

RODA PINTAR DI LANGIT PERBATASAN

**ARTIKEL
SIMPOSIUM GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
TAHUN 2016**



**Oleh:
Dedy Salman, S.Pd**

**LKP GLOBAL EDUCATION CENTER
KABUPATEN NUNUKAN
Jl. Angkasa Gang Swadaya RT. 10 Kabupaten Nunukan**



GLOBAL EDUCATION CENTER
Jl. Angkasa Gang Swadaya RT. 10 Nunukan
Provinsi Kalimantan Utara
Telp.HP: 081254807168

SURAT PERNYATAAN
Nomor: 15 / GEC / XI / 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dedy Salman, S.Pd
Alamat : Jl. Pasar Baru RT. 07 No. 078 Kel. Nunukan Utara, Kab.
Nunukan, Provinsi Kalimantan Utara.
Jabatan : Instruktur Kursus Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Artikel yang saya tulis adalah karya asli, bukan jiplakan dan belum pernah diikutkan/dipublikasikan dalam lomba atau forum kegiatan papuan.
2. Artikel ini adalah murni hasil pengalaman saya sebagai instruktur kursus.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sesungguhnya, dan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya mengikuti simposium guru tahun 2016.

Nunukan, 16 Nopember 2016

Mengetahui,
Kepala LKP

Elisa, S.Pd


Instruktur

Dedy Salman, S.Pd


KATA PENGANTAR

Puji syukur atas izin Yang Maha Kuasa artikel Simposium Guru Nasional tahun 2016 yang berjudul “Roda Pintar Di Langit Perbatasan” dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Hari Guru Nasional (HGN) Tahun 2016 yang lahir pada 25 November tahun 1994 membawa banyak perubahan di kalangan institusi pendidikan khususnya guru, tepat diusianya yang ke-22 dinamika guru kini memasuki era modernisasi. Guru mulia karena karya itulah semboyan dan yang bermakna bahwasanya guru itu harus memiliki karya-karya yang dapat merubah paradigma pendidikan itu sendiri. Karya-karya inovasi guru perlu mendapatkan perhatian serius oleh pemerintah, dan layak mendapatkan sandang bahwa guru dengan pahlawan tanpa tanda jasa. Untuk itu, perlu diberikan perhatian khusus dalam memberikan kesejahteraan, penghargaan, dan perlindungan bagi guru-guru.

Mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh penulis, maka sumbang sarannya dalam mewujudkan guru mulia karena karya saya harapkan.

Nunukan, November 2016

Penulis,

DAFTAR ISI

Halaman Cover	i
Halaman Pernyataan Keaslian	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
Roda Pintar Di Langit Perbatasan	
I. Pengantar	1
II. Masalah	2
III. Pembahasan dan Solusi	5
IV. Kesimpulan dan Harapan Penulis	11
Daftar Pustaka	12

“RODA PINTAR DI LANGIT PERBATASAN”

Oleh : Dedy Salman, S.Pd

SMA NEGERI 1 NUNUKAN

I. PENGANTAR

Apakah kamu pernah membayangkan teknologi mampu memasuki setiap aspek kehidupan kita? Tidak hanya sebagai alat informasi dan komunikasi, melainkan sebagai media maupun sumber dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan perkembangan era globalisasi yang begitu pesat sehingga peran sebuah teknologi informasi dapat mempengaruhi kehidupan manusia.

Layaknya langit di bumi perbatasan Nunukan yang gelap, teknologi ini diibaratkan mimpi disiang bolong. Bermimpi menikmati perkembangan teknologi yang sama seperti mereka di kota-kota besar, namun keadaan perkembangan teknologi kami di perbatasan yang tak kunjung usai sehingga kami tak dapat merasakan hal yang sama seperti mereka di kota besar.

Kini perkembangan teknologi di setiap aspek lini kehidupan manusia saat ini berbeda jauh dibandingkan dengan dahulu, banyak daerah-daerah terpencil yang tidak terjamah oleh teknologi kini dapat merasakan juga teknologi informasi yang beredar saat ini. Contohnya mesin tik, dulunya mesin digunakan orang-orang untuk membuat dokumen, namun karena zamannya berubah memaksa mesin tik untuk menyudahi dan digantikan dengan adanya komputer yang lebih efisien.

