.

Seminar Nasional Daring Pendidikan Dasar, Bahasa, dan Seni 2020 STKIP PGRI Banjarmasin merupakan Seminar Nasional kedua yang diselenggarakan oleh STKIP PGRI Banjarmasin di tahun 2020 ini. Pelaksana kegiatan seminar adalah Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Program Studi Pendidikan Seni Tari, dan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Tema Seminar Nasional ini adalah “Integrasi *TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge)* dalam Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. Makalah yang diikutsertakan dalam kegiatan Seminar ini dimuat dalam Prosiding dengan judul yang sama. Mengusung tema yang sejalan dengan visi STKIP PGRI Banjarmasin bersama Pembicara yang merupakan pakar dibidangnya masing-masing dan makalah-makalah pendamping menjadikan Prosiding ini dapat menjadi salah satu rujukan bagi peneliti dan pendidik dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya dibidang Pendidikan.

Ucapan terima kasih kepada ketua PPLP-PT PGRI Banjarmasin, Panitia, Pembicara, Pemakalah, serta seluruh dosen, mahasiswa dan alumni STKIP PGRI Banjarmasin atas dukungan dan partisipasinya, baik saat pelaksanaan seminar hingga terbitnya prosiding ini. Semoga prosiding ini dapat menjadi wahana inspirasi, informasi dan bermanfaat bagi dunia Pendidikan di Indonesia. Aamiin.

Banjarmasin, 28 Oktober 2020
Ketua STKIP PGRI Banjarmasin,

Dr. Hj. Dina Huriaty, M.Pd.

DAFTAR ISI

SEKAPUR SIRIH KETUA PELAKSANA SENARING 2020 | iii

SAMBUTAN KETUA STKIP PGRI BANJARMASIN | v

DAFTAR ISI | vii

METODE PEMBELAJARAN JARAK JAUH YANG MENARIK DAN ATRAKTIF
Prof. Dr. Ir. Richardus Eko Indrajit, M.Sc., MBA., Mphil., MA. | 1

THE CONSTRUCTION OF VOCATIONAL ENGLISH TEACHER'S IDENTITY BY
IMPLEMENTING TPACK IN CLASSROOM PRACTICES
Insyavia Rahayu Setyowati & Dr. Nur Arifah Drajiati, M.Pd. | 13

PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL KALIMANTAN SELATAN
Dr. H. Amka, M.Si. | 21

TPACK: THE CHALLENGES OF TEACHING WITH TECHNOLOGY AND ITS
ROLE FOR INTRODUCING LOCAL CULTURE TO INCREASE STUDENTS
INTEREST IN LEARNING
Drs. H. Mulyadi, M.Pd. | 31

PENDIDIKAN POLITIK MELALUI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
DAN KEWARGANEGARAAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL
Alfrid Sentosa | 43

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR MATA KULIAH KALKULUS INTEGRAL
MENGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM DAN WHATSAPP GROUP (MASA
PANDEMI COVID 19)
Aminah Ekawati | 51

KEMAMPUAN SISWA KELAS XI SMAN 7 BANJARMASIN DALAM
MENGIDENTIFIKASI CERPEN "LOK SI NAGA" MELALUI GOOGLE
CLASSROOM
Annisa Nurshifariani Ahya, Rusma Noortyani, & Rina Rahmawati | 61

PERAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA LOKAL
Hadion Wijoyo & Widiyanti | 69

POLITENESS STRATEGY USED BY THE MAIN CHARACTERS IN
VICTORIA AND ABDUL MOVIE: LOCAL VALUES

Hidya Maulida, Tri Winindyasari Palupi, Siti Marfu'ah | 75

MEMANFAATKAN KONTEN YOUTUBE SEBAGAI SALAH SATU SUMBER
BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA BANJAR

Ida Rusdiana | 85

STUDENTS' GRAMMATICAL PROBLEM IN TAKING ENGLISH PROFICIENCY
TEST PREPARATION

I Made Darmayasa Wilantara & Nurbaiti | 99

MOTIF ALAM DALAM "*ODE ON A GREEK URN*", "*ODE TO A
NIGHTINGALE*", DAN "*TO AUTUMN*" KARYA JOHN KEATS

Imam Hendra Saputra | 109

MERDEKA BELAJAR: POLA INTERAKSI DAN TOLERANSI PENGGUNAAN
BAHASA BANJAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

Kuzairi & Vivi Aulia | 115

IMPLEMENTASI PENDIDIKAN IPA BERBASIS POTENSI LINGKUNGAN
UNTUK MENINGKATKAN SIKAP PEDULI LINGKUNGAN SISWA SEKOLAH
DASAR

Mardiana | 123

ANALISIS STANDAR KUALIFIKASI AKADEMIK PENDIDIK SEKOLAH DASAR
ISLAM PERTI JAKARTA

M. Ardiansyah | 133

THE REFLECTION OF LECTURER'S EXPLANATION DURING ONLINE
CLASSROOM IN ENGLISH STUDY PROGRAM 2020

Nana Suciati | 143

PENGENDALIAN KARAKTER EMAS PESERTA DIDIK PADA DUNIA YANG
TERKONEKSI

Nur Azizah Ilfatun | 153

ANALISIS UNSUR INTRINSIK PADA FILM "THE RON CLARK" KARYA RANDA
HAINES

Norliani & Noormaliah | 165

WUJUD FONDASI KARAKTER DALAM LEGENDA DATU TAMIN

Novia Winda, Noor Indah Wulandari | 175

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL BERBASIS
VIRTUAL REALITY RAGAM TARI BALINGKAH DI STKIP PGRI BANJARMASIN

