

Modul Pengajaran

Sumber Pembelajaran Terbuka

bagi Pelatih

Modul Pengajaran

**Sumber
Pembelajaran
Terbuka
bagi Pelatih**

Judul:

Modul Pengajaran Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pelatih

Penulis:

Fitriayu Penyalai
Raymond Sutanto
Lany Pirnasari

Pengkaji Baca:

Harsa Wahyu Ramadhan
Wahyu Setioko

Penata Letak:

Mochammad Andrana Putra
Ramzy Elansary

Editor:

Mutia Zata Yumni

Kolaborator Visual:

Affif, Bayu Aji, Herbanu Tri Sasongko, Rania Amina (Gimpscape ID)



Modul ini diterbitkan di bawah lisensi CC BY-SA 4.0 Internasional. Anda diperbolehkan untuk berbagi - menyalin dan menyebarkan kembali materi ini dalam bentuk atau format apapun; Adaptasi - menggubah, mengubah, dan membuat turunan dari materi ini untuk kepentingan apapun, termasuk kepentingan komersial, selama Anda mencantumkan nama yang sesuai, mencantumkan tautan terhadap lisensi, dan menyatakan bahwa telah ada perubahan yang dilakukan (jika ada). Apabila Anda menggubah, mengubah, atau membuat turunan dari materi ini, Anda harus menyebarkan kontribusi Anda di bawah lisensi yang sama dengan materi asli.

Penjelasan lisensi: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.id>

Modul Pengajaran Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pelatih diterbitkan dengan dukungan dari Wikimedia Foundation.

Daftar isi

Daftar Isi	V
Kata Pengantar	VI
Panduan Memulai Modul	1
Pelajaran 1: Mengenal Dasar-Dasar Hak Cipta	7
Aktivitas 1: Kuis Miskonsepsi Hak Cipta	14
Aktivitas 2: Mendapatkan Pelindungan Hak Cipta	17
Aktivitas 3: Identifikasi Objek Hak Cipta	19
Pelajaran 2: Memahami Lisensi Creative Commons	21
Aktivitas 1: Karpet Ajaib	28
Aktivitas 2: Lempar Dadu CC	30
Aktivitas 3: Kuis Jika Aku Berbagi dengan Lisensi CC	32
Aktivitas 4: Kuis Pemilihan Jenis Lisensi CC	35
Pelajaran 3: Mengenal Sumber Pembelajaran Terbuka	38
Aktivitas 1: Membuat Karya Koleksi	45
Aktivitas 2: Membuat Video Luring	47
Aktivitas 3: Mengisi Kanvas SPT	49
Aktivitas 4: Praktik Publikasi Sumber Pembelajaran Terbuka di Wikimedia Commons	51
Lampiran	53
Atribusi	54

Kata Pengantar

Modul “Pengajaran Sumber Pembelajaran bagi Pelatih” terbit sebagai upaya dari Creative Commons Indonesia dalam mempromosikan dan memperkuat sumber pembelajaran terbuka (SPT) di Indonesia, sekaligus menjadi kelanjutan dari buklet SPT yang terdiri dari dua seri, yaitu seri 1 “Pengenalan Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pendidik” dan seri 2 “Panduan Praktik Penggunaan dan Pembuatan Sumber Pembelajaran Terbuka”.

Kami berharap modul ini dapat menjadi buku pegangan bagi para pegiat SPT tak terkecuali pendidik dan tenaga kependidikan untuk mengadopsi, membuat, dan menggunakan SPT. Modul ini akan membahas tiga bab konsep dasar dari SPT, mulai dari dasar-dasar hak cipta, lisensi Creative Commons, hingga materi SPT yang di dalamnya terdiri dari beberapa kurikulum dan aktivitas.

Modul Pengajaran Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pelatih disusun oleh tim proyek Adicita Creative Commons Indonesia dan dibantu oleh komunitas Gimpscape Indonesia yang membantu kami dalam menyediakan grafis modul ini. Selain itu, kami mengucapkan terima kasih kepada Harsa Wahyu Ramadhan, Hilman Fathoni, dan Wahyu Setioko selaku perwakilan Creative Commons Indonesia. Tak lupa, kami turut mengucapkan terima kasih kepada Wikimedia Foundation atas dukungannya dalam penyusunan modul ini.

Jakarta, 15 Juni 2023
Tim Proyek Adicita
Creative Commons Indonesia
Fitriayu Penyalai
Raymond Sutanto
Lany Pirnasari

Panduan menggunakan modul Pengajaran Sumber Pembelajaran Terbuka BAGI PELATIH

Bagaimana menggunakan modul ini

Modul ini bertujuan untuk membantu Anda dalam mengenalkan sumber pembelajaran terbuka di Indonesia. Modul ini mencakup beberapa kurikulum dan aktivitas yang dapat Anda gunakan untuk mengajarkan beberapa materi terkait hak cipta, lisensi Creative Commons, dan sumber pembelajaran terbuka.

Apa yang ada dalam modul ini

Bagaimana menggunakan modul ini	1
Apa yang ada dalam modul ini	2
Tentang sumber pembelajaran terbuka	3
Perangkat dan peralatan	3
Mengenal Sumber Pembelajaran Terbuka	3
Beberapa tahap merencanakan lokakarya	5
Integrasi dengan Proyek-Proyek Wikimedia	6
Bantuan	7

TENTANG SUMBER PEMBELAJARAN TERBUKA

Apa itu sumber pembelajaran terbuka?

Semua jenis dan bentuk bahan ajar

Gerakan pendidikan terbuka pada mulanya berawal dari komunitas-komunitas sumber terbuka (*open source*) yang fokus pada perluasan akses informasi. Istilah sumber pembelajaran terbuka muncul pertama kali tahun 2002 pada forum UNESCO *Forum on the Impact of Open Courseware for Higher Education in Developing Countries*.

Sumber pembelajaran terbuka (SPT) mencakup semua jenis bahan ajar yang digunakan oleh pendidik, namun tidak terbatas pada buku, data, bagan, gambar, kurikulum, video, atau infografik, selama bahan ajar tersebut bermanfaat dalam pembelajaran, maka bahan ajar tersebut tercakup dalam SPT.

Domain publik atau menggunakan lisensi terbuka

Bahan ajar yang dapat disebut sebagai SPT yaitu, bahan ajar yang berada dalam domain publik atau menggunakan lisensi yang terbuka. Domain publik berarti bahan ajar tersebut sudah tidak lagi dilindungi hak cipta. Sedangkan, lisensi terbuka yang paling umum adalah lisensi Creative Commons, yang setidaknya memperbolehkan penyebaran dan penggunaan ulang karya.

Diakses dan disebarluaskan secara gratis serta dapat diadaptasi

Selain lisensinya yang terbuka, syarat lain SPT adalah akses yang mudah dan gratis, disebarluaskan kembali dengan bebas, dan boleh diadaptasi sesuai kebutuhan. Namun, apakah ada ketentuan khusus dalam adaptasi? Kita akan pelajari dalam modul ini.

Periksa perangkat dan peralatan yang dibutuhkan



PEMILIHAN MATERI

Temukan materi yang sesuai dengan audiens Anda

Modul ini didesain bagi Anda, seorang pelatih, yang telah memahami konsep dasar SPT, meliputi dasar-dasar hak cipta, lisensi terbuka (lisensi Creative Commons), dan sumber pembelajaran terbuka. Keseluruhan materi mengenai konsep dasar SPT tersebut dapat dipelajari melalui [buklet SPT seri 1](https://s.id/buklet-SPT1) (s.id/buklet-SPT1) dan [buklet SPT seri 2](https://s.id/buklet-SPT2) (s.id/buklet-SPT2).

Sebelum memaparkan materi, Anda perlu mengetahui tujuan dari lokakarya SPT Anda. Apakah lokakarya ini bertujuan untuk mendemonstrasikan sumber pembelajaran terbuka atau sekadar menambah khazanah bagi para peserta. Selanjutnya, Anda pun perlu menentukan langkah yang akan digunakan, apakah itu dilakukan secara daring ataupun secara luring. Modul ini mencakup beberapa kurikulum dan aktivitas yang dapat disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan Anda.

Apabila tersedia waktu yang cukup dalam pelaksanaan lokakarya SPT Anda, kami sangat menyarankan Anda untuk menggunakan keseluruhan aktivitas dalam modul ini. Keseluruhan aktivitas yang disusun dapat membantu peserta untuk memahami materi yang sedang dibahas.

Untuk mempelajarinya, Anda dapat:

1. Telusuri materi di setiap pelajaran untuk menentukan pelajaran mana yang akan Anda gunakan.
2. Saringlah materi berdasarkan peserta atau topik.
3. Catat dan atur terkait materi dan durasi sesuai dengan tujuan dan kebutuhan lokakarya Anda.

Tips: Berpikir bagaimana cara memodifikasi materi agar sesuai dengan waktu yang Anda punya?

Total durasi dalam modul ini merupakan estimasi. Cobalah sampaikan materi di depan cermin seolah-olah Anda menyampaikannya di depan peserta dan catatlah perkiraan waktu Anda dalam menjelaskan. Tidak semua materi yang ada harus disampaikan, pilihlah sesuai tujuan dan kebutuhan lokakarya Anda.

BEBERAPA TAHAP MERENCANAKAN LOKAKARYA

Persiapan lokakarya Anda

Sebelum melaksanakan lokakarya atau pelatihan sumber pembelajaran terbuka, Anda dapat membaca beberapa tahapan berikut ini:

- **Tentukan persyaratan peserta sesuai tujuan kegiatan yang diinginkan.** Seperti misalnya, apabila tujuan Anda adalah webinar yang isinya pemaparan semata, maka Anda tidak perlu melakukan penyaringan peserta. Namun, bila ada sesi dimana peserta juga diharuskan aktif dengan komputer, sebaiknya Anda mensyaratkan peserta yang paham komputer.
- Pelajari tiap komponen pembelajaran dan bacalah:
 - a. **tujuan pembelajarannya,**
 - b. **istilah dan konsep** yang hendaknya dipahami peserta,
 - c. **perkiraan waktu** yang dibutuhkan,
 - d. **bahan belajar** yang harus Anda baca, dan
 - e. **aktivitas tambahan** yang dapat Anda gunakan agar suasana kelas tidak monoton.
- **Letakkan materi di lokasi penyimpanan awan (cloud storage)** sehingga materi Anda dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Apabila koneksi internet di lokasi acara sedang buruk, maka Anda dapat mengunduhnya ke dalam komputer.
- **Datanglah setidaknya 30 menit sebelum acara** sehingga Anda memiliki waktu persiapan untuk mengecek seluruh peralatan dan kualitas internet di lokasi acara.
- **Buatlah tautan penyingkat (shorten link/URL shortener)** dari materi Anda sebelum acara berlangsung, sehingga dapat Anda bagikan kepada peserta ketika acara berlangsung (atau ketika acara selesai). Tautan penyingkat adalah situs yang dapat menyingkat panjang sebuah alamat situs (URL). Tautan penyingkat hanya dapat digunakan apabila materi Anda diletakkan secara daring di penyimpanan awan atau platform yang dapat diakses semua orang. Dengan tautan penyingkat, maka lokasi materi dapat diingat dengan mudah. Beberapa tautan penyingkat juga dapat mencatat berapa jumlah kunjungan ke tautan tersebut.