Munculnya komputer sebagai alat teknologi informasi di era globalisasi mampu menjawab semua permasalahan baik dibidang sosial, ekonomi maupun dibidang pendidikan. Di bidang pendidikan, komputer dapat membantu guru untuk meningkatkan kompetensinya.

Teknologi informasi merupakan salah satu kompetensi profesional yang harus dimiliki oleh pendidik dan instruktur kursus dalam perkembangan keilmuannya. Teknologi informasi bagi pendidik

mempunyai fungsi sebagai pengembangan diri dan sebagai penunjang proses pembelajaran. Pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi informasi untuk mempublikasikan hasil karyanya, dan mampu merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi, serta menganalisa pembelajaran dengan teknologi informasi.

Sejalan dengan itu, Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 menjelaskan bahwa kompetensi profesional guru merupakan kemampuan guru dalam menguasai pengetahuan di bidang pengetahuan, teknologi, dan atau seni budaya. Di Indonesia, teknologi informasi mulai dikenalkan sejak tahun 1990, dan hanya sedikit sekolah yang bisa menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana sekolah, biaya, dan ahlinya.

II. MASALAH

Keterbatasan dalam sumber daya teknologi yang ada di perbatasan Nunukan, ternyata berimplikasi pada lemahnya kualitas sumber daya manusia. Kondisi sumber daya manusia Indonesia pada tahun 2014, dalam survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistika (BPS) terdapat angkatan kerja sebesar 125,32 juta jiwa, yang bekerja 118,17 juta jiwa atau 94,30%, sedangkan pengangguran 7,15 juta jiwa atau 5,70%. Perhatikan tabel berikut ini:

Tabel 1. Kondisi Sumber Daya Manusia Indonesia

Angkatan Kerja	Bekerja	Pengangguran
125,12 juta	1. Pertanian 40,80 juta (34,55%)	1. SD 2,12 juta (29,65%)
	2. Bangunan 7,20 juta (6,10%)	2. SMP 1,69 juta (21,69%)
	3. Angkutan 5,33 juta (4,51%)	3. SMA 1,89 juta (26,50%)
	4. Jasa Kemasyarakatan 18,48 juta (15,64%)	4. SMK 0,85 juta (11,56%)
	5. Industri 15,39 juta (13,02%)	5. Diploma 0,19 juta (2,73%)
	6. Perdagangan 25,30 juta (21,84%)	6. Sarjana 0,40 juta (5,57%)

7. Keuangan	3,19	juta
(2,70%)		
8. Lainnya	1,93	juta
(1,64%)		

Sumber: BPS Sakernas, 2014

Pada tabel 1, bahwa fenomena pengangguran didominasi SD mencapai 2,12 juta jiwa atau 29,65%. Faktor-faktor penyebab pengangguran SD pun bermacam-macam, yaitu faktor ekonomi, sulitnya mencari lapangan pekerjaan untuk lulusan SD, lemahnya kualitas sumber daya manusia (SDM) sehingga mereka terpaksa bekerja serabutan.

Yang paling mengesankan, ketika lulusan SMA, SMK, Diploma, dan Sarjana juga tercatat tidak sedikit yang harus hidup pengangguran dan bekerja serabutan. Mereka yang termasuk kategori remaja produktif atau pemuda yang diatur oleh UU Keputusan Nomor 40 tahun 2009 tentang batasan usia pemuda Indonesia yakni usia 15 sampai dengan usia 30 tahun, jumlah angka pengangguran mencapai 46,36%. Jumlah angka itu tidak sedikit, penyebabnya pun tidak terlepas dari alasan klasik, misalnya kurang terampil dalam memanfaatkan sumber daya teknologi, dan minimnya lapangan kerja (Dedy Salman, 2016). Lebih lanjut disebutkan oleh Dedy Salman, bahwa angka pengangguran remaja produktif di Kabupaten Nunukan 5 dari 20 orang termasuk kategori yang melek teknologi, sedangkan 15 orang gagap teknologi.

Tak dapat dipungkiri lagi, bahwasanya angka-angka pengangguran itu tidak terlepas dari kebutuhan maupun himpitan perekonomian masyarakat, sulitnya mencari pekerjaan di era globalisasi ini menyebabkan angka putus sekolah itu meningkat, bekerja di bidang teknologi pun tak banyak keterampilan yang dimiliki, alhasil teknologi yang kian lama jauh meninggalkan kita tetapi masyarakatnya masih jauh dari melek teknologi.