Pratama Reski Wijaya, Suwarjia, & Andy Wijaya | 185

TEACHING AND LEARNING PROCESS TO INTRODUCE LINGUISTICS COURSE
IN UNIVERSITY LEVEL

Rezqan Noor Farid & M. Yunus | 195

NILAI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM *PAPPASENG* KEARIFAN LOKAL
BUDAYA BUGIS

Sa'adah Erliani | 203

KEARIFAN LOKAL DALAM PUISI BERBAHASA BANJAR

Siti Akbari & Erni Susilawati | 215

MEMAKNAI FILOSOFI TEMBANG ILIR-ILIR SEBAGAI PEDOMAN ETIKA
HIDUP GENERASI MILLENIAL

Subianto Karoso | 223

KETERBATASAN PERAN PENDIDIK: PRAKTIK MUSIK MASA PANDEMI
COVID 19

Tri Wahyu Widodo & Yosinda Salsa Bela Pangestuti | 229

A TEACHER TALK USED IN TEACHING ENGLISH BASED ON FOREIGN
LANGUAGE INTERACTION ANALYSIS (FLINT)

Tri Winindyasari Palupi & Oetari Kartika Dwi Oktaviani | 241

INTERNALISASI NILAI KEARIFAN LOKAL PADA MASYARAKAT ADAT
DAYAK MA'ANYAN

Tutik Haryani | 249

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TARI JAPIN RANTAUAN
MELALUI VIDEO TUTORIAL DI STKIP PGRI BANJARMASIN

Ulfiati Amaniah, Gita Kinanthi Purnama Asri (Adinda), & Tri Yonisa | 259

THE TYPES OF FRAGMENT SENTENCES OCCURED IN THE FINDING AND
DISCUSSION OF *SKRIPSI* WRITTEN BY STUDENTS OF THE ENGLISH
DEPARTMENT OF STKIP PGRI BANJARMASIN

Yaumil Khairini Rezkiyah & Noormaliah | 269

INOVASI SUPLEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS FLIPBOOK UNTUK KELAS
V SEKOLAH DASAR DI MASA PANDEMIK COVID 19

Yudha Adrian & Rahidatul Laila Agustina | 281

TINJAUAN ETNOLINGUISTIK ASAL USUL TOPONIMI DESA DI WILAYAH
KABUPATEN TABALONG

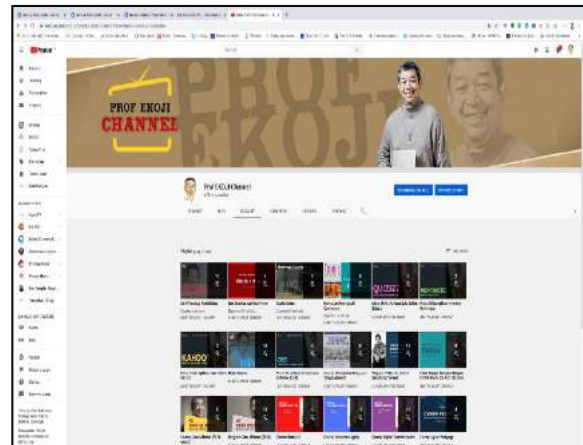
Yulita Safutri, Akhmad Humaidi, & Alimmudin A. Djawad | 291

METODE PEMBELAJARAN JARAK JAUH YANG MENARIK DAN ATRAKTIF

Prof. Dr. Ir. Richardus Eko Indrajit, M.Sc., MBA., M.phil., MA.

Head of PGRI Smart Learning and Character Center

indrajit@alumni.harvard.edu – 0818925926



PANDANGAN SELAMA INI

TIK BAGI PENDIDIKAN

- Baik untuk masa depan, belum pos untuk masa kini
- Hanya untuk kota-kota besar, bukan untuk daerah terpencil
- Butuh investasi yang harus dibicarakan berbagai pihak berkepentingan
- Secara pedagogik masih dipertanyakan efektivitasnya
- Guru-guru belum siap, perlu banyak pelatihan terlebih dahulu

PGRI | SMART LEARNING AND CHARACTER CENTER

KENYATAAN & TANTANGAN SEKARANG

DISRUPSI COVID-19

- Belajar jarak jauh menjadi satu-satunya cara yang harus diadopsi
- Pemanfaatan teknologi informasi, komunikasi, dan internet adalah sebuah keniscayaan
- Peserta didik milenial relatif telah siap, guru tidak ada pilihan lain selain harus belajar beradaptasi
- Kuncinya adalah motivasi diri (tanggung jawab moral) dan kemampuan (kompetensi)
- Caranya adalah belajar sambil melakukan (learning by doing)
- Belajarnya dari orang lain dengan memanfaatkan dunia siber (youtube, google, internet, media sosial, dan lain sebagainya)

2020 ADALAH KESEMPATAN MENGEJAR KETINGGALAN DALAM PEMANFAATAN TIK UNTUK PENDIDIKAN

- Merancang proses pembelajaran jarak jauh berbasis TIK
- Memilih metoda pembelajaran berbasis TIK yang paling sesuai kondisi
- Menyusun strategi pembelajaran yang akan diselenggarakan
- Mengembangkan bahan ajar secara cepat namun tepat
- Menyelenggarakan proses belajar mengajar secara efektif dan menarik
- Melakukan evaluasi proses pembelajaran secara benar (formatif dan sumatif)
- Menyempurnakan strategi dan proses pembelajaran secara bertahap

Keseluruhan tugas dan kompetensi di atas harus ada di dalam **DNA** seorang guru.

Tools yang Banyak Dipakai

TELE CONFERENCE	LEARNING MANAGEMENT SYSTEM	KUIS ONLINE	SUMBER BELAJAR
Zoom, Webex, Google Meet, Hangout, Microsoft, Telkom (UmeetMe), Whatsapp	Moodle, Edmodo, Google Classroom, Microsoft 365, Schology, TCS XON, OpenEDX, Rumah Belajar	Kahoot!, Quizizz, Mentimeter, ProProfs, Google Form, Moodle, Microsoft	Google, Bing, Yahoo, MOOC (EdX, Coursera, FutureLearn, Udemy, Udacity, IndonesiaX, Pustekam)

PGRI | SMART LEARNING AND CHARACTER CENTER

APA YANG HARUS DILAKUKAN SEKARANG?