- **Ketika acara berlangsung, berkelilinglah** untuk memastikan seluruh peserta antusias dalam mendengarkan penjelasan Anda. Selain itu, dengan berkeliling, seluruh peserta juga bisa mendapatkan perhatian yang sama.

Saran: Siapkan formulir evaluasi pasca acara.

Setelah acara selesai, ada baiknya Anda meminta peserta untuk mengisi formulir evaluasi. Formulir evaluasi sangat berguna untuk melihat seberapa baik performa dan penjelasan Anda ketika acara berlangsung serta sebagai masukan bagi Anda untuk acara berikutnya.

PENJELASAN BAGIAN TIAP PELAJARAN

Memahami tiap bagian dalam modul ini

Berikut ini merupakan penjelasan setiap bagian yang ada dalam tiap pelajaran dalam modul ini.

Tujuan pembelajaran	Tujuan pembelajaran mencakup standar kompetensi yang diharapkan.
Mode penyampaian	Mode penyampaian secara umum terbagi menjadi dua, yaitu daring dan luring. Semua materi utama dapat disampaikan secara daring maupun luring, namun sebagian besar aktivitas hanya dapat dilakukan secara luring.
Istilah dan Konsep	Istilah dan Konsep mencakup beberapa kata dan frasa tidak umum yang sebaiknya diketahui dan dipahami oleh peserta.
Total durasi	Total durasi berisi berapa lama waktu yang Anda butuhkan apabila Anda menjelaskan seluruh materi pada uraian materi. Total durasi ini bersifat estimasi dan mungkin saja berubah tergantung materi yang Anda bawa, karakteristik peserta, dan seberapa jauh penekanan pada materi tertentu.
Perangkat dan peralatan	Perangkat mencakup perangkat elektronik utama (seperti komputer, modem, dan proyektor) dan peralatan tambahan yang mendukung pelatihan (seperti aplikasi pertemuan daring, karton, dan buklet SPT).

Uraian materi	Uraian materi berisikan rincian materi yang dapat Anda pilih dan sesuaikan. Dalam uraian materi juga dituliskan gambaran materi yang bersumber dari Buklet SPT seri 1 “Pengenalan Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pendidik” dan Buklet SPT seri 2 “Panduan Penggunaan & Pembuatan Sumber Pembelajaran Terbuka”, situs web Creative Commons, dan Lampiran Undang-Undang Hak Cipta. Dalam uraian materi, terdapat juga keterangan “Aktivitas” yang bisa digunakan untuk memperkaya pemahaman akan materi tersebut.
Persiapan	Persiapan berisi langkah-langkah yang dilakukan peserta sebelum materi pelajaran dimulai.
Prosedur	Prosedur berisikan langkah-langkah yang dilakukan ketika materi pelajaran telah dimulai.
Penilaian	Penilaian berisi daftar aktivitas dan platform yang dapat digunakan untuk menilai pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan.
Bahan belajar	Bahan belajar berisi buku dan referensi lainnya yang harus Anda baca sebelum menyampaikan materi pelajaran.

INTEGRASI DENGAN SITUS PROYEK WIKIMEDIA

Program Sumber Pembelajaran Terbuka memanfaatkan platform Situs Proyek Wikimedia



Program Sumber Pembelajaran Terbuka kami memanfaatkan [situs-situs Wikimedia](#) sebagai platform praktik publikasi karya SPT. Salah satu situs yang umum digunakan adalah [Wikimedia Commons](#). Sebelum menggunakan situs ini, ada baiknya Anda membaca Ketentuan Penggunaan mereka di [halaman ini](#).

Membuat akun dan halaman pengguna di Wikimedia Commons:

1. Buka situs Wikimedia Commons (<https://commons.wikimedia.org/>).
2. Buatlah akun pengguna di Wikimedia Commons (<https://commons.wikimedia.org/wiki/Special:CreateAccount>). Perlu diketahui bahwa Wikimedia Commons memiliki aturan nama akun pengguna yang dapat dibaca pada halaman [berikut ini](#). Akun yang Anda buat di **Wikimedia Commons terintegrasi dengan situs Wikimedia lainnya (Wikipedia, Wikibuku, Wikidata, Wikisumber, dsb)**.

3. Setelah akun terbuat, isilah halaman pengguna Anda. Halaman ini berfungsi untuk memperkenalkan diri Anda pada pengguna lainnya. Karena halaman pengguna adalah halaman publik, hindari menuliskan data pribadi Anda di sini.

Apabila organisasi atau institusi Anda memanfaatkan situs Wikimedia dalam program SPT dan membutuhkan data kuantitatif untuk keperluan pelaporan, Wikimedia Foundation juga menyediakan beberapa peralatan yang dapat dimanfaatkan untuk memantau kontribusi peserta program pelatihan SPT Anda.

- *Event Metrics* (<https://eventmetrics.wmflabs.org/>) adalah alat bantu analitik bagi penyelenggara program Wikimedia untuk memantau kontribusi peserta, seperti jumlah gambar yang diunggah, berapa banyak gambar unggahan yang digunakan pada artikel Wikipedia, dsb. Untuk menggunakan Event Metrics, Anda harus masuk log terlebih dahulu di Wikimedia Commons. Langkah-langkah penggunaan Event Metrics dapat Anda baca pada [halaman berikut ini](#) (dalam bahasa Inggris).
- *Programs & Events Dashboard* (<https://outreachdashboard.wmflabs.org/>) adalah alat bantu serupa dengan Event Metrics. Untuk menggunakan Programs & Events Dashboard, Anda harus masuk log terlebih dahulu di Wikimedia Commons. Langkah-langkah penggunaannya dapat Anda baca pada [halaman berikut ini](#) (dalam bahasa Inggris).
- *Pageviews Analysis* (<https://pageviews.wmcloud.org/>) adalah alat bantu statistik yang umumnya digunakan untuk melihat jumlah kunjungan pada suatu halaman pada periode tertentu. Apabila Anda atau peserta Anda mengunggah suatu karya di Wikimedia Commons, maka Anda dapat mengetahui berapa pengunjung yang mengakses halaman karya tersebut.

Bantuan

Ada Pertanyaan Mengenai Modul Ini?

Apabila Anda membutuhkan bantuan dari Creative Commons Indonesia terkait konten dalam modul ini, Anda dapat menanyakannya lewat alamat surel kami info@creativecommons.or.id

Modul Pengajaran Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pelatih diadaptasi dari kurikulum [The Applied Digital Skills](#) dari Google for Education (CC BY-SA 4.0). Kecuali dinyatakan lain, seluruh konten dalam modul ini dilisensikan di bawah [Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](#).

Pelajaran 1: Mengenal Dasar-Dasar Hak Cipta





Pelajaran 1:

Mengenal Dasar-Dasar Hak Cipta

Ikhtisar

Dalam Mengenal Dasar-Dasar Hak Cipta, pendidik akan diajak untuk memahami apa itu hak cipta, apa saja yang dilindungi hak cipta, dan mengapa hak cipta penting untuk diketahui pendidik. Dengan memahami materi ini, peserta akan menyadari hak-haknya baik sebagai seorang pencipta karya maupun pengguna karya orang lain.



Tujuan Pembelajaran

Di akhir pembelajaran ini, pendidik diharapkan dapat:

- Mencapai beberapa tujuan berikut:
 - Mampu membedakan hak cipta, hak paten, dan hak merek
 - Memahami secara komprehensif definisi hak cipta
 - Mengetahui objek perlindungan hak cipta
 - Mampu membedakan pencipta dan pemegang hak cipta
 - Memahami definisi dan maksud hak eksklusif dalam hak cipta, yaitu hak moral dan hak ekonomi
 - Mengetahui masa perlindungan hak cipta untuk beberapa jenis karya serta domain publik
 - Mengetahui maksud pembatasan hak cipta/penggunaan wajar
 - Mengetahui proses pengalihan hak cipta
 - Mengetahui penyelesaian kasus pelanggaran hak cipta secara umum
 - Mengetahui lisensi hak cipta dan memahami maksudnya
- Menjawab pertanyaan penting berikut:
 - Bagaimana pengetahuan mengenai hak cipta dapat membantu saya dalam menggunakan karya orang lain?
- Memahami dengan betul bahwa tidak semua karya di internet dapat digunakan dengan bebas, karena adanya hak cipta.



Mode Penyampaian

Daring atau luring



Istilah dan Konsep

Setelah menyelesaikan pelajaran ini, para pendidik akan mempelajari dan menggunakan istilah dan konsep berikut ini:

- Pencipta
- Pemegang hak cipta
- Ciptaan/objek perlindungan hak cipta
- Penggunaan wajar/pembatasan hak cipta/*fair use*
- Domain publik



Total Durasi

- 30 menit (dapat diperpanjang menjadi 80 menit dengan beberapa aktivitas)



Perangkat dan peralatan

- Komputer dengan akses internet untuk tiap peserta
- Aplikasi pertemuan daring (daring)
- Proyektor dan layarnya (luring)
- Modem (luring, opsional)



Bahan Belajar

- [Undang-Undang Republik Indonesia No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta](#)
- [Buklet SPT seri 1](#) "Pengenalan Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pendidik" Bab 1 Pentingnya Pendidik Memahami Hak Cipta

Uraian Materi

Materi	Durasi	Deskripsi dan gambaran materi
1. Cerita pendahuluan	5 menit	<p>Peserta diperkenalkan dengan berbagai bahan ajar digital di internet yang tidak bisa sembarang digunakan karena dilindungi hak cipta.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet seri 1, Bab 1, hlm.2 Cerita Ani bagian pertama

2.	Mengenal ragam hak kekayaan intelektual	2 menit	<p>Peserta mengenal beberapa jenis ragam hak kekayaan intelektual yang dilindungi di Indonesia.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Infografis hak cipta
3.	Definisi hak cipta di Indonesia	3 menit	<p>Peserta diperkenalkan dengan definisi hak cipta di Indonesia menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 beserta penjelasan lengkapnya.</p> <p>Gambaran materi/referensi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 1, Bab 1 Subbab 1.1.1 Definisi Hak Cipta di Indonesia - Pasal 1 ayat 1 UU No. 28 Tahun 2014 - Pasal 5-7 UU No. 28 Tahun 2014 - Pasal 8-11 UU No. 28 Tahun 2014
4.	Mengenal istilah ciptaan/objek perlindungan hak cipta, pencipta, pemegang hak cipta	3 menit	<p>Peserta diperkenalkan dengan berbagai jenis ciptaan yang dilindungi UU Hak Cipta, serta apa saja yang tidak dilindungi oleh UU Hak Cipta. Pendidik juga memahami perbedaan pencipta dan pemegang hak cipta.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pasal 40 dan 41 UU No. 28 Tahun 2014 - Pasal 35 dan 36 UU No. 28 Tahun 2014 - Buklet SPT seri 1, Bab 1 Subbab 1.1.2 Apa saja yang dilindungi hak cipta dan yang tidak? - Buklet SPT seri 1, Bab 1 Subbab 1.1.3 Siapa yang dilindungi oleh UUHC?
5.	Pengalihan hak cipta	3 menit	<p>Peserta mengetahui beberapa proses pengalihan hak cipta yang memungkinkan seorang pencipta bukan lagi menjadi pemegang hak cipta dari sebuah karya.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pasal 16 ayat 2 UU No. 28 Tahun 2014 - Buklet SPT seri 1, Bab 1 Subbab 1.1.4 Bagaimana proses pengalihan hak cipta?