Bekerja dibidang teknologi membutuhkan waktu yang lama, biaya yang mahal dan kecenderungan membuat jenuh mengikuti proses pembelajarannya. Adalah Kasman, remaja yang berusia 20 tahun bekerja

sebagai buruh kuli di pelabuhan Tunon Taka Nunukan, menuturkan bekerja serabutan menjadi kuli buruh kasar di pelabuhan, setiap hari jika ada kapal bersandar di dermaga Nunukan sekali angkat barang sudah memperoleh keuntungan Rp 50.000,00 hingga Rp 75.000,00. Sementara kapal yang bersandar di pelabuhan Nunukan baik kapal feri, maupun kapal pelni dalam seminggu sebanyak 4 kali bersandar. Jika hitungan kasar dalam seminggu sebanyak 5 kali mengangkat barang dikalikan dengan 4 kali kapal datang ke Nunukan maka keuntungan yang didapat bisa mencapai Rp 200.000,00 perminggu, sehingga dalam waktu sebulan bisa meraup keuntungan sebesar Rp 800.000,00 perbulan.



Gambar 1. Buruh Kasar di Pelabuhan Tunon Taka Nunukan

Pekerjaan serabutan menjadi buruh kasar memberikan banyak keuntungan bagi para pengejar recehan rupiah demi pundi-pundi kantong mereka. Tak ada sekolah, dan tak ada pendidikan yang tinggi, yang ada bahwa dalam pikirannya adalah bagaimana saya dan keluarga besok bisa bertahan dan menyambung kehidupan.

Begitulah masalah yang terjadi di perbatasan Nunukan, bagaikan benang kusut yang tak dapat diuraikan, semua permasalahan campur aduk menjadi satu, ekonomi, sosial, dan pendidikan. Masalah pendidikan adalah masalah kami bagaikan mencari langit terang disaat kegelapan, kami tidak mengharapkan gedung atau bangunan yang mewah, mall-mall pencakar langit, atau kendaraan-kendaraan yang canggih melainkan yang terpenting bagi kami saat ini adalah tingkatkan kompetensi SDM.

III. PEMBAHASAN DAN SOLUSI

Mencermati permasalahan yang dikaji di atas, sekurang-kurangnya terdapat dua aspek yang menjadi penyebab mundurnya perkembangan teknologi, yaitu (1) lemahnya keterampilan sumber daya manusia, dan (2) lemahnya pengelolaan media dalam mengikuti perkembangan teknologi.

Mari disimak dengan seksama penyebab kemunduran perkembangan teknologi, bahwa lemahnya keterampilan sumber daya manusia seorang remaja produktif atau pemuda lebih cenderung memilih pekerjaan serabutan ketimbang bekerja sebagai tenaga ahli profesional.

Tenaga ahli profesional yang dimaksud adalah keterampilan dalam penguasaan teknologi atau melihat pangsa pasar yang dominan. Mengingat integrasi teknologi sebagai media dan sumber pembelajaran akan memberi dampak positif bagi perkembangan dunia pendidikan, khususnya di pendidikan masyarakat yang saat ini gencar-gencar melakukan uji sertifikasi kompetensi bagi instruktur kursus.



Gambar 2. Workshop Sertifikasi Kompetensi di Yogyakarta 2016

Pendidikan masyarakat (DIKMAS) tentu harus mampu mencari celah atau peluang pangsa pasar dalam upaya menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). Untuk itu, perlu dilakukan analisis SWOT dalam melihat seberapa mampu mengambil peluang untuk dapat berinovasi.

Kebutuhan instruktur dibidang teknologi, media dan sumber pembelajaran yaitu instruktur kursus komputer mendesain pembelajaran kursus agar lebih aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM).

Pembelajaran dengan pendekatan PAKEM, akan terwujud suasana yang awalnya kurang diminati kursus oleh peserta kursus, kini melakukan revolusi pembelajaran, yang tadinya tanpa alat dan media kini menjadi memanfaatkan media pembelajaran, yaitu roda pintar untuk membuat web design.

Apa itu media roda pintar? Media roda pintar adalah sebuah media pembelajaran yang didesain khusus mengenalkan konsep pembuatan web design. Materi web design diajarkan di kursus komputer LKP Global Education Center.