- PROSES BELAJAR-MENGAJAR TIDAK BOLEH BERHENTI, GURU MENJADI ARSITEK PEMBELAJARAN JARAK JAUH BERBASIS TIK
- TIDAK ADA YANG PERLU DITUNGGU, PERGUNAKAN APAPUN YANG ADA DAN DIMILIKI UNTUK MENJALANKAN PROSES PEMBELAJARAN
- TIDAK PERLU TAKUT SALAH ATAU GAGAL, KARENA KESALAHAN DAN KEGAGALAN MERUPAKAN BAGIAN DARI PROSES BELAJAR
- MULAILAH DARI DIRI DAN LINGKUNGAN SENDIRI, TIDAK PERLU MEMIKIRKAN HAL-HAL YANG BERADA DI LUAR KENDALI
- ORANG BIAK BERKATA: "LERIH RAIK SETENGAH-SETENGAH BENAR, DARI PADA BENAR-BENAR SALAH" DALAM MENERAPKAN TIK

PGRI | SMART LEARNING AND CHARACTER CENTER



	SINKRONUS	ASINKRONUS
OFFLINE		
ONLINE		

"Prasyarat Membuat Kelas Menarik dan Menyenangkan"



-  **Open Mind dan Open Heart**
Tertuka pada segala kemungkinan.
-  **Willingness to Change**
Keinginan untuk beradaptasi dengan perubahan.
-  **No More Excuses**
Tidak banyak alasan untuk tak menjalankan.

"MUNGKINKAH PJJ YANG MENARIK DAN MENYENANGKAN"

SANGAT MUNGKIN! BUKTINYA...

- Anak-anak bermain game dengan penuh gembira, walaupun tantangannya sulit.
- Ribuan aplikasi untuk belajar online diunduh dan dipergunakan oleh jutaan siswa di seluruh dunia.
- Satuan pendidikan berbasis PJJ-online digemari di berbagai negara miskin dan berkembang.
- Generasi muda cerdas bermunculan di sana-sini dengan bekal pendidikan autodidak (konvergensi antara pendidikan formal, non-formal, dan informal)



KUNCINYA PADA GURU

"SEBAGAI ARSITEK PEMBELAJARAN"

		
Model #1	Model #2	Model #3
POLA PIKIR (AGILE/DINAMIS)	KEINGINAN (MOTIVASI)	KEMAMPUAN (KOMPETENSI)

Siswa SENANG Pembelajaran PJJ seperti Apa ?

[User Engagement yang Menarik dan Penuh Kejutan]

		
Banyak Interaksi "Terdapat 6 atau enam ratus lebih dengan jumlah belajar lebih guru dan guru sumber belajar"	Umpan Balik Cepat "Kontinuasi atau pengulangan lebih barisan dengan cara media atau sumber belajar"	Penuh Elemen Kejutan "Hal-hal yang berbeda yang membuat para pembelajaran menjadi di rumah saja"

PELAJARI DAN IMPLEMENTASIKAN EMPAT KONSEP BESAR

			
Virtual Classroom	Edutainment	Gamification	Online Evaluation

VIRTUAL CLASSROOM

Prof. Richardus EKO Indrajit



"Virtual Classroom adalah ekosistem pembelajaran maya yang memimikkan situasi selayaknya sebuah ruang kelas konvensional"

PROF. RICHARDUS EKO INDRAJIT, 2020

KOMPONEN VIRTUAL CLASSROOM: PROSES



BELAJAR

BERTANYA

INTERAKSI



LATIHAN/TUGAS

UTIAN

UMPAH BALIK

KOMPONEN VIRTUAL CLASSROOM: PEOPLE



PESERTA DIDIK

GURU

ASISTEN



KEPALA SEKOLAH

KARYAWAN

ORANG TUA

KOMPONEN VIRTUAL CLASSROOM: TEKNOLOGI



CLASSROOM (VICON)

LMS

MM SIMULATION



LABORATORY

LIBRARY

SMART BOARD

Tantangan Guru Milenial

"PADA DASARNYA MENGELOLA SEBUAH VIRTUAL CLASSROOM MEMERLUKAN SENI DAN TEKNIK YANG TEPAT AGAR DAPAT EFEKTIF"

"Paling tidak terdapat 11 hal yang harus diingat dan diperhatikan seorang Guru Milenial yang ingin mengelola proses pembelajaran dengan mengadopsi konsep Virtual Classroom"

#1

Harus memiliki tujuan yang jelas

LEARNING OBJECTIVES

Pemanfaatan virtual classroom bukanlah sebuah tujuan, namun merupakan alat atau media untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.



#2

Pahami ekspektasi peserta didik

KARAKTERISTIK PEMBELAJAR

Pusat proses pembelajaran adalah pada peserta didik, sehingga guru harus paham benar apa yang memotivasi mereka dalam mengikuti proses pembelajaran.



#3

Pastikan sistem lengkap dan bekerja dengan baik

MEDIA PEMBELAJARAN

Seluruh karakteristik ruang kelas konvensional ditransformasikan ke dalam sistem teknologi, yang jika tidak bekerja dengan baik akan menggagalkan proses pembelajaran.



#4

Kuasai piranti sistem teknologi yang dipakai

PROSES PEMBELAJARAN

Situasi dan suasana belajar mengajar hanya akan terbentuk apabila seluruh pihak yang terlibat mahir dalam menavigasikan sistemnya secara prima.