6.	Cara mendapat perlindungan hak cipta dan masa perlindungan hak cipta	3 menit	<p>Peserta mengetahui bagaimana mendapat perlindungan hak cipta dan masa perlindungan hak cipta untuk berbagai karya cipta. Peserta juga mengenal istilah domain publik.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pasal 58-60 UU No. 28 Tahun 2014 - Buklet SPT seri 1, Bab 1 Subbab 1.1.5 Bagaimana caranya agar mendapatkan perlindungan hak cipta? - Buklet SPT seri 1, Bab 1 Subbab 1.1.6 Apakah perlindungan hak cipta berlaku selamanya? - Buklet SPT seri 1, Bab 1 Subbab 1.1.7 Apa yang terjadi ketika perlindungan hak cipta atas sebuah karya sudah habis?
7.	Fungsi sosial hak cipta/ pembatasan hak cipta/ penggunaan wajar/ <i>fair use</i>	3 menit	<p>Peserta diperkenalkan dengan istilah pembatasan hak cipta/penggunaan wajar/<i>fair use</i> sekaligus risikonya.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 1, Bab 1 Subbab 1.1.9 Apakah diperbolehkan menggunakan karya seseorang tanpa izin, selama bertujuan untuk pendidikan dan tidak untuk kepentingan komersial?
8.	Pelanggaran hak cipta	3 menit	<p>Peserta mengetahui apa itu pelanggaran hak cipta dan bagaimana jika terjadi pelanggaran hak cipta.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 1, Bab 1 Subbab 1.1.8 Apa akibatnya jika menggunakan karya orang lain tanpa izin? - Pasal 95 ayat 4 dan pasal 96 UU No. 28 Tahun 2014

9.	Lisensi hak cipta	5 menit	<p>Peserta mengenal apa itu lisensi hak cipta, fungsi lisensi hak cipta, dan mengetahui lisensi hak cipta terbuka dan tertutup.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 1, Bab 1 Subbab 1.2 Apa itu lisensi hak cipta? - Pasal 1 ayat 20 UU No. 28 Tahun 2014
----	-------------------	---------	--

Persiapan

Sebelum memulai materi, ada baiknya tiap peserta:

- Mempersiapkan komputer beserta koneksi internetnya
- Diberikan akses ke materi belajar melalui tautan penyingkat (*shorten link*)

Prosedur

1. Sebelum memulai, pastikan seluruh peserta sudah siap untuk mendengarkan penjelasan Anda.
2. Pembukaan dan pengenalan materi.
Beberapa pertanyaan berikut dapat membantu menjadi pertanyaan pembuka.
 - Apakah Anda pernah membuat bahan ajar?
 - Dari mana bahan baku yang digunakan untuk membuat bahan ajar?
 - Apakah Anda pernah mengunggah bahan ajar ke situs tertentu (misalnya Youtube) dan pernah diturunkan (*take down*)?
 - Apakah Anda pernah melihat kalimat “Dilarang menyebarluaskan kembali, menggandakan materi yang terdapat pada karya ini! Pelanggaran dapat dikenakan denda atau hukuman penjara” pada bagian depan buku atau ketika menonton bioskop?
3. Sebelum memulai materi, sampaikan penyangkalan. Dalam materi ini, Anda sebagai pemateri bukanlah konsultan hukum. Semua ilmu yang disampaikan hanya untuk keperluan edukasi semata. Apabila Anda membutuhkan bantuan hukum terkait hak cipta, Anda dapat menghubungi advokat HAKI (hak kekayaan intelektual).
4. Sampaikan materi kepada peserta sesuai uraian materi atau aktivitas.
Catatan: Jika ada peserta menanyakan mengenai pengalaman terkait hak cipta yang pernah dialaminya, catatlah. Anda bisa masukkan pengalaman-pengalaman tersebut dalam penjelasan Anda pada kesempatan lainnya.

5. Pertanyaan evaluasi di akhir. Tanyakan pada peserta apakah ada yang mau ditanyakan mengenai materi yang disampaikan. Apakah penjelasan dan aktivitas yang ada membantu meningkatkan pemahaman peserta?
6. Berikan penutup singkat dan fasilitasi peserta untuk berdiskusi mengenai apa yang telah mereka pelajari **atau** lanjutkan ke materi berikutnya.

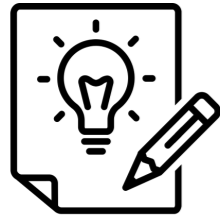
Penilaian

Untuk menguji pemahaman peserta terhadap pelajaran ini, pemateri atau fasilitator dapat menggunakan permainan berikut:

- **Kuis daring interaktif** dari berbagai platform yang memuat soal-soal pilihan ganda. Gunakan kuis ini untuk membantu mengukur kemampuan peserta.

Tips: Gunakan materi hak cipta sebagai materi pendahuluan Lisensi Creative Commons.

Sebelum menjelaskan Lisensi Creative Commons, baiknya materi hak cipta dijelaskan juga. Hal ini supaya tidak menimbulkan kesan bahwa Creative Commons muncul untuk melawan hak cipta.



Aktivitas 1: Kuis Miskonsepsi Hak Cipta

Kuis Miskonsepsi Hak Cipta merupakan sebuah aktivitas sederhana berisikan beberapa pernyataan-pernyataan miskonsepsi umum mengenai hak cipta di masyarakat. Anda dapat menggunakan aktivitas tambahan ini sebagai substitusi materi 2, materi 3, materi 4, dan materi 6 pada bagian uraian materi Mengenal Dasar-Dasar Hak Cipta.



Mode Penyampaian

Daring atau luring



Total Durasi

- 20-25 menit



Perangkat dan peralatan

- Karton merah dan hijau sejumlah peserta (luring)*
- Aplikasi pertemuan daring (daring)
- Proyektor dan layarnya (luring)

***Tip: Gunakan tangan kiri-tangan kanan apabila Anda tidak membawa karton.**

Jika karton merah dan hijau tidak tersedia, sebagai alternatif Anda dapat menggunakan kertas dengan tanda benar (ceklis) dan salah (silang), mengangkat tangan kanan (benar) dan kiri (salah), atau alternatif lainnya sesuai kreativitas Anda.



Prosedur

1. Setiap peserta mendapatkan 1 karton hijau dan 1 karton merah (luring).
2. Pemateri mengutarakan pernyataan 1 di depan kelas via proyektor.
3. Setelahnya, seluruh peserta diberikan waktu 3 detik untuk menjawab pernyataan benar atau salah. Apabila pernyataan benar, peserta mengangkat karton hijau. Apabila salah, peserta mengangkat karton merah.
4. Pemateri memberitahukan jawaban yang benar. Setelah itu, pemateri mengulas uraian materi dari pernyataan tersebut.
5. Langkah 2-4 kemudian diulangi untuk pernyataan-pernyataan berikutnya hingga selesai.

Contoh pernyataan

Pernyataan	Durasi	Penjelasan inti
Merek dan logo dilindungi hak cipta	3 menit	Materi (2). Pernyataan salah , merk dan logo dilindungi oleh UU Merek dan Indikasi Geografis (UU No.20 Tahun 2016).
Anda bisa mendapatkan hak cipta untuk ide brilian Anda yang revolusioner	3 menit	Materi (4). Pernyataan salah , ide yang belum diwujudkan secara nyata tidak dilindungi hak cipta.
Hak cipta dibuat untuk memberikan insentif uang bagi pencipta karyanya	3 menit	Materi (3). Pernyataan benar . Hak cipta memiliki hak eksklusif yaitu hak moral dan hak ekonomi, dimana pencipta berhak mendapat keuntungan dari karya yang ia buat.
Penemuan atas teknologi terbaru dapat dilindungi oleh hak cipta	3 menit	Materi (2) dan materi (4). Pernyataan salah , penemuan atas teknologi terbaru dilindungi oleh UU Paten (UU No.13 Tahun 2016). Hak cipta hanya melindungi objek perlindungan hak cipta.
Anda wajib mendaftarkan hak cipta untuk mendapat perlindungan	3 menit	Materi (6). Pernyataan salah karena hak cipta didapatkan secara otomatis. Adapun ciptaan dapat dilakukan pencatatan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kemenkumham RI dan mendapat surat pencatatan ciptaan.
Masa perlindungan hak cipta berlaku selamanya hingga akhir zaman	5 menit	Materi (6). Pernyataan salah . Pelindungan hak cipta di Indonesia memiliki batas waktu yang bervariasi (tergantung jenis karya) dan tidak dapat diperpanjang.
... (tambahkan pernyataan Anda sendiri)	... menit	Pernyataan benar/salah, karena ... (alasan)



Penilaian

Anda dapat melihat seberapa banyak peserta yang menjawab dengan benar dari pernyataan-pernyataan yang telah diberikan. Anda dapat menilai pernyataan mana yang masih menjadi miskonsepsi hak cipta di kalangan peserta.



Bahan Belajar

- [Buklet SPT seri 1](#) "Pengenalan Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pendidik"

Tip: Manfaatkan fitur chat pada aplikasi pertemuan daring.

Ketika aktivitas ini dilakukan secara daring, Anda dapat menggunakan fitur chat pada aplikasi pertemuan daring sebagai sarana peserta untuk menjawab benar-salah.



Aktivitas 2:

Mendapatkan Pelindungan Hak Cipta

Mendapatkan Pelindungan Hak Cipta merupakan sebuah aktivitas yang dapat membantu peserta lebih memahami bagaimana sebuah karya bisa mendapatkan pelindungan hak cipta. Anda dapat menggunakan aktivitas ini sebagai tambahan materi 6 "Cara mendapat pelindungan hak cipta dan masa pelindungan hak cipta".



Mode Penyampaian

Luring dan dilakukan secara berpasangan.



Total Durasi

- 20 menit



Perangkat dan peralatan

- Kertas kosong dan spidol sejumlah peserta
- Beberapa set kartu hak cipta yang dapat [diunduh di sini](#).