Kata “media” merupakan bentuk jamak dari “medium”, yang berarti berasal dan secara bahasa latin artinya “medius” yang berarti tengah. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, kata “medium” dapat diartikan sebagai “antara” atau “sedang” sehingga pengertian media dapat mengarah pada sesuatu yang mengatur atau meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Sehingga secara umum, teknologi informasi sebagai media sumber belajar adalah suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. (Iwan Falahudin, 2014).

Media pembelajaran roda pintar ini kemudian instruktur melakukan analisis mendalam dengan teknik analisis SWOT. Tujuannya adalah seberapa besar peluang dalam meraih pasar kerja sehingga dari kebutuhan pasar kerja tersebut, sesuai dengan *skill* yang dimilikinya mampu terserap di dunia usaha dunia industri (DUDI). Setelah itu, peran lembaga kursus melakukan *Memorendum of Understanding* (MoU) dengan lembaga-lembaga baik swasta, pemerintah, maupun perusahaan dalam hal penyerapan tenaga kerja. Adapun hasil analisis SWOT yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Analisis SWOT LKP Global Education Center

<u>Strengths (kekuatan)</u>	<u>Weaknesses (kelemahan)</u>
1. Management memiliki komitmen yang kuat untuk mengimplementasikan sistem	1. Management hanya mengimplementasikan sistem pengajaran yang konvensional,

<p>pengajaran kursus komputer yang efektif dan efisien, aktif, kreatif dan menyenangkan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Visi dan misi lembaga kursus didefinisikan dalam strategi organisasi yang jelas, terukur dan terarah. 3. Komunikasi manajemen dan instruktur kursus komputer berjalan dengan baik, memiliki kesempatan yang sama dalam memberikan gagasan perbaikan terhadap proses yang berjalan. 	<p>komitmen yang lemah untuk mengimplementasikan pembelajaran yang efektif dan kreatif.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Visi dan misi lembaga kursus hanya dijadikan sebagai jargon, tanpa adanya arahan strategi yang jelas, terukur dan terarah. 3. Komunikasi antara manajemen dan instruktur berjalan satu arah, cenderung lebih pasif dalam memberikan gagasan untuk peningkatan performa lembaga kursus.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Opportunities (peluang)

1. Tidak memiliki terlalu banyak pesaing dalam pembuatan website.
2. Produk yang ditawarkan dengan baik oleh pasar dan meraih pangsa pasar yang cukup tinggi baik lembaga pemerintah negeri, swasta, maupun perusahaan, dan sekolah.
3. Pangsa pasar luas, dan masih kecil belum tersentuh oleh kompetitor.
4. Ketersediaan bahan baku dalam mengembangkan pembelajaran website agar lebih aktif dan kreatif selalu ada dan bisa didapatkan dengan mudah dan murah.
5. Ketersediaan peran remaja produktif/pemuda dalam meningkatkan kapasitas kualitas SDM lebih leluasa.
6. Masyarakat menilai positif SDM yang mengikuti kursus yang berdampak pada berkurangnya angka pengangguran.

Threats (ancaman)

1. Banyak pesaing yang memproduksi produk website yang sama, dan memiliki potensi kualitas produk yang lebih baik.
2. Produk yang ditawarkan kurang diterima oleh pasar, sehingga sulit untuk membangun pangsa pasar.
3. Proses produksi menghasilkan dampak yang tidak diterima dengan baik oleh masyarakat.
4. Ketersediaan bahan baku terbatas dan harganya mahal.
5. Remaja produktif/pemuda lebih memilih bekerja serabutan dan tidak mau meningkatkan kapasitas kualitas SDM.
6. Pengangguran tidak mampu memberikan solusi bagi masyarakat dalam meningkatkan kualitas SDM.

Sumber: Hasil Analisis SWOT LKP Global Education Center Tahun 2015

Dari analisis SWOT peluang di atas, maka instruktur berkomitmen membuat desain pembelajaran kursus komputer yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM). Mengingat dengan terintegrasinya

teknologi informasi sebagai media sumber belajar, maka penulis membuat media pembelajaran yang menarik dengan bertujuan untuk memudahkan peserta kursus menguasai dalam pembuatan web design.