#5

Pilih guru-guru yang memang semangat untuk terlibat

MOTIVASI DAN KEMAMPUAN

Seorang guru harus diseleksi, dilatih, dan dimonitor kinerjanya dalam menjalankan kelas virtual, untuk memastikan terpenuhinya kompetensi yang dibutuhkan.



#6

Libatkan asisten untuk memperlancar proses

ASISTEN PENDAMPING

Fokus guru adalah pada proses pembelajaran, bukan pada operasional hal-hal teknis, sehingga diperlukan bantuan asisten untuk mendampingi proses pembelajaran.



#7

Buat rencana pembelajaran yang solid dan matang

INSTRUCTIONAL DESIGN

Pembelajaran adalah sebuah proses yang terencana, sehingga setiap sesi yang akan diselenggarakan harus benar-benar direncanakan secara matang oleh guru.



#8

Jalin tali keterlibatan dan motivasi peserta didik

LEARNER ENGAGEMENT

Adanya proses interaksi dan umpan balik yang cepat serta tepat akan meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar di lingkungan yang serba maya.

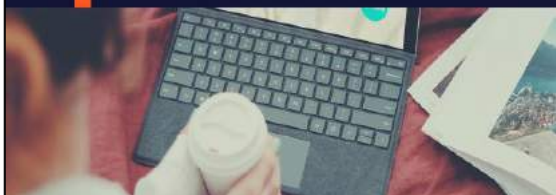


#9

Pastikan kelengkapan bahan ajar yang dibutuhkan

BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

Keberadaan sumber belajar yang lengkap dan detil adalah segalanya dalam lingkungan pembelajaran maya, karena peserta didik mengendalikan secara mandiri.



#10

Uji coba sebagai bagian dari evaluasi formatif

EVALUASI FORMATIF

Sebelum diluncurkan dalam ekosistem virtual, ada baiknya dilakukan uji coba (pilot) untuk melakukan penyempurnaan atau revisi yang dibutuhkan.



#11 Latihan untuk meningkatkan jam terbang implementasi

PRACTICE MAKE PERFECT
Tidak ada salahnya dilakukan latihan sebelum pentas, karena Murphy's Law selalu hadir dalam situasi yang tak terduga - sehingga dapat menggagalkan seluruh rencana.



TERIMA KASIH

Diskusi dan Tanya-Jawab



Edutainment

Prof. Richardus
EXO Indrajit



Edutainment = Education + Entertainment

"Membuat proses belajar dan pembelajaran menjadi aktivitas yang menggembirakan (peserta didik merasa terhibur)"



MENGAPA EDUTAINMENT

- Perasaan senang dan gembira mempercepat proses belajar
- Rasa terhibur akan membuat ketagihan untuk mengalami kembali proses serupa
- Tantangan dan kompleksitas topik bahasan yang disajikan secara tepat (bertahap) akan meningkatkan motivasi peserta didik untuk mendalaminya



FAKTOR YANG MENGHIBUR

1. Humor
2. Bermain
3. Bernyanyi
4. Role Play
5. Games
6. Multimedia
7. Demonstrasi
8. Olah Raga



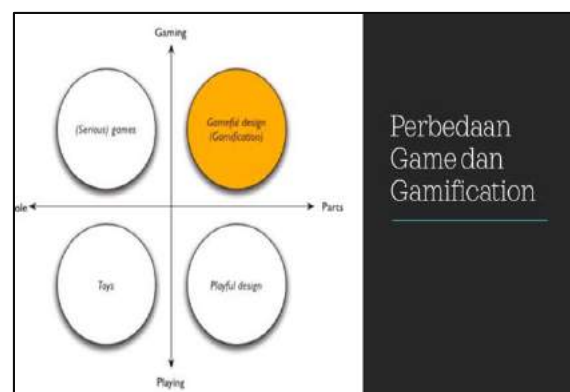
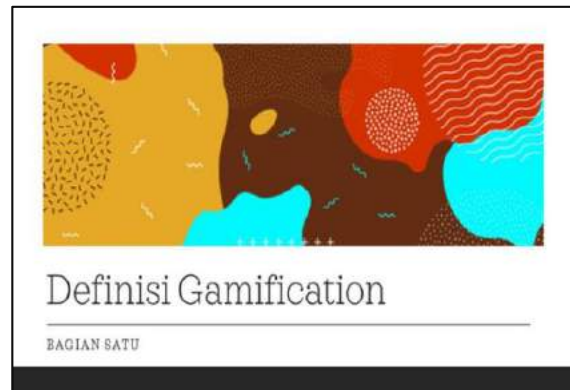
KUNCI KEBERHASILAN = ENGAGEMENT (KETERIKATAN SUKARELA)

- Interaksi
- Umpan Balik
- Keberhasilan
- Pujian



Terima Kasih







Tujuan Gamification

BAGIAN TIGA

Untuk Apa
Saja
Gamification?

- Promotion
- Employee productivity
- Behaviour change
- Loyalty
- Education

Consumer Engagement - using game mechanics to draw consumer attention and sell more goods and services.

Employee Incentives - using game mechanics for more employee productivity or for employee training, incentives, etc.

Collaborative Work - to encourage teams to discover solutions.

Social Change - using game mechanics to enact social change.

Apakah target
pemanfaatannya?

Adakah tujuan lainnya?



MOTIVATION
DRIVEN
LEARNING
AND
ENGAGEMENT



ANALYTICS
TO
IMPROVE
PERFORMANCE
AND
EFFICIENCY



CREATING
A
MINDSET
OF
CONTINUOUS
LEARNING



GAMING
TO
IMPROVE
LEARNING
AND
ENGAGEMENT



IMPROVING
LEARNING
AND
ENGAGEMENT



Mengapa Gamification Disukai

BAGIAN EMPAT



Mengapa Game
Disukai?

"Lihatlah bagaimana gembira dan ketagihannya anak-anak kita ketika berhadapan dengan digital games."