Bahan Belajar

- [Buklet SPT seri 1](#) "Pengenalan Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pendidik"



Prosedur

1. Setiap peserta mendapatkan 1 kertas HVS dan 1 spidol. Setiap pasangan mendapatkan 1 set kartu hak cipta.
2. Setiap peserta diberikan waktu 5-7 menit untuk membuat sebuah karya.
3. Peserta A menceritakan karya yang ia buat kepada peserta B. Peserta A juga menentukan jenis ciptaan dan masa pelindungannya. Peserta B juga menceritakan karya yang ia buat kepada peserta A, dan menentukan jenis ciptaan dan masa pelindungannya.

4. Peserta A dan B mengidentifikasi apakah karya pasangannya telah memenuhi syarat untuk dilindungi UU Hak Cipta dari kartu hak cipta.



Penilaian

Anda berkeliling dan melihat apakah peserta sudah benar dalam identifikasi karya pasangannya (telah memenuhi untuk dilindungi UU Hak Cipta).



Aktivitas 3:

Identifikasi Objek Hak Cipta

Identifikasi Objek Hak Cipta merupakan aktivitas yang dapat membantu peserta lebih memahami objek perlindungan hak cipta dan masa pelindungannya. Anda dapat menggunakan aktivitas ini sebagai tambahan materi 6 “Cara mendapat perlindungan hak cipta dan masa perlindungan hak cipta”.



Mode Penyampaian

Luring dan dilakukan secara berkelompok.



Total Durasi

- 30 menit



Perangkat dan peralatan

- Beberapa contoh objek hak cipta, seperti:
 - Teks UU No. 28 Tahun 2014
 - Buklet SPT seri 1 dan seri 2
 - Teks lagu salah satu penyanyi ternama
 - Hasil karya peserta di Aktivitas 2
- Beberapa contoh benda bukan objek hak cipta, seperti:
 - Botol air minum
 - Sendok
- Beberapa set kartu hak cipta yang dapat [diunduh di sini](#).



Bahan Belajar

- [Buklet SPT seri 1](#) “Pengenalan Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pendidik”



Prosedur

1. Peserta dibagi menjadi beberapa grup kelipatan genap (2, 4 atau 6) yang masing-masing grup terdiri dari 3-6 orang.

2. Setiap grup mendapat 1 set kartu hak cipta dan 1 jenis benda atau objek perlindungan hak cipta.
3. Setiap grup diberikan waktu 10 menit untuk mengidentifikasi benda atau objek perlindungan hak cipta dari set kartu hak cipta.
4. Setiap grup mempresentasikan benda atau objek perlindungan hak cipta berdasarkan penjelasan pada set kartu hak cipta.

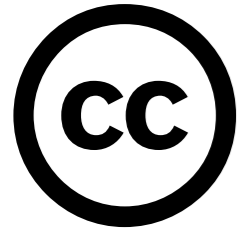


Penilaian

Grup lain menentukan apakah jawaban grup yang sedang mempresentasikan benda atau karya ciptanya sudah benar atau belum.

Pelajaran 2: Memahami Lisensi Creative Commons





Pelajaran 2: Memahami Lisensi Creative Commons

Ikhtisar

Dalam Memahami Lisensi Creative Commons, para pendidik akan mengenal Lisensi Creative Commons beserta seluruh ketentuannya. Lisensi Creative Commons merupakan sekumpulan lisensi hak cipta yang mendukung terciptanya sumber pembelajaran terbuka. Dengan memahami materi ini, diharapkan peserta dapat memahami bagaimana berbagi karya dengan lisensi Creative Commons serta beberapa ketentuan dasar yang menyertainya.

Tujuan Pembelajaran

Di akhir pembelajaran ini, pendidik diharapkan dapat:

- Mengetahui 4 ketentuan lisensi Creative Commons, singkatan dan kepanjangannya, dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris.
- Memahami maksud dari keempat ketentuan lisensi Creative Commons (BY, SA, NC, dan ND) beserta keenam jenis kombinasinya.
- Mengetahui logo dan maksud dari Tanda Domain Publik dan CC0 Dedikasi Domain Publik
- Memahami beberapa ketentuan dasar dalam penerapan lisensi Creative Commons beserta caranya.
- Mengetahui berbagai situs yang menyediakan konten berlisensi Creative Commons

Mode Penyampaian

Daring atau luring

Istilah dan Konsep

Pada pelajaran ini, para pendidik akan mempelajari dan menggunakan istilah dan konsep berikut:

- Atribusi/*Attribution* (BY)
- BerbagiSerupa/*ShareAlike* (SA)
- NonKomersial/*NonCommercial* (NC)
- TanpaTurunan/*NoDerivatives* (ND)
- CC Nol (CC0)
- *Digital Rights Management*

Total Durasi

- 35 menit

Perangkat dan peralatan

- Komputer dengan akses internet untuk tiap peserta
- [Buklet SPT seri 1](#) "Pengenalan Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pendidik"
- [Buklet SPT seri 2](#) "Panduan Praktik Penggunaan dan Pembuatan Sumber Pembelajaran Terbuka"
- Aplikasi pertemuan daring (daring)
- Proyektor dan layarnya (luring)
- Modem (luring, opsional)

Uraian Materi

Materi	Durasi	Deskripsi dan gambaran materi
1. Creative Commons sebagai simbol berbagi Aktivitas 1: Karpet Ajaib	4 menit	<p>Peserta mengenal Creative Commons sebagai sebuah gerakan berbagi karya melalui pemanfaatan lisensi hak cipta. Selain itu juga disinggung sejarah munculnya Creative Commons dan Creative Commons sebagai organisasi.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 1, Bab 2 Subbab 2.1 Lisensi Creative Commons sebagai Simbol Berbagi

2.	Ketentuan BY (Atribusi)	5 menit	<p>Peserta mengenal ketentuan BY (Atribusi) sebagai salah satu ketentuan utama dalam Lisensi Creative Commons. Peserta juga mengenal <i>Title, Author, Source, and Licenses</i> (TASL) sebagai panduan praktik atribusi pada karya orang lain.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 1, Bab 2 Subbab 2.2 Empat Ketentuan dalam Lisensi Creative Commons - Buklet SPT seri 2, Bab 1 Subbab 1.3 Pentingnya atribusi konten
3.	Ketentuan SA (BerbagiSerupa)	4 menit	<p>Peserta mengenal ketentuan SA (BerbagiSerupa) sebagai salah satu ketentuan utama dalam Lisensi Creative Commons.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 1, Bab 2 Subbab 2.2 Empat Ketentuan dalam Lisensi Creative Commons
4.	Ketentuan NC (NonKomersial)	3 menit	<p>Peserta mengenal ketentuan NC (NonKomersial) sebagai salah satu ketentuan utama dalam Lisensi Creative Commons.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 1, Bab 2 Subbab 2.2 Empat Ketentuan dalam Lisensi Creative Commons
5.	Ketentuan ND (TanpaTurunan) Aktivitas 2: Lempar Dadu CC	3 menit	<p>Peserta mengenal ketentuan ND (TanpaTurunan) sebagai salah satu ketentuan utama dalam Lisensi Creative Commons.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 1, Bab 2 Subbab 2.2 Empat Ketentuan dalam Lisensi Creative Commons

6.	6 jenis lisensi Creative Commons untuk berbagi karya Aktivitas 3: Kuis Jika Aku Berbagi dengan Lisensi CC Aktivitas 4: Kuis Pemilihan Jenis Lisensi CC	5 menit	<p>4 ketentuan lisensi Creative Commons (CC) dirangkai menjadi 6 jenis lisensi CC, mulai dari paling bebas hingga paling restriktif.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 1, Bab 2 Subbab 2.3 Enam jenis lisensi CC. - Buklet SPT seri 1, Bab 2 Subbab 2.4 Lingkup berbagi
7.	CC0 Dedikasi Domain Publik dan Tanda Domain Publik	3 menit	<p>Selain 6 jenis lisensi CC, peserta mengenal Tanda CC0 Dedikasi Domain Publik dan Tanda Domain Publik</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 1, Bab 2 Subbab 2.5 Tanda CC0 Dedikasi Domain Publik dan Tanda Domain Publik
8.	Beberapa hal dalam penerapan lisensi Creative Commons	3 menit	<p>Peserta mengetahui beberapa aturan dasar sebelum menerapkan lisensi Creative Commons pada karya. Peserta juga mengenal istilah <i>Digital Rights Management</i> dan contohnya.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 1, Bab 2 Subbab 2.6 Hal-hal yang harus diperhatikan sebelum menerapkan lisensi CC <p>Tambahan lainnya:</p> <ul style="list-style-type: none"> - https://wiki.creativecommons.org/wiki/Considerations_for_licensors_and_licensees
9.	Cara penerapan lisensi Creative Commons	4 menit	<p>Peserta mengetahui bagaimana cara menerapkan lisensi Creative Commons pada karya maupun situs web.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 1, Bab 2 Subbab 2.7 Bagaimana cara menerapkan lisensi CC?

10.	Peran Lisensi Creative Commons dalam pendidikan	1 menit	Peserta mendapatkan penjelasan mengenai peran lisensi Creative Commons dalam pendidikan di Indonesia.
-----	---	---------	---

Gambaran materi:

- [Buklet SPT seri 1, Bab 2 Subbab 2.8 Creative Commons memfasilitasi Inovasi dan Kolaborasi dalam Pendidikan](#)

Persiapan

Sebelum memulai materi, ada baiknya tiap peserta:

- Mempersiapkan komputer beserta koneksi internetnya
- Diberikan akses ke materi belajar melalui tautan penyingkat (*shorten link*)

Prosedur

1. Pelajaran 2 merupakan lanjutan dari pelajaran 1. Beberapa pertanyaan berikut dapat membantu menjadi pertanyaan pembuka untuk materi ini.
 - a. Apakah Anda pernah terpikir terdapat konten yang dapat digunakan dan dibagikan secara legal tanpa melanggar hak cipta?
 - b. Siapa yang sebelumnya pernah melihat logo semacam ini ketika mencari konten di internet?
 - c. Siapa yang pernah memanfaatkan konten dari Wikipedia atau mengambil gambar dari Wikimedia Commons?
2. Sampaikan materi kepada peserta sesuai uraian materi diatas. Catatan: Jika ada peserta bertanya mengenai lisensi Creative Commons di luar materi yang sekiranya penting, catatlah. Anda bisa berikan penjelasan dari pertanyaan tersebut dalam acara/kesempatan lainnya.
3. Pertanyaan evaluasi di akhir. Tanyakan pada peserta apakah ada yang mau ditanyakan mengenai materi yang disampaikan. Apakah penjelasan dan aktivitas yang ada membantu meningkatkan pemahaman peserta?
4. Penutup materi: Berikan penutup singkat dan fasilitasi peserta untuk berdiskusi mengenai apa yang telah mereka pelajari **ATAU** lanjutkan ke materi berikutnya.

Penilaian

Untuk menguji pemahaman peserta terhadap pelajaran ini, pemateri atau fasilitator dapat menggunakan permainan berikut:

- **Kuis daring interaktif** dari berbagai platform yang memuat soal-soal pilihan ganda. Gunakan kuis ini untuk membantu mengukur kemampuan peserta.