.Peran teknologi informasi sebagai media sumber pembelajaran adalah modernisasi pendidikan. Menurut Resnick (2002), ada tiga hal yang perlu diperhatikan yaitu (1) bagaimana kita belajar (*how people learn*); (2) apa yang kita pelajari (*what people learn*); dan (3) kapan dan dimana kita belajar (*where and when people learn*). Sedangkan menurut Soedjiarto (2000), bahan ajar dalam pendidikan teknologi dikembangkan atas dasar: (1) pokok-pokok bahasan yang paling essential dan representatif untuk dijadikan objek belajar bagi pencapaian tujuan pendidikan; (2) pokok bahasan, konsep, dan prinsip atau *mode of inquiry* sebagai objek belajar yang memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan dan memiliki hubungan untuk berkembang, mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan, dan memanfaatkannya untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak teramalkan.

Media dan teknologi informasi menjadi satu kesatuan yang padu yang tak dapat dipisahkan satu dengan lainnya. Peranan teknologi informasi dimanfaatkan seluas-luasnya untuk menyusun sebuah karya produk dalam membuat media pembelajaran yaitu roda pintar untuk membuat web design.

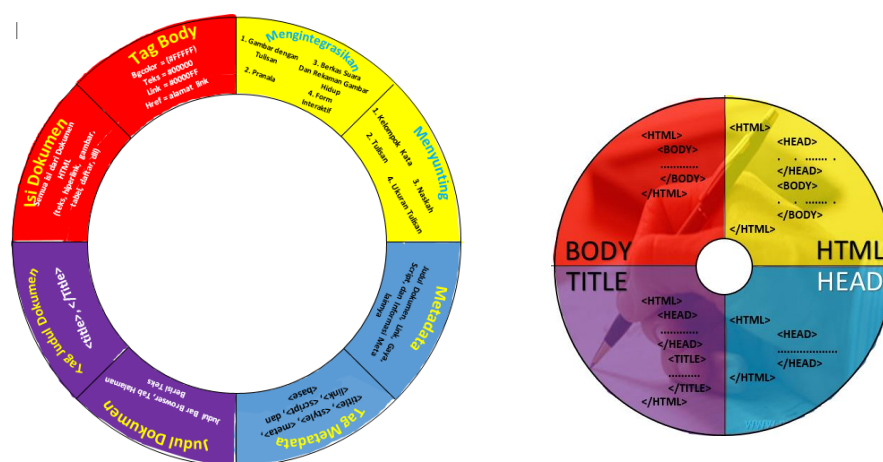
Media ini sebagai upaya dalam mengoptimalkan sumber daya teknologi dalam mewujudkan sumber daya manusia yang handal dan kompeten dalam bidang teknologi dan informasi, yaitu dengan melibatkan remaja produktif untuk mengikuti program pendidikan kemasyarakatan (DIKMAS). Program DIKMAS yaitu kursus keterampilan dibidang komputer, kemudian instruktur menyediakan sumber pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga peserta kursus tertarik dalam mengikuti kursus dan pelatihan khususnya pada materi pembuatan web design dengan media roda pintar.

Harapannya dengan adanya pemanfaatan teknologi informasi sebagai media sumber pembelajaran, media roda pintar mampu meningkatkan kapasitas dan kualitas SDM remaja produktif sehingga bisa menjadi wirausahaan yang mandiri. Mengingat ketatnya persaingan pangsa pasar dibidang teknologi, maka kualitas SDM perlu mendapatkan perhatian sehingga terwujudnya kualitas SDM yang handal dan terampil.

Apa kelebihan dari media pembelajaran “Roda Pintar”, sehingga media ini mampu memberikan dampak positif bagi peserta kursus dibidang komputer pembuatan web design. Apakah media pembelajaran roda pintar ini meningkatkan efektivitas pembelajaran kursus komputer, ataukah media pembelajaran roda pintar ini dapat meningkatkan kualitas SDM yang handal dan terampil.

Terdapat tiga keuntungan dalam menerapkan media pembelajaran roda pintar dalam membuat web design, yaitu:

1. Cara mudah membangun website.
2. Murah dan ekonomis, sehingga media pembelajaran mudah untuk dibuat ulang.
3. Praktis dan efisien, sehingga tidak membutuhkan terlalu banyak menghafal bahasa pemrograman atau koding, karena dengan diulang-ulang terus mencoba maka akan semakin terbiasa mengenal koding website.