Membangun Motivasi



Achievement of goals
<-or> Enjoyment of experience.



Structure and guidance <-or> Freedom to explore.



Control of others
<-or> Connect with others.



Self-interest in actions <-or> Social Interest in actions.

The Hero's Quest....

- The Long Term Goal must be compelling & fairly difficult to achieve.
- Can be Master of a New Skill, A New Habit, An Achievement, A Title or any other pinnacle of personal growth.

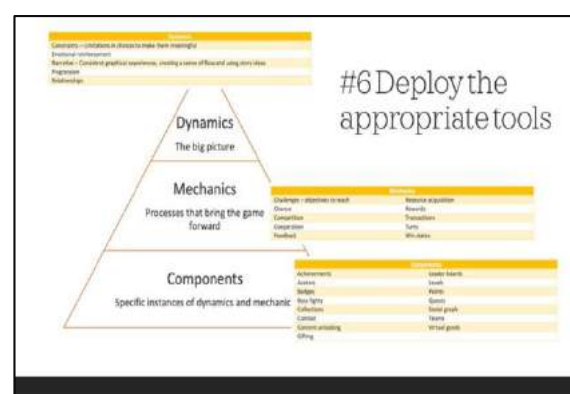
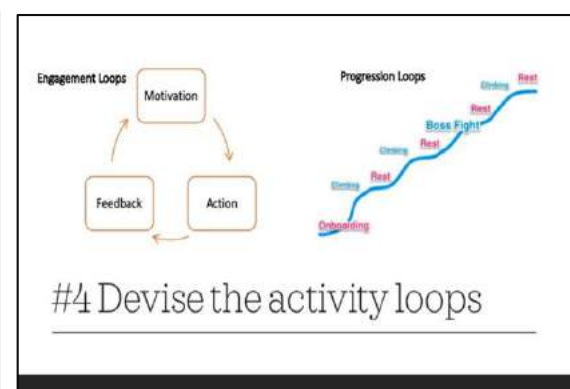
One Step at a Time.

- What must players accomplish in order to reach the ultimate objective?
- How can you break the journey up into discrete & satisfying challenges that push your players & help them improve?

Desire to Inspire.

- Figure out a way to make long-term & short-term goals as exciting & aspirational as possible. Go for the Glory!

Faktor
Ketagihan





Gamification dalam Pendidikan

BAGIAN LIMA

Belajar dalam Gamification

"Karena sifatnya berusaha untuk mencapai tujuan, maka terjadi proses belajar di dalamnya - yang berpusat pada interaksi dan umpan balik"



Lingkungan yang Disukai Pembelajar



10 Fitur Sukses

Viva La Resistance!

1. Competition Types: Player vs Player, Player vs System, Self Directed.
2. Time Pressure: Relaxed explorative play or brash tactics get things done play.
3. Scarcity: Scarcity can add a level of challenge and strategic game play.
4. Puzzles: Problems that promise the existence of a solution.
5. Novelty: Change presents a new set of challenges & patterns to master.
6. Levels: Provide roadmap of progress.
7. Social Pressure / Proof: The herd must be right.
8. Teamwork: Can also be resistance when we need to work with others.
9. Currency: Anything that can be exchanged for something of value will be sought.
10. Renewals & Power-ups: "Unstick" players & redirect from dead-ends.



Contoh Gamification

BAGIAN ENAM

Contoh #1: Seri SIMS dan TYCOON

1. Belajar perilaku social melalui THE SIMS
2. Belajar proses bisnis industri melalui TYCOON



Contoh #2: ProProfs



Contoh #3: Pointogram

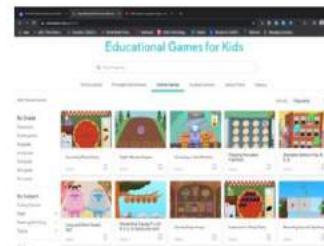


Contoh #4:
Academy.Ailmentarium.org



Contoh #5:
Ducksters

Contoh #6:
AdaptiveMind



Contoh #7:
Education.com

Contoh #8:
LearningGamesForKids.com



"That's what games are, in the end. Teachers. Fun is just another word for learning."
— Raph Koster, A Theory of Fun for Game Design

Kata Penutup | "Ketika aku senang, maka aku belajar."

Gamification

PROF. RICHARDUS EKO INDRAJIT

Online
Evaluation

Prof. Richardus EKO Indrajit

Definisi Evaluasi

MAKNA LUAS

"Evaluasi adalah suatu **proses** atau **usaha** untuk memberikan **penilaian** terhadap suatu hal sebagai dasar dalam **pengambilan keputusan** terhadap berbagai **pilihan alternatif** yang tersedia"

Prof. Richardus Eko Indrajit (2020)



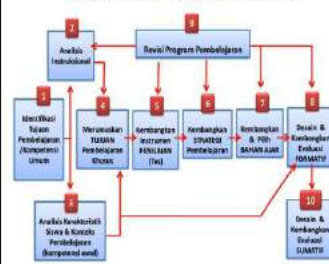
FORMATIF

PENILAIAN TERHADAP RANCANGAN, STRATEGI, MODEL, PROSES, PENDEKATAN, DAN BAHAN PEMBELAJARAN UNTUK MEMPERBAIKI PROSES BELAJAR MENGAJAR

SUMATIF

PENILAIAN TERHADAP EFEKTIVITAS KESELURUHAN PROSES PEMBELAJARAN YANG DILIHAT DARI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK YANG DIRAIH

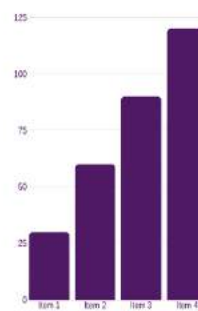
Model dan Desain Pembelajaran Dick and Carey



Bagaimana EVALUASI dilakukan dalam lingkungan ONLINE ?