Bahan Belajar

- [Buklet SPT seri 1](#) "Pengenalan Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pendidik" Bab 2 Berbagi dengan Lisensi Creative Commons.
- [Buklet SPT seri 2](#) "Panduan Praktik Penggunaan dan Pembuatan Sumber Pembelajaran Terbuka"
- Situs resmi organisasi Creative Commons: <https://creativecommons.org/>
- Situs Wiki resmi milik organisasi Creative Commons: <https://wiki.creativecommons.org/>

Tip: Jelaskan tentang hak cipta sebelum materi ini.

Lisensi Creative Commons adalah lisensi hak cipta yang dasar-dasarnya mengikuti hukum hak cipta di suatu negara. Penjelasan hak cipta akan mempermudah Anda dalam menjelaskan Lisensi Creative Commons.

Tip: Gunakan ilustrasi.

Daripada menjelaskannya dengan teks/tulisan, Anda dapat menggunakan ilustrasi dalam menjelaskan ketentuan Lisensi Creative Commons. Anda dapat mengunduh ilustrasi-ilustrasi dalam buklet kami di [Wikimedia Commons](#).



Aktivitas 1: Karpets Ajaib

Karpets Ajaib merupakan aktivitas yang digunakan untuk memperkenalkan Creative Commons sebagai simbol berbagi dan semangat berkolaborasi. Dengan memainkan permainan ini, diharapkan peserta dapat mempraktikkan kemudahan dalam memanfaatkan karya jika saling berkolaborasi.



Mode Penyampaian

Luring



Total Durasi

- 15 menit



Perangkat dan peralatan

Beberapa set peralatan berisi:

- 1 lembar plastik besar ukuran 100x120 cm (atau terpal) sebagai karpets ajaib
- 2 lembar kertas A4
- 1 buah lem kertas
- 1 buah pulpen/spidol



Prosedur

1. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok, idealnya tiap kelompok berisi 4 sampai 5 peserta.
2. Tiap kelompok akan diberikan 1 set peralatan berisi plastik besar, 2 lembar kertas A4, 1 buah lem kertas, dan 1 buah pulpen/spidol.
3. Tiap kelompok membuat karya pada salah satu kertas A4 dan menuliskan manfaat karya pada satu kertas A4 lainnya.
4. Tiap kelompok menempelkan kertas A4 berisi karya pada salah satu sisi plastik dan kertas A4 lainnya berisi manfaat karya pada sisi plastik lainnya.
5. Ketika kedua kertas telah ditempel di kedua sisi plastik, seluruh anggota kelompok diminta untuk berdiri pada plastik dimana kertas berisi karya menghadap ke atas.

6. Setelah seluruh peserta sudah berada di atas karpets ajaib, pelatih memberikan tantangan dengan mengubah karya menjadi manfaat. Tiap kelompok diwajibkan membalik plastik tanpa ada 1 anggota kelompok yang tidak menginjakkan kedua kaki mereka pada plastik.



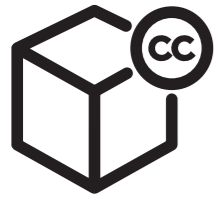
Penilaian

- Setiap kelompok diminta untuk menjelaskan maksud dari aktivitas ini. Tanyakan ke peserta mengenai keterkaitan aktivitas dengan 4 istilah berikut: hak cipta, lisensi terbuka, pemanfaatan karya, dan kolaborasi.
- Jika pelatih merasa bahwa tidak ada jawaban yang sesuai dengan maksud dari aktivitas ini, pelatih bisa membantu menjelaskan maknanya. Tidak ada jawaban mutlak benar atau salah, tiap kelompok/peserta dibebaskan menginterpretasikan makna dari permainan tersebut.



Bahan Belajar

- Buklet 1 "Pengenalan Sumber Pembelajaran Terbuka Bagi Pendidik" Bab 2.1 dan 2.8



Aktivitas 2: Lempar Dadu CC

Lempar Dadu CC merupakan aktivitas sederhana untuk memahami keempat ketentuan lisensi CC. Dengan aktivitas ini, peserta diharapkan dapat memahami keempat ketentuan lisensi CC (BY, SA, NC, ND) dari beserta maknanya. Aktivitas ini dapat menjadi tambahan untuk materi 2 (Ketentuan BY), materi 3 (Ketentuan SA), materi 4 (Ketentuan NC), dan materi 5 (ketentuan ND).



Mode Penyampaian

Luring



Total Durasi

- 5-10 menit



Perangkat dan peralatan

- Berkas dadu CC yang bisa dicetak sendiri (unduh berkas [di sini](#))
- Brosur CC (unduh berkas [di sini](#))
- Ilustrasi Ani dan Budi dalam penjelasan 4 ketentuan lisensi CC (unduh berkas [di sini](#))



Bahan Belajar

- [Buklet SPT seri 1](#) "Pengenalan Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pendidik" Bab 2.2. Empat ketentuan dalam Lisensi Creative Commons



Prosedur

1. Pelatih menjelaskan 4 ketentuan lisensi CC dengan menggunakan ilustrasi Ani dan Budi.
2. Peserta dibuat menjadi 1 kelompok (@ 4 orang).
3. Tiap peserta bergantian melempar dadunya. Jika hasilnya logo CC, maka peserta melempar ulang dadu tersebut.
4. Peserta yang melempar menjelaskan nama dan singkatan dari hasil lemparan yang muncul. Jika logo CC yang muncul, maka peserta melempar ulang dadu.

5. Bagi peserta yang salah, keluar dari kelompok.

Level 2

Untuk menentukan pemenang, bobot pertanyaan ditambah atau untuk menyaring peserta. Peserta menjelaskan apa yang dimaksud dari 4 ketentuan tersebut.



Penilaian

- Peserta yang gugur menjadi juri dengan melihat [brosur CC](#) yang telah dibagikan sebelumnya.
- Jika jawabannya masih salah, pelatih membantu menjelaskannya.



Aktivitas 3:

Jika Aku Berbagi dengan Lisensi CC

Kuis Jika Aku Berbagi dengan Lisensi CC merupakan aktivitas pengaya untuk materi 6. Dengan aktivitas ini, peserta diharapkan dapat mengetahui pilihan lisensi CC apa saja yang ingin diterapkan oleh pencipta sesuai keinginannya. Dan memahami bahwa menerapkan lisensi CC semudah menempelkan stiker pada ciptaan.



Mode Penyampaian

Luring



Perangkat dan peralatan

- Satu buah poster yang berisikan 6 buah foto (berkas dapat diunduh [di sini](#))
- Enam potong kertas yang berisikan gambar 6 jenis lisensi CC (berkas dapat diunduh [di sini](#))



Persiapan

- Individu atau kelompok: peserta dibuat menjadi 2 kelompok (@ 3 orang)



Prosedur

1. Pelatih menjelaskan dengan mengandaikan 6 foto pada poster merupakan foto dari peserta. Jadi peserta diandaikan sebagai pencipta dan pemegang hak cipta dari foto-foto tersebut yang mana foto-fotonya ingin dilisensikan dengan lisensi CC.
2. Pelatih memberikan pernyataan-pernyataan kepada peserta. Jawaban dari pernyataan tersebut merupakan 6 jenis lisensi CC.
3. Peserta menjawab dengan menaruh potongan kertas yang berisikan 6 jenis lisensi CC pada gambar tersebut, layaknya menempelkan stiker atau melisensikan dengan lisensi CC.
4. Pelatih memeriksa jawaban tiap-tiap kelompok dan memberi nilai dari tiap soal yang benar.

Contoh pernyataan

Pernyataan	Durasi	Penjelasan inti
Anda memperkenankan foto Anda digunakan untuk kepentingan komersial dan pengguna mengadaptasi foto Anda sepanjang pencipta diberikan atribusi.	3 menit	CC BY, karena lisensi ini adalah jenis lisensi yang paling terbuka, sehingga memudahkan publik untuk dapat mengakses, menggunakan, menyebarkan maupun mengadaptasi kembali agar akses keterbukaan semakin meluas.
Anda memperkenankan foto Anda digunakan untuk kepentingan komersial dan pengguna mengadaptasi foto Anda selama hasil adaptasinya menggunakan lisensi yang serupa dan pencipta diberikan atribusi.	3 menit	CC BY-SA, karena lisensi ini adalah jenis lisensi yang paling terbuka, sehingga memudahkan publik untuk dapat mengakses, menggunakan, menyebarkan kembali untuk tujuan komersial, maupun mengadaptasi kembali karya. Namun karya adaptasinya harus dilisensikan kembali dengan lisensi serupa, yaitu CC BY-SA.
Anda memperkenankan foto Anda digunakan untuk kepentingan komersial, tetapi Anda tidak memperkenankan pengguna mengadaptasi foto Anda	3 menit	CC BY-ND, jenis lisensi ini memungkinkan pengguna untuk menggunakan dan menyebarkan karya untuk tujuan komersial maupun nonkomersial, namun tidak diperbolehkan untuk mengadaptasi karya tersebut.
Anda tidak memperkenankan foto Anda digunakan untuk kepentingan komersial	3 menit	CC BY-NC, jenis lisensi ini hanya memperbolehkan pengguna untuk menggunakan karya dan menyebarkan karya, namun tidak boleh untuk tujuan komersial atau mendapatkan keuntungan finansial dari karya tersebut.

Anda tidak memperkenankan foto Anda digunakan untuk kepentingan komersial namun Anda memperkenankan pengguna foto mengadaptasi foto Anda selama hasil adaptasiannya menggunakan lisensi yang serupa

3 menit

CC BY-NC-SA, jenis lisensi ini tidak memperbolehkan penggunaan karya untuk tujuan komersial. Selain itu apabila karyanya diadaptasi wajib melisensikan kembali karyanya dengan CC BY-NC-SA.

Anda tidak memperkenankan foto Anda digunakan untuk kepentingan komersial dan pengguna mengadaptasi foto Anda

3 menit

CC BY-NC-ND, karena jenis lisensi ini termasuk dalam jenis lisensi yang paling ketat. Pengguna hanya diperbolehkan mengunduh dan membagikan karya. Pengguna harus menggunakan karya sebagaimana aslinya dan tidak diperbolehkan menggunakan karya untuk tujuan komersial.



Bahan Belajar

- [Buklet seri 1](#) "Pengenalan Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pendidik" Bab 2 Subbab 2.7 Bagaimana cara menerapkan lisensi CC?
- [Buklet seri 2](#) "Panduan Praktik Penggunaan dan Pembuatan Sumber Pembelajaran Terbuka" Bab 2



Aktivitas 4:

Pemilihan Jenis Lisensi CC

Kuis Pemilihan Jenis Lisensi CC merupakan aktivitas untuk mengetahui pilihan lisensi CC apa saja yang ingin digunakan dalam membagikan karyanya dan mengurutkan tiap ketentuan sehingga menjadi satu jenis lisensi CC.