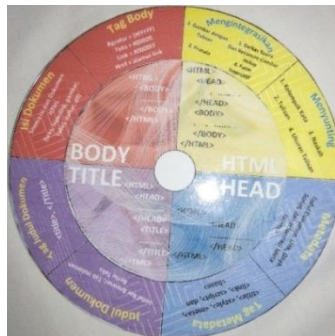
Gambar 3. Media Pembelajaran Roda Pintar Web Design

Bagaimana media pembelajaran roda pintar web design ini dapat bekerja sebagaimana fungsinya, untuk itu ada beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan sebagai berikut:

1. Mengenalkan konsep pembuatan web design.
2. Memberikan contoh-contoh website yang sudah ada.
3. Membuat konsep web pada selembar kertas.
4. Pendekatan media pembelajaran roda pintar untuk membangun sebuah web design.
5. Mendesain halaman web menggunakan aplikasi *notepad++*

Langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran roda pintar adalah sebagai berikut.

1. Hubungkan roda kecil dan roda besar sesuai dengan warna yang ditampilkan.
2. Dalam membuat web design, bahwa ada empat point yaitu HTML, HEAD, TITLE, BODY.
3. Kerangka penyusunan web design terdiri dari HTML (mengintegrasikan dan menyunting), HEAD (metadata dan tag metadata), TITLE (judul dokumen dan tag judul dokumen), dan BODY (isi dokumen dan tag dokumen).
4. Gunakan aplikasi notepad++ untuk mengkodekan struktur web design.
5. Lakukan browsing dengan menggunakan mozilla ataupun chrome untuk melihat tampilan web design yang telah dibuat.
6. Lakukan berulang-ulang hingga mahir dalam menggunakan bahasa koding atau script.



Gambar 3. Hasil Penggabungan Roda Kecil dan Roda Besar

IV. KESIMPULAN DAN HARAPAN PENULIS

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) berbasis SKKNI pada materi kursus komputer adalah membuat web design mengharuskan mendesain web, sehingga tenaga kerja yang dihasilkan sesuai dengan pangsa pasar dan kebutuhan perusahaan DUDI memiliki keterampilan yang sangat baik dalam menghadapi MEA. Sementara itu, dampak pada peserta kursus adalah sebagai berikut (1) mampu mendesain website yang dinamis dan (2) terserap pada DUDI sebagai jasa pembuat web design.

Besar harapan kiranya, sumber daya manusia perlu mempersiapkan kualitas dan daya saing yang dibutuhkan dengan mengacu tiga pilar utama dalam pengembangan SDM berbasis kompetensi, yaitu mengikuti KKNI/SKKNI, sertifikasi kompetensi, dan diklat profesi (CBT). KKNI sesuai dengan Perpres No. 8 Tahun 2012 tentang KKNI, menjelaskan KKNI (Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia) adalah kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor.

Dalam rangka menghadapi pesatnya DUDI yang kompetitif maka media pembelajaran roda pintar dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif, dan menarik. Harapan penulis, peserta kursus di LKP Global Education Center dapat terserap di DUDI sebagai web design sehingga akan berpengaruh pada kualitas kompetensi yang dimiliki oleh peserta kursus. Maka, cahaya langit di bumi perbatasan Nunukan akan melahirkan tenaga-tenaga yang memiliki kompetensi handal, dan terampil, dengan harapan mampu memutuskan mata rantai pengangguran di wilayah Nunukan perbatasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik (BPS). 2014. Kondisi Sumber Daya Manusia Indonesia.
- Falahudin, Iwan. 2014. *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*. Jurnal Lingkar Widiaiswara. Edisi 1 No. 4. P.104 – 107.
- <http://www.aingindra.com/perkembangan-teknologi-informasi.html>. Diakses tanggal 12 November 2016 Pukul 00.40 WITA.
- Peraturan Presiden No. 8 Tahun 2012 Tentang Kerangka Kompetensi Nasional Indonesia (KKNI).
- Salman, Dedy. 2015. *Analisis SWOT LKP Global Education Center*. Nunukan: LKP Global Education Center.
- Salman, Dedy. 2016. *Roda Pintar, Sebagai Media Pembelajaran Web Design di LKP Global Education Center*. Nunukan: LKP Global Education Center. Tidak Diterbitkan.
- Salman, Dedy, 2016. *Pengembangan Math Learning School Berbasis Website Sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMA Negeri 1 Nunukan*. Nunukan: SMAN 1 Nunukan. Tidak Diterbitkan.
- Thamrin, Muhammad. 2015. *Peranan Kompetensi Menghadapi MEA 2015*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Undang-undang Keputusan Nomor 40 tahun 2009 Tentang Batasan Usia Pemuda Indonesia.