TANTANGAN

- Guru dan siswa berbeda lokasi
- Ruang dan waktu tidak relevan
- Piranti yang dimiliki berbeda-beda
- Literasi teknologi tidak seragam
- Kinerja infrastruktur/koneksi internet tak sama
- Pengawasan efektif sulit dilakukan
- Karakteristik lingkungan siswa sangat heterogen
- Bayangan "false positive" dan "false negative"



Prinsip dalam Evaluasi Online dalam Masa Pandemi

- Lebih baik ada evaluasi dari pada tidak ada sama sekali
- Evaluasi merupakan bagian dari peningkatan engagement dan motivasi belajar siswa secara serius
- Disamping itu merupakan masukan bagi guru dan satuan pendidikan dalam memperbaiki proses pembelajaran secara daring

CONTOH EVALUASI ONLINE



EVALUASI SEBELUM PROSES PEMBELAJARAN



EVALUASI PADA SAAT PEMBELAJARAN BERLANGSUNG



EVALUASI SETELAH PROSES PEMBELAJARAN

Mentimeter



www.mentimeter.com

CONTOH #1

"Melakukan evaluasi sebelum, ketika, dan setelah proses pembelajaran sekaligus dengan menggunakan aplikasi MENTIMETER"

Kahoot!



Quizizz

CONTOH #2

"Memberikan pekerjaan rumah berbasis game yang menyenangkan bagi para siswa dengan menggunakan KAHOOT atau QUIZZIZ"

ProProfs

Delightfully Smart Tools

CONTOH #3

"Membuat beranekaragam tugas berbasis permainan menarik yang dibuat oleh aplikasi seperti PROPROFS"



CONTOH #4

"EDUCATION.COM adalah satu dari berbagai contoh aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk guru-guru TK dan SD dalam membuat pembelajaran menarik berbasis digital (evaluation-on-the-fly)"



alimentaryrium

CONTOH #5

"ALIMENTARIUM ACADEMY menyediakan berbagai permainan evaluatif berbasis topik bahasan yang sangat menarik dan inovatif"

KERANGKA KOMPETENSI GURU YANG DITUJU

THE UNESCO ICT COMPETENCY FRAMEWORK FOR TEACHERS

	TECHNOLOGY LITERACY	KNOWLEDGE DEEPENING	KNOWLEDGE CREATION
UNDERSTANDING ICT IN EDUCATION	Policy awareness	Policy understanding	Policy innovation
CURRICULUM AND ASSESSMENT	Basic knowledge	Knowledge application	Knowledge society skills
PEDAGOGY	Integrate technology	Complex problem solving	Self management
ICT ORGANIZATION AND ADMINISTRATION	Basic tools	Complex tools	Pervasive tools
	Standard classroom	Collaborative groups	Learning organizations
TEACHER PROFESSIONAL LEARNING	Digital literacy	Manage and guide	Teacher as model learner

Terima Kasih

Prof. Richardus EKO Indrajit

PERAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA LOKAL

Hadion Wijoyo^{1*}, Widiyanti²

STMIK Dharmapala Riau^{*1,2}

Hadion.wijoyo@lecturer.stmikdharmapalariau.ac.id^{1*}

widiyanti@lecturer.stmikdharmapalariau.ac.id²

ABSTRAK

Peran teknologi dewasa ini sangat membantu kegiatan manusia dari aspek apapun juga, apalagi dengan adanya pandemi covid-19 membuat revolusi industri 4.0 makin terasa cepat berlaku. Tidak ketinggalan pembelajaran juga mengalami hal serupa, yang dari pola tatap muka menjadi daring. Dalam pembelajaran sering sekali kita lupa bahwa ada norma-norma yang hidup dalam masyarakat yang dapat di implementasikan dalam proses pembelajaran. Norma atau kebiasaan ini biasa disebut dengan budaya. Penelitian ini akan melihat sejauh mana teknologi (masa kini) dapat mengakomodir budaya (masa lalu) untuk kepentingan pembelajaran terutama anak-anak Usia Dini di kota Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan sampel guru-guru dari tiga PAUD di Kota Pekanbaru. Seperti diketahui bahwa pembelajaran di PAUD menggunakan pembelajaran tematik.

Kata Kunci : Teknologi, Pembelajaran, Budaya Lokal

ABSTRACT

The role of technology today is very helpful in human activities from any aspect, especially with the Covid-19 pandemic making the industrial revolution 4.0 more quickly applicable. Not to forget, learning also experiences the same thing, which is from face-to-face to online. In learning, we often forget that there are norms that live in society that can be implemented in the learning process. These norms or habits are commonly referred to as culture. This research will look at the extent to which technology (present time) can accommodate (past) culture for the benefit of learning, especially for early age children in Pekanbaru city. This study used a qualitative method with a sample of teachers from three PAUDs in Pekanbaru City. As it is known that learning in PAUD uses thematic learning.

Keywords: Technology, Learning, Local Culture

PENDAHULUAN

Memasuki Revolusi Industri 4.0 segala lini bergegas menyesuaikan diri, dan hal ini dipercepat dengan adanya Pandemi Covid-19. Sektor apapun mau tidak mau harus menyesuaikan diri dengan adanya pandemi ini tidak terkecuali pola pembelajaran yang harus dilakukan secara daring mulai PAUD sampai Perguruan Tinggi. Pembelajaran di PAUD seperti diketahui menggunakan pola pembelajaran Tematik (pembiasaan) untuk merangsang kognitif anak.