Mode Penyampaian

Luring



Perangkat dan peralatan

- Proyektor dan layarnya
- Beberapa set kartu bergambar logo CC, logo BY, logo NC, logo SA, logo ND, logo CC0, tanda domain publik, dan logo hak cipta ©. (berkas dapat diunduh [di sini](#))



Prosedur

1. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok, idealnya tiap kelompok berisi 3 sampai 6 peserta.
2. Setiap kelompok mendapatkan 1 set berisi 8 kartu yang mana tiap kartu terdapat logo CC, BY, NC, SA, ND, hak cipta ©, tanda domain publik dan CC0. Kartu digunakan untuk menjawab pernyataan yang diberikan oleh pelatih.
3. Pernyataan dibacakan dan ditampilkan di layar.
4. Semua kelompok diberikan waktu 1 menit untuk berdiskusi dalam menjawab pernyataan. Setelah waktu selesai, semua kelompok menjawab pernyataan dengan merangkai dari kartu-kartu yang ada secara bersamaan.
5. Pelatih memeriksa jawaban tiap-tiap kelompok dan memberi nilai dari tiap soal yang benar. Untuk menjawab jenis lisensi CC dipastikan urutannya benar. Pelatih juga bisa menanyakan alasan mengapa memilih jawaban tersebut.
6. Pelatih menentukan kelompok mana yang menjadi juara.



Contoh pernyataan

Pernyataan	Durasi	Penjelasan inti
1. Anda bagian dari komunitas guru yang ingin mendorong agar siswa-siswi menaati tata tertib sekolah. Anda membuat pengumuman dengan infografik yang berisi tata tertib sekolah dan ingin agar infografik ini disebarluaskan seluas-luasnya di kalangan siswa-siswi. Anda juga memperbolehkan orang lain membuat pengumuman versi mereka sendiri.	4 menit	<i>CC BY</i> atau <i>CC BY-SA</i> , karena kedua jenis lisensi ini adalah jenis lisensi yang paling terbuka, yang dimana dalam infografik tersebut tidak ada larangan untuk diadaptasi dan dikomersialkan.
2. Nabil adalah seorang peneliti tumbuh-tumbuhan dari suatu lembaga pendidikan tinggi di kota Bandung. Ia ingin menerbitkan karya tulis ilmiahnya serta data yang ia himpun pada salah satu jurnal dengan tema keanekaragaman hayati. Nabil ingin agar banyak orang bisa mendapatkan karya tulisnya secara gratis dan membacanya. Namun, Nabil juga khawatir apabila data penelitiannya dimodifikasi oleh orang lain.	4 menit	<i>CC BY-ND</i> , berdasarkan adanya kekhawatiran dari Nabil, ia takut data penelitiannya dimodifikasi oleh orang lain, maka disarankan untuk menggunakan <i>CC BY-ND</i> , agar data penelitiannya tetap aman dan orang lain tidak diperbolehkan mengubah-ubahnya.

3. Viktor adalah seorang musisi yang baru saja menuntaskan album musiknya di sebuah studio musik di Surabaya. Ia kemudian ingin merilis album musiknya dalam format digital dan fisik. Viktor memperbolehkan orang lain untuk membuat aransemen mereka sendiri, namun orang tersebut tidak boleh menjual karya aransementnya maupun mengaktifkan AdSense apabila mengunggahnya ke Youtube.	4 menit	<i>CC BY-NC</i> , karena Viktor masih memperbolehkan orang lain untuk menggunakan maupun mengadaptasi aransemen album musiknya, asalkan tidak untuk kepentingan komersial. Selain itu, Viktor juga tidak mengharuskan orang lain menerapkan lisensi yang serupa (berbagi serupa) pada karya adaptasinya.
4. Arya adalah seorang ilustrator cover album musik sebuah band indie di kotanya. Ia mengizinkan semua orang untuk menggunakan dan menyebarluaskan cover albumnya namun harus digunakan sesuai aslinya dan tidak boleh untuk kepentingan komersial apa pun.	4 menit	<i>CC BY-NC-ND</i> , karena Arya sudah jelas menyebutkan bahwa karya ilustrasinya tidak boleh digunakan untuk kepentingan komersial dan tidak boleh diubah-ubah, karya ilustrasinya harus digunakan sebagaimana adanya.



Bahan Belajar

- [Buklet seri 1](#) "Pengenaln Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pendidik" Bab 2 Subbab 2.3 Enam Jenis Lisensi CC

Pelajaran 3: Mengenal Sumber Pembelajaran Terbuka



Pelajaran 3: Mengenal Sumber Pembelajaran Terbuka

Ikhtisar

Dalam Mengenal Sumber Pembelajaran Terbuka, pendidik akan diajak untuk memahami apa itu Sumber Pembelajaran Terbuka (SPT), prinsip-prinsip SPT, perbedaan SPT dengan sumber belajar pada umumnya, manfaat SPT bagi pendidik di Indonesia, serta bagaimana mencari konten SPT di internet. Dengan memahami materi ini, maka peserta akan menyadari keberadaan SPT sebagai alternatif bahan ajar yang pada umumnya mereka gunakan.



Tujuan Pembelajaran

Di akhir pembelajaran ini, pendidik diharapkan dapat:

- Mencapai beberapa tujuan berikut:
 - Mampu memahami definisi Sumber Pembelajaran Terbuka (SPT)
 - Memahami prinsip *Retain, Reuse, Revise, Remix, Redistribute* (5R) dalam SPT
 - Mengetahui perbedaan SPT dengan sumber belajar pada umumnya
 - Mengetahui manfaat SPT bagi pendidik di Indonesia
- Menjawab pertanyaan penting berikut:
 - Bagaimana pemanfaatan SPT secara lebih luas di Indonesia?



Mode Penyampaian

Daring dan luring



Istilah dan Konsep

Setelah menyelesaikan seluruh pelajaran ini, para pendidik akan mempelajari dan menggunakan istilah dan konsep berikut ini:

- *Retain, Reuse, Revise, Remix, dan Redistribute*
- Ketentuan Penggunaan/*Terms of Use*



Total Durasi

- 65 menit (dapat diperpanjang menjadi 215 menit dengan beberapa aktivitas)



Perangkat dan peralatan

- Komputer dengan akses internet untuk tiap peserta
- [Buklet SPT seri 1](#) "Pengenalan Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pendidik"
- [Buklet SPT seri 2](#) "Panduan Praktik Penggunaan dan Pembuatan Sumber Pembelajaran Terbuka"
- Proyektor dan layar (luring)
- Aplikasi pertemuan virtual (daring)
- Modem (luring, opsional)

Uraian Materi

Materi	Durasi	Deskripsi dan gambaran materi
1. Definisi sumber pembelajaran terbuka (SPT)	6 menit	<p>Peserta mengenal definisi SPT menurut UNESCO. Peserta juga mendapat penjelasan singkat mengenai asal muasal SPT dan perkembangan SPT di Indonesia.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 1, Bab 3, Subbab 3.1 Apa itu Sumber Pembelajaran Terbuka?
2. Prinsip 5R dalam SPT	2 menit	<p>Peserta mengenal 5R sebagai ciri-ciri SPT yang dikemukakan oleh David Wiley.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 1, Bab 3, Subbab 3.3 5R Sebagai Ciri-ciri SPT
3. Perbedaan sumber pembelajaran terbuka dengan sumber belajar pada umumnya	2 menit	<p>Peserta mengetahui perbedaan SPT dengan sumber belajar yang tersedia pada umumnya</p> <p>Gambaran materi/referensi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 1, Bab 3 Subbab 3.4. Apa bedanya sumber pembelajaran terbuka dengan sumber belajar pada umumnya?

4. Manfaat SPT bagi pendidik di Indonesia	3 menit	<p>Peserta mengetahui beberapa manfaat SPT bagi pendidik di Indonesia.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 1, Bab 3 Subbab 3.2 Mengapa pendidik perlu SPT?
5. Mencari konten SPT yang berlisensi Creative Commons	3 menit	<p>Peserta mengetahui beberapa situs yang menyediakan konten-konten berlisensi Creative Commons di internet untuk mencari bahan SPT.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 2, Bab 1 Subbab 1.1.2 Apakah ada platform khusus yang menyediakan konten berlisensi Creative Commons?
6. Membaca Ketentuan Penggunaan	4 menit	<p>Peserta mengetahui adanya Ketentuan Penggunaan dalam situs atau <i>platform</i> yang menyediakan konten berlisensi Creative Commons maupun tidak. Peserta diajak untuk membaca Ketentuan Penggunaan dengan lebih detail.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet SPT seri 2, Bab 1 Subbab 1.2 Pentingnya membaca Ketentuan Penggunaan
7. *Menggunakan karya milik orang lain	3 menit	<p>Peserta mengetahui sumber-sumber konten untuk membuat sumber pembelajaran terbuka. Peserta juga mengetahui definisi karya turunan.</p> <p>Gambaran materi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buklet seri 2, Bab 2 Subbab 2.2 Karya milik orang lain

7.a	*Menggunakan karya milik orang lain Definisi karya koleksi, ciri-cirinya, dan contohnya Aktivitas 1: Membuat Karya Koleksi	4 menit	Peserta memahami definisi karya koleksi, ciri-cirinya, dan contohnya. Peserta juga mengetahui tabel tujuan penggunaan karya koleksi. Gambaran materi: - Buklet seri 2, Bab 2 Subbab 2.2.1 Karya koleksi
7.b	*Menggunakan karya milik orang lain: Definisi karya adaptasi, ciri-cirinya, dan contohnya Aktivitas 2: Membuat Video Luring	8 menit	Peserta memahami definisi karya adaptasi, ciri-cirinya, dan contohnya. Gambaran materi: - Buklet seri 2, Bab 2 Subbab 2.2.2 Karya adaptasi
7.c	*Menggunakan karya milik orang lain: Ilustrasi karya koleksi dan adaptasi	2 menit	Peserta mampu membedakan karya koleksi dan adaptasi dari ilustrasi jus buah dan rujak. Gambaran materi: - Buklet seri 2, Bab 2 Subbab 2.2.2 Karya adaptasi
7.d	*Menggunakan karya milik orang lain: Tabel kompatibilitas untuk karya adaptasi dan contohnya	10 menit	Peserta memahami tabel kompatibilitas karya adaptasi beserta beberapa contohnya sebagai acuan ketika akan membuat karya adaptasi dari karya berlisensi CC. Gambaran materi: - Buklet seri 2, Bab 2 Subbab 2.2.2 Karya adaptasi
7.e	*Menggunakan karya milik orang lain: Penulisan atribusi untuk karya koleksi dan adaptasi	3 menit	Peserta memahami cara penulisan atribusi untuk karya koleksi dan adaptasi. Gambaran materi: - Buklet seri 2 Bab 2 Subbab 2.3 Bagaimana memberikan atribusi pada karya koleksi dan adaptasi?