Pendekatan pembelajaran di lakukan dengan tema lingkungan sekitar dan budaya peserta didik yang tertuang dalam Program semester (prosem) serta di jabarkan dalam RPPM dan RPPH. Setiap tema memiliki sub tema yang pada akhirnya akan menjadi puncak tema.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pembelajaran PAUD dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani. Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003, tentang sistem Pendidikan Nasional, Perkembangan jasmani dan rohani anak usia dini meliputi aspek moral agama, fisik, bahasa kognitif, sosial emosional dan seni agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan usia lanjut. Pendidikan anak usia dini merupakan investasi besar bagi bangsa. Oleh karena PAUD menjadi sangat penting dalam menciptakan generasi penerus yang berkualitas. Dengan kata lain, masa depan bangsa sangat ditentukan oleh pendidikan yang diberikan kepada anak usia dini.

Penelitian ini ingin mengetahui sejauh mana efektivitas pembelajaran tematik budaya dengan menggunakan teknologi akan lebih menarik dibandingkan dengan manual atau justru sebaliknya. Namun, secara umum dengan adanya Pandemi Covid-19, senang atau tidak menyebabkan pihak sekolah akan melakukan pembelajaran non tatap muka, dikatakan non tatap muka karena pembelajaran dilakukan tidak sepenuhnya daring. Guru juga melakukan kunjungan ke rumah peserta didik. Di sini peran seorang guru bukan hanya sebagai fasilitator namun juga sebagai konsultan bagi orang tua peserta didik dalam menerapkan Tema yang ditetapkan.

Salah satu budaya yang sering diajarkan di sekolah PAUD Pekanbaru adalah tarian Zapin, tarian zapin merupakan tarian yang gabungan dua kebudayaan, yaitu budaya Melayu dan budaya Arab pada masa lalu. Akulturasi ini terjadi karena kedatangan orang-orang Arab ke wilayah Riau dan menetap di Riau.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan suatu *strategic inquiry* yang menekankan pencarian makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena, fokus dan multimetode, bersifat alami dan holistik, mengutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yakni penelitian yang dilakukan dengan terjun langsung kelapangan (melalui daring) untuk menggali dan meneliti data yang berkenaan dengan kecerdasan emosional.

Sumber data dalam penelitian kualitatif merupakan narasumber atau partisipan yakni siswa PAUD sebanyak 50 siswa termasuk orang tua siswa yang melakukan proses pembelajaran di rumah. Dalam penelitian ini sumber data diambil menggunakan metode *purposive sampling*, yaitu pengambilan data bersumber dari orang yang dipilih yang dianggap paling tahu tentang persoalan yang akan diteliti. Instrumen dalam penelitian ini adalah pernyataan-pernyataan dalam bentuk angket yang diberikan secara daring yang disebarkan kepada objek penelitian yaitu para siswa PAUD yang merupakan sampel penelitian ini.

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket tentang Efektivitas Penggunaan IT dalam Pembelajaran Budaya

No.	Indikator	Banyak Butir	Item
1.	Pemahaman tentang tema budaya	2	1,2
2.	Pemahaman tentang sub tema	2	3,4
3.	Pemahaman tentang teknologi	2	5,6
4.	Kemudahan dalam memahami tema dengan bantuan teknologi	2	7,8
5.	Penilaian orang tua	2	9,10

Setelah data angket disebar dan telah diisi oleh para peserta didik. Data kemudian dikumpulkan dan dianalisis dengan menggunakan bentuk skoring. Untuk menentukan skoring, setiap item pernyataannya diberi dengan bobot nilai jawaban sebagai berikut:

Tabel 2. Skor Item Alternatif Jawaban Positif dan Negatif

No.	Alternatif Jawaban	Nilai	
		Positif	Negatif
1.	Ya	2	1
2.	Tidak	1	2

HASIL

Tahap penelitian adalah membagikan pertanyaan dengan menggunakan angket kepada siswa PAUD sebanyak 50 siswa beserta orang tuanya. Adapun jawaban pada angket yang disebar dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Memahami Tema Budaya yang diberikan Guru

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	45	90
Tidak	5	10
Jawaban	50	100

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, siswa memahami tema budaya yang diberikan guru sebanyak 45 orang (90%), sedangkan 5 orang (10%) siswa menjawab memahaminya.

Tabel 4. Memahami dan Melaksanakan Tugas Tema Budaya

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	40	80
Tidak	10	20
Jawaban	50	100

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, siswa memahami tema yang diberikan dan mengerjakan tema yang diberikan guru sebanyak 40 (80%) sedangkan 10 siswa (20%) menjawab tidak memahaminya.

Tabel 5. Memahami sub tema budaya

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	30	55
Tidak	20	45
Jawaban	50	100

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, siswa memahami sub tema budaya yang diberikan oleh guru sebanyak 30 (55%) sedangkan 20 siswa (45%) tidak memahami sub tema budaya.

Tabel 6. Mengimplementasikan Sub Tema Budaya dalam Kehidupan Sehari-Hari

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	40	80
Tidak	10	20
Jawaban	50	100

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, bahwa siswa mengimplementasikan sub tema budaya sebanyak 40 orang (80%) dan sisanya tidak.

Tabel 7. Penggunaan Teknologi dalam Proses Pembelajaran

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	40	80
Tidak	10	20
Jawaban	50	100

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, siswa menyatakan bahwa menggunakan perangkat teknologi dalam proses pembelajaran sebanyak 40 orang (80%) dan sebanyak 10 siswa (20%) tidak menggunakan perangkat teknologi karena keterbatasan perangkat yang harus berbagi dengan saudaranya.

Tabel 8. Perasaan Senang ketika dapat menggunakan Gadget (IT)

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	50	100
Tidak	0	0
Jawaban	50	100

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, semua siswa memiliki perasaan senang ketika dapat menggunakan gadget. Hal ini menunjukkan bahwa Generasi Z atau Alfa merupakan generasi digital yang lahir dan hidup di jaman digital dengan segala aspek-aspek positif dan negatifnya.