8.	Kanvas SPT Aktivitas 3: Mengisi Kanvas SPT	10 menit	Peserta memahami, dan mampu mengisi Kanvas SPT untuk merencanakan membuat sebuah konten SPT. Kanvas SPT merupakan sebuah formulir rencana pembuatan konten SPT yang disusun oleh Technische Universität Graz dan Open Education Austria Advanced. Templat Kanvas SPT dapat dilihat pada Aktivitas 3.
9.	Publikasi Sumber Pembelajaran Terbuka Aktivitas 4: Praktik Publikasi Sumber Pembelajaran Terbuka	5 menit	Peserta memahami bagaimana cara dan di mana tempat mempublikasikan sebuah konten sumber pembelajaran terbuka. Gambaran materi: - Buklet seri 2 Bab 3 Membagikan Karya Sumber Pembelajaran Terbuka

***Tip: Materi 7a- 7e menggunakan karya milik orang lain merupakan materi tingkat lanjut.**

Karya koleksi dan adaptasi mempelajari beberapa ketentuan tambahan yang harus diperhatikan ketika pengguna karya hendak menggabungkan atau mencampur beberapa karya berlisensi Creative Commons yang berbeda-beda. Materi ini hanya bisa dijelaskan apabila peserta telah memahami seluruh ketentuan lisensi Creative Commons (pelajaran 2).

 **Persiapan**

Sebelum memulai materi, ada baiknya tiap peserta:

- Mempersiapkan komputer beserta koneksi internetnya
- Diberikan akses ke materi belajar melalui tautan penyingkat (*shorten link*)

 **Prosedur**

1. Pelajaran 3 merupakan lanjutan dari pelajaran 2. Beberapa pertanyaan berikut dapat membantu menjadi pertanyaan pembuka untuk materi ini.
 - Apakah pernah mendengar istilah sumber pembelajaran terbuka?
 - Menurut Anda apakah sumber pembelajaran yang ada di internet yang bisa kita akses dapat kita adaptasi dengan bebas?

- Apakah Anda pernah kesulitan dalam mencari bahan baku dalam membuat bahan ajar digital?
- Apakah Anda pernah menggunakan karya orang lain dalam membuat bahan ajar digital?
- Apakah Anda pernah menggabungkan karya Anda dan karya orang lain dalam membuat bahan ajar digital?
- Biasanya Anda publikasikan di mana bahan ajar digital tersebut?

2. Sampaikan materi kepada peserta sesuai uraian materi.
3. Pertanyaan evaluasi di akhir. Tanyakan pada peserta apakah ada yang mau ditanyakan mengenai materi yang disampaikan. Apakah penjelasan dan aktivitas yang ada membantu meningkatkan pemahaman peserta?
4. Penutup materi: Pada akhir pelajaran, berikan rangkuman singkat mengenai materi yang telah disampaikan. Ingatkan kembali bahwa tidak semua karya yang ada di internet dapat mereka gunakan dengan bebas. Penggunaan lisensi Creative Commons dapat menjadi alternatif bagi pendidik yang ingin membagikan konten mereka di internet dengan aman. Tanyakan pada peserta, bagaimana Anda akan mengaplikasikan ilmu yang Anda dapat hari ini?
5. Minta kepada peserta untuk mengisi formulir evaluasi kegiatan serta mencatat tautan peningkat (*shorten link*) dari materi, agar bisa diakses kembali di rumah.

Penilaian

Untuk menguji pemahaman peserta terhadap pelajaran ini, pemateri atau fasilitator dapat menggunakan permainan berikut:

- Kuis daring interaktif dari berbagai platform yang memuat soal-soal pilihan ganda. Gunakan kuis ini untuk membantu mengukur kemampuan peserta.
- Permainan adaptasi dari David Wiley (dalam bahasa Inggris) <https://pacificopencourses.col.org/ds4oers/learning-challenges/interactive-remix-game/cc-re-mix-game/> yang dapat membantu peserta lebih memahami maksud karya adaptasi.

Bahan Belajar

- [Buklet SPT Seri 1](#) "Pengenalan Sumber Pembelajaran Terbuka bagi Pendidik" Bab 1 Pentingnya Pendidik Memahami Hak Cipta
- [Buklet SPT Seri 2](#) "Panduan Praktik Penggunaan dan Pembuatan Sumber Pembelajaran Terbuka"



Aktivitas 1: Membuat Karya Koleksi

Membuat karya koleksi merupakan salah satu hal yang kerap dilakukan saat membuat karya SPT, khususnya saat menggabungkan karya berlisensi CC milik orang lain tanpa adanya perubahan. Dalam buklet SPT seri 2, kami menganalogikan koleksi dengan istilah "*olahan rujak*".



Mode Penyampaian

Luring



Total Durasi

- 25 menit



Perangkat dan peralatan

Beberapa set peralatan berisi:

- Beberapa gambar-gambar berlisensi CC (gambar apapun) berukuran kecil
- 1 lembar kertas A4
- 1 buah lem kertas
- 1 buah pulpen atau spidol kecil



Prosedur

1. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok, idealnya tiap kelompok berisi 5 sampai 6 peserta.
2. Tiap kelompok dibagikan 1 set peralatan berisi set gambar, kertas A4, lem kertas, dan pulpen/spidol.
3. Peserta memilih 4 gambar yang ingin digunakan, pemilihan gambar dibebaskan selama masih memiliki keterkaitan antar gambar berdasarkan penafsiran kelompok.
4. Tiap kelompok menyusun dan merekatkan 4 gambar pada kertas A4.
5. Tiap kelompok berdiskusi untuk membuat judul karya, tujuan penggunaan karya dan jenis lisensi CC apa yang sesuai pada hasil koleksinya.
6. Tiap kelompok menuliskan atribusi pada setiap gambar yang mereka gunakan.

7. Semua perwakilan kelompok mempresentasikan karya dan menjelaskan lisensi CC yang dipilih pada hasil karya.

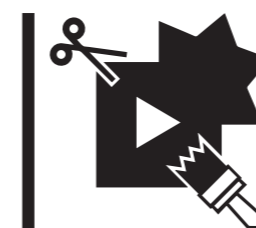
Penilaian

Untuk menguji pemahaman peserta terhadap aktivitas ini:

- Pelatih memeriksa kompatibilitas lisensi CC yang dipilih tiap kelompok, apakah sudah sesuai antara tujuan penggunaan karya dengan lisensi yang dipilih (Buklet seri 2 hlm.24).
- Pelatih mengajukan pertanyaan reflektif mengenai maksud dari aktivitas ini.

Bahan Belajar

- [Buklet Seri 2](#) "Panduan Praktik Penggunaan dan Pembuatan Sumber Pembelajaran Terbuka"



Aktivitas 2: Membuat Video Luring

Membuat karya adaptasi merupakan hal yang kerap dilakukan pada saat membuat karya SPT, khususnya ketika melakukan penyesuaian dari karya milik orang lain. Pada buklet seri 2, kami menganalogikan adaptasi dengan istilah "jus buah". Pada aktivitas ini, peserta akan diajak mempraktikkan bagaimana adaptasi khususnya karya berlisensi Creative Commons. Aktivitas ini merupakan hasil adaptasi dari aktivitas yang pernah dipraktikkan pada CC Global Summit 2019 di Lisbon, Portugal.

Mode Penyampaian

Luring

Total Durasi

- 25 menit

Perangkat dan peralatan

Beberapa set peralatan berisi:

- [10 buah kartu pos](#)
- 1 utas tali rami
- 5 buah penjepit kecil
- 5- 6 lembar *sticky notes*
- 2 buah pulpen/spidol kecil
- 4 lembar kertas yang berisikan keterangan mengenai suasana hati sebagai analogi dari audio/suara berlisensi CC (unduh berkas [di sini](#))

Prosedur

1. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok, idealnya tiap kelompok berisi 5 sampai 6 peserta.
2. Tiap kelompok dibagikan 1 set peralatan berisi kartu pos, tali rami, penjepit kecil, *sticky notes*, pulpen, dan kertas suasana.
3. Tiap kelompok menyusun alur gambar sesuai dengan hasil diskusi peserta dan menjepitnya pada tali rami, seperti menjemur pakaian.

4. Tiap kelompok menuliskan (puisi, cerita, sajak) apapun karya tulis yang disesuaikan dengan gambar yang ada menggunakan sticky notes, tulisan dapat dipenggal-penggal dan disematkan pada gambar yang telah tersusun sebelumnya. Bisa dibuat 1 orang 1 tulisan jika ada 6 anggota kelompok, maka akan ada 6 potong kertas tulisan.



5. Setelah gambar dan tulisan tersusun, tiap kelompok dapat menyematkan kertas suasana yang merepresentasikan suara.

6. Kemudian, peserta menentukan jenis lisensi CC apa yang dapat diterapkan pada hasil karyanya.

7. Untuk memeriksa kompatibilitas lisensi CC, peserta dapat melihat tabel kompatibilitas pada buklet seri 2.

8. Semua perwakilan kelompok mempresentasikan karya dan menjelaskan lisensi CC yang dipilih pada hasil karya.



Penilaian

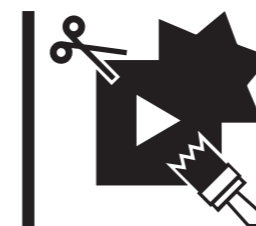
Untuk menguji pemahaman peserta terhadap aktivitas ini:

- Pelatih memeriksa kompatibilitas lisensi CC yang dipilih tiap kelompok, apakah sudah sesuai antara lisensi yang dipilih dengan lisensi dari karya yang diadaptasi (Buklet seri 2 hlm.27).
- Pelatih mengajukan pertanyaan reflektif mengenai maksud dari aktivitas ini.
- Peserta dapat memeriksa kompatibilitas lisensi CC dari kelompok lain dengan menggunakan <https://ccmixer.edu-sharing.org/>.



Bahan Belajar

- [Buklet Seri 2](#) "Panduan Praktik Penggunaan dan Pembuatan Sumber Pembelajaran Terbuka".



Aktivitas 3: Mengisi Kanvas SPT

Ketika pertama kali membuat konten SPT, ada baiknya pendidik mencoba untuk mengisi Kanvas SPT (*OER Canvas*). Dengan mengisi Kanvas SPT, diharapkan pendidik mengetahui tujuan pembuatan konten SPT yang akan dibuat serta lebih sadar ketika mencari bahan baku konten berlisensi Creative Commons.