Tabel 9. Menyenangi Tema Budaya karena di tampilkan dalam bentuk video (tontonan)

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	50	100
Tidak	0	0
Jawaban	50	100

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, semua siswa menyenangi tema budaya jika disajikan dalam bentuk video pembelajaran.

Tabel 10. Mudah memahami Sub Tema dari Video Pembelajaran

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	50	100
Tidak	0	0
Jawaban	50	100

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan semua siswa memahami sub tema yang diberikan guru ketika diberikan dalam bentuk video.

Tabel 11. Siswa lebih mudah memahami ketika tema budaya diberikan dalam bentuk diberikan Video

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	50	100
Tidak	0	0
Jawaban	50	100

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, semua orang tua menilai anaknya lebih mudah memahami apabila tema budaya diberikan dalam bentuk video pembelajaran.

Tabel 12. Siswa membuat tugas dengan spontan ketika menyaksikan tema yang diberikan dalam bentuk video karena dapat diputar berulang-ulang

Alternatif jawaban	Frekuensi	Persentase
Ya	50	100
Tidak	0	0
Jawaban	50	100

Berdasarkan sebaran angket yang dibagikan, semua orang tua siswa yang menjawab bahwa anaknya dengan spontan mengerjakan tugas tema yang diberikan oleh guru karena adanya panduan dari video pembelajaran

PEMBAHASAN

Bahwa terkait dengan pendidikan dimasa Pandemi Covid-19 dimana semua aktifitas pembelajaran dilaksanakan melalui daring maka guru di tuntut untuk dapat membuat inivasi perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini. Pembelajaran di PAUD berbasis pada tema yang di jabarkan dalam sub tema. Dalam satu tahun ajaran, akan ada beberapa tema dan puluhn sub tema. Dalam kaitannya dengan peranan Teknologi dalam pembelajaran siswa PAUD dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa semua siswa dan orang tua merasa tema budaya lebih tepat jika disajikan dalam bentuk audio visual sehigggga dapat merangsang kognitif siswa baik dalam memahami tema dan sub tema. Tema budaya merupakan tema yang wajib diberikan seorang guru selain tema-tema lingkungan sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan anak. Untuk itu guru harus di tuntut lebih kreatif dalam membuat tema dalam media audio visual.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa siswa menyenangi pembelajaran tema budaya apabila disajikan dalam bentuk video pembelajaran baik selama pandemi mapun setelah pandemi berlalu. Hal ini didukung oleh pernyataan orang tua siswa yang mendukung pembelajaran tema budaya dengan menggunakan media audio visual.

DAFTAR PUSTAKA

- Pendi, I., & Haudi, H. (2020). Pengaruh Saraniyadhamma terhadap Tumbuhnya Sikap Toleransi Intra Anak-Anak SMB Vihara Dhammaguna Buddhis Centre Pekanbaru. *Jurnal Ilmu Agama dan Pendidikan Agama Buddha*, 2(1), 35-44.
- Wijoyo, H. (2020). Analisis Minat Belajar Mahasiswa STMIK Dharmapala Riau Dimasa Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19). *JURNAL PENDIDIKAN : RISET DAN KONSEPTUAL*, 4(3), 396–404. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v4i3.2
- Wijoyo, H., & Surya, J. (2020). Analisis Penerapan Meditasi Samatha Bhavana Di Masa Covid-19 Terhadap Kesehatan Mental Umat Buddha Vihara Dharma Loka Pekanbaru. In *SEJ (School Education Journal)* (Vol. 10, Issue 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v10i2.18565>
- Wijoyo, H. (2020). Guru Milenial dan Covid-19. *Merdeka Kreatif di Era Pandemi Covid-19: Suatu Pengantar*, 1, 27.



ISBN 978-602-60163-7-9





STKIP PGRI BANJARMASIN

Unggul Profesional Berkarakter

SERTIFIKAT

NOMOR : I 8-SEMNAS/STKIP-PGRI/BJM/X/2020

Diberikan Kepada :

HADION WIJOYO

Atas partisipasinya sebagai Pemakalah
Pada Kegiatan Seminar Nasional Daring Pendidikan Dasar, Bahasa dan Seni
Pada Tanggal **27-28 Oktober 2020**
dengan tema
“ Integrasi TPACK
(Technological, Pedagogical, Content Knowledge)
dalam Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal “
Menggunakan Aplikasi Zoom dengan Room ID :
935 6290 1873 & 916 2442 6363

Banjarmasin, 28 Oktober 2020

Ketua STKIP PGRI Banjarmasin



Dr. Hj. DINA HURIATY, M.Pd.

NIP 197005061995122002

Ketua Pelaksana Seminar



Drs. SUWARJIYA, M.Pd

NIP 080401085



SEMINAR NASIONAL DARING
INTEGRASI TPACK (TECHNOLOGICAL, PEDAGOGICAL, CONTENT KNOWLEDGE)
DALAM PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Hari/Tanggal	Materi	Narasumber	Durasi (Jam)
Selasa/27 Oktober 2020	Pemakalah Utama		
	Integrasi Kerangka TPACK dan Kearifan Lokal dalam Pembelajaran	Dr. Nur Arifah Drajati, M.Pd.	1
	Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Selatan	Dr. Amka, M.Si.	1
	Pemakalah Pendamping		
	Sesi Paralel	Pemakalah	2
Rabu/28 Oktober 2020	Pemakalah Utama		
	Metode Pembelajaran Jarak Jauh yang Menarik dan Atraktif	Prof. Dr. Ir. Richardus Eko Indrajit, M.Sc., MBA., M.Phil., MA.	2
	TPACK: The Challenges of Teaching with Technology and Its Role for Introducing Local Culture to Increase Student Interest in Learning	Drs. H. Mulyadi, M.Pd.	1
	Pemakalah Pendamping		
	Sesi Paralel	Pemakalah	2
TOTAL			9