Mode Penyampaian

Daring dan luring



Total Durasi

- 60 menit



Perangkat dan peralatan

- Komputer dengan akses internet untuk setiap peserta (luring)
- Aplikasi pertemuan virtual (daring)
- Proyektor dan layarnya (luring)
- Kanvas SPT dalam bahasa Indonesia dapat dilihat pada lampiran di modul ini halaman 53
- Template kanvas SPT dalam format PPT dapat diisi secara daring. Dengan mengunduhnya di tautan berikut: s.id/Kanvas-SPT
- Atau dapat dicetak dalam ukuran kertas A3. Format PDF dapat diunduh pada tautan: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Kanvas_Sumber_Pembelajaran_Terbuka.pdf



Prosedur

1. Berikan penjelasan singkat mengenai Kanvas SPT. Setelah itu, peserta diminta mengunduh templat Kanvas SPT. Tampilan Kanvas SPT yang dimaksud terdapat pada bagian belakang dari modul ini.
2. Berikan penjelasan pengisian Kanvas SPT. Ingatkan peserta untuk mencari konten-konten yang lisensinya terbuka dan kompatibel satu sama lain. Pastikan tidak menggunakan konten berhak cipta penuh.

3. Berikan waktu 30–45 menit bagi peserta untuk memikirkan dan mengisi Kanvas SPT mereka.
4. Periksa Kanvas SPT yang dibuat oleh peserta. Diskusikan dengan peserta lainnya apabila diperlukan.

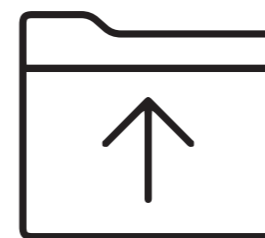
Penilaian

Ketika menjelaskan materi, berjalanlah keliling kelas untuk memastikan:

- Peserta bisa mengunduh templat Kanvas SPT dan menyimpannya dalam komputer mereka.
- Peserta mengikuti arahan Anda dalam merencanakan sebuah SPT.
- Peserta dapat mengisi Kanvas SPT dengan benar dan memastikannya dengan melihat kolom ceklis yang tersedia.

Bahan Belajar

- Penjelasan OER Canvas di Open Education Austria Advanced: <https://elearningblog.tugraz.at/oer-canvas> dan video penjelasan pengisian SPT Kanvas (dalam bahasa Jerman) <https://www.youtube.com/watch?v=D4mYmifHWVc> (Anda dapat mengubah pengaturan transkripsi video ke dalam Bahasa Indonesia).



Aktivitas 4: Praktik Publikasi Sumber Pembelajaran Terbuka di Wikimedia Commons

Wikimedia Commons merupakan salah satu situs yang dapat digunakan sebagai tempat publikasi konten Sumber Pembelajaran Terbuka (SPT). Wikimedia Commons hanya menerima berkas-berkas berlisensi terbuka, yaitu CC BY, CC BY-SA, CC0, dan berkas domain publik. Dalam Praktik Publikasi Sumber Pembelajaran Terbuka di Wikimedia Commons, peserta diajak untuk mencoba memanfaatkan Wikimedia Commons sebagai platform SPT, sekaligus mempublikasikan dan membagikan satu bahan ajar mereka di internet.



Mode Penyampaian

Luring



Total Durasi

- 45 menit



Perangkat dan peralatan

- Komputer dengan akses internet untuk setiap peserta
- 1 buah foto digital atau bahan ajar lainnya untuk diunggah ke Wikimedia Commons untuk setiap peserta
- Proyektor dan layar
- Modem cadangan (opsional)
- Rol kabel tambahan (opsional)



Prosedur

1. Seluruh peserta dikenalkan dengan situs Wikimedia Commons, kelebihan menggunakan Wikimedia Commons, dan pilihan lisensi yang tersedia di Wikimedia Commons (5 menit).
2. Setiap peserta diminta untuk mencoba mengunduh buklet SPT seri 1 dan seri 2 di Wikimedia Commons sebagai praktik pemanfaatan konten SPT (5 menit).

3. Peserta membuat akun pengguna di Wikimedia Commons (10 menit) **atau*** masuk log ke akun pengguna mereka di Wikimedia Commons (5 menit).
4. Peserta mengisi halaman pengguna mereka masing-masing (10 menit).**
5. Peserta mencoba mengunggah foto atau bahan ajar lainnya yang telah disiapkan sebelumnya dengan mengikuti arahan dari pemateri, sambil pemateri menjelaskan (15 menit).
6. Pemateri menjelaskan (di salah satu karya yang diunggah peserta) mengenai judul, deskripsi karya, ketentuan lisensi, kategori, dan stempel waktu (*timestamp*) di Wikimedia Commons (5 menit).



Penilaian

Ketika menjelaskan materi, berjalanlah keliling kelas untuk memastikan:

- Peserta bisa mengunduh buklet SPT seri 1 dan seri 2 di Wikimedia Commons dan menyimpannya dalam komputer mereka.
- Peserta mengikuti arahan Anda dalam membuat akun, membuat halaman pengguna, dan mengunggah karya ke Wikimedia Commons.
- Peserta dapat membuat akun di Wikimedia Commons.
- Peserta dapat mengisi halaman pengguna dengan benar.
- Peserta mengunggah karya sesuai ketentuan Wikimedia Commons (misalnya: karya haruslah milik sendiri, judul dan deskripsi karya ditulis dengan benar, kategori yang sesuai, dsb.)



Bahan Belajar

- [Buklet seri 2 "Panduan Praktik Penggunaan dan Pembuatan Sumber Pembelajaran Terbuka"](#)
- [Buklet "Panduan Berkontribusi Konten di Wikimedia Commons"](#) (s.id/buklet-WikimediaCommons)

*** PEMBERITAHUAN:** Situs Wikimedia Commons memiliki beberapa keterbatasan, yaitu dalam 1 alamat IP hanya bisa membuat maksimal 6 akun baru. Untuk mengatasi hal ini, kami sangat menyarankan agar peserta membuat akun di Wikimedia Commons sebelum acara berlangsung. Sebaiknya diinformasikan juga, peserta tidak menggunakan nama asli ketika membuat akun di Wikimedia Commons, untuk alasan keamanan/privasi peserta tersebut.

**** PEMBERITAHUAN:** Sebaiknya diinformasikan bahwa peserta jangan menuliskan informasi pribadi di halaman pengguna mereka, misalnya alamat rumah, nomor telepon, alamat surel, akun media sosial, dsb. Apabila mereka sudah terlanjur menuliskan data pribadi, minta hapus secepatnya. Bila akun Anda tidak memiliki hak akses [Autopatrol](#) di Wikimedia Commons, Anda tidak dapat menyunting halaman pengguna peserta Anda.

Lampiran

Kanvas untuk Pembuatan Sumber Pembelajaran Terbuka (SPT)

SAYA BERENCANA

Lembar kerja

Salinda

kuis Video

UNTUK KELOMPOK SASARAN

pengaturan

pengetahuan sebelumnya

UNTUK MENCAPAI TUJUAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan Aplikasi Refleksi

Selesai!

Jangan lupa!

- Sumber Pembelajaran menggunakan format terbuka (mis. html, h5p, pdf).
- Lisensi CC (mis. CC BY), pengidentifikasi versi (mis. 4.0 International) dan atribusi disertakan pada sumber pembelajaran
- Teks lisensi ditautkan dengan URL
- SPT dijelaskan dengan tepat dan lengkap (meta data).
- Materi-materi yang digunakan memiliki lisensi yang kompatibel.
- Materi orang lain yang digunakan diberikan atribusi. Lihat rumus atribusi: TASL, TASLM
- Menjelaskan perubahan materi yang digunakan. Lihat rumus atribusi: TASLM
- SPT diterbitkan (pada sebuah repositori atau situs web Anda sendiri)
- Kolega mengetahui SPT baru Anda (melalui surel atau menginformasikannya secara langsung)
- SPT atau komponennya direncanakan untuk digunakan kembali (di mata kuliah lain atau semester mendatang)

SPT dalam sistem manajemen pembelajaran tidak secara otomatis diterbitkan dan dapat digunakan untuk orang lain.

SKETSA DAN CATATAN

Bantuan dari rekan kerja

KOMPONEN

Apa yang dibutuhkan?	Sudah ada sebelumnya?	komentar, mis. Atribusi dan lisensi materi orang lain
	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	
	<input type="radio"/>	

Pencarian SPT : search.creativecommons.org/oerccommons.org

Perangkat lunak yang diperlukan

Salinda

Audio

Teks

Gambar









LISENSI DAN ATRIBUSI




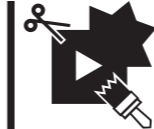



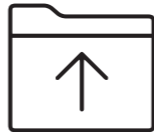

mis. CC BY 4.0 International + nama + institusi/universitas

Kanvas SPT ini merupakan hasil pengembangan dari karya asli yang dibuat oleh Yu Graha | Educatif Teknologi dengan lisensi CC BY 4.0 International. Hasil ini adalah Kanvas SPT ini dibagikan dengan CC BY 4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) oleh Creative Commons Indonesia.

Atribusi

Ikun yang dipakai dalam modul ini berada di bawah lisensi CC BY 3.0 yang diambil dari Noun Project:

	Bag, Rahmat Hamid, The Noun Project , CC BY 3.0
	Carpet, Azam Ishaq, The Noun Project , CC BY 3.0
	Check, Chanut is Industries, The Noun Project , CC BY 3.0
	Clock, Mark Caron, The Noun Project , CC BY 3.0
	Collection, Webtechops LLP, The Noun Project , CC BY 3.0
	Copyright, Lutfi Gani Al Achmad, The Noun Project , CC BY 3.0
	Creative commons data, Five by Five, The Noun Project , CC BY 3.0
	Ebook, Clea Doltz, The Noun Project , CC BY 3.0

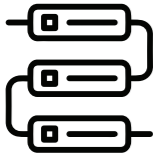
	Feedback, Delwar Hossain, The Noun Project , CC BY 3.0
	Goals, Luna Barlina, The Noun Project , CC BY 3.0
	Modem, Hadi, The Noun Project , CC BY 3.0
	Modify, Piotrek Chuchla, The Noun Project , CC BY 3.0
	Open, Faisalovers, The Noun Project , CC BY 3.0
	Quiz, Creative Mahira, The Noun Project , CC BY 3.0
	Presentation, Atif Arshad, The Noun Project , CC BY 3.0
	Share, Landan Lloyd, The Noun Project , CC BY 3.0
	Task, Sophia, The Noun Project , CC BY 3.0



Term and condition, Reza Nur, [The Noun Project](#), CC BY



Wifi, Adrien Coquet, [The Noun Project](#), CC BY



Workflow, Muhammat Sukirman, [The Noun Project](#), CC BY

Catatan

Modul Pengajaran

Sumber Pembelajaran Terbuka

bagi Pelatih

Pernahkah Anda terpikirkan untuk memperkenalkan sumber pembelajaran terbuka di kalangan Anda? Bagaimana cara memperkenalkan SPT yang sesuai kebutuhan Anda? Modul ini dapat menjadi panduan dalam melakukan pengajaran SPT.

Modul ini ditujukan bagi para pegiat SPT yang telah memahami konsep dasar SPT, yaitu dasar-dasar hak cipta, lisensi Creative Commons, dan sumber pembelajaran terbuka. Modul ini memiliki beragam kurikulum dan aktivitas yang dapat membantu Anda dalam memperkenalkan SPT.