

PEMBELAJARAN BERDIMENSI PENDIDIKAN KARAKTER DENGAN STRATEGI “BUZZ IN DE Q-ROD”

Panji Pratama, S.S., M.Pd.
SMA Negeri 1 Nagrak Kab. Sukabumi
telagaremunggai@gmail.com

Abstrak

Salah satu esensi perubahan Kurikulum 2013 sesuai dengan amanat UU No 20 tahun 2003 adalah kenyataan tentang tantangan masa depan yang patut diantisipasi, di antaranya meliputi arus globalisasi, masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi informasi, konvergensi ilmu dan teknologi, dan ekonomi berbasis ilmu pengetahuan. Makalah ini merupakan hasil pengalaman terbaik penulis dalam menggunakan TIK Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. Makalah ini bertujuan untuk memberikan alternatif bagi guru-guru di sekolah dalam membelajarkan bahasa Indonesia dengan asyik dan melekat teknologi. Makalah ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Teks Prosedur. Makalah ini juga berupaya memecahkan permasalahan pembelajaran yang dimensi karakter. Pengembangan pembelajaran dengan Strategi Buzz in The Q-Rod ini sendiri terinspirasi dari kode cepat (QR Code) yang ada dalam produk sehari-hari. Setakat itu, QR- Code Scanner sudah sangat familiar dengan kehidupan siswa sekarang. Berdasarkan hasil pengalaman terbaik penulis, pembelajaran dengan Strategi Buzz in The Q-Rod ini cukup berhasil sebagai pemicu peserta didik untuk mencintai pembelajaran bahasa Indonesia dengan gembira dan asyik. Strategi ini pula yang berhasil memadukan dimensi karakter dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Buzz in The Q-Rod, Pendidikan Karakter, Strategi Pembelajaran*

Abstract

UU No 20 Tahun 2003 explain the difference of Kurikulum 2013 that included the fact of future challenge, such as globalisation, enviromental issues, tech development, science convergention, and economic-science. This paper was a writer's best practice which mix android's technology in learning Bahasa Indonesia. This paper's purpose was given an alternative method of fun and technology-literate learning. This paper's backround was the student low motivation on procedure text. Another reason was the problem of character dimension on learning package. The development of Buzz in The Q-Rod Strategy was inspired from daily QR Code. Then, QR-Scanner has been familiar to student life. Based on that reason, Buzz in The Q-Rod Strategic Learning succeeded to increased student motivation in fun learning Bahasa Indonesia. The strategy also could combined a character dimension ability on learning program.

Keywords: *Buzz in The Q-Rod, Character Building, Learning Strategy*

Pendahuluan

Sebuah fakta mencengangkan telah dirilis *DS Annual Startup Report* pada tahun 2015 lalu. Melalui sebuah penelitian dari APJII dan AdPlus, dilansir data pengguna aktif gawai pintar (*smartphone*) di Indonesia yang telah mencapai 281,9 juta orang. Jumlah tersebut menggambarkan bahwa setiap orang di Indonesia memegang gawai pintar sebanyak 1,13 unit. Bila dilihat dari komposisinya, menurut Kominfo dan UNICEF, persentase pengguna gawai pintar yang berusia anak-anak dan remaja di Indonesia cukup tinggi, yaitu 79,5 persen.

Di tahun yang sama, raksasa internet dunia,

Google, bersama-sama dengan TNS Australia melaporkan bahwa 50 persen pemilik gawai pintar di Indonesia menjadikan peranti itu sebagai peralatan telekomunikasi utama. Persentase tersebut merupakan yang tertinggi di kawasan Asia. Namun, dibandingkan negara lain, penetrasi ponsel di Indonesia ada di posisi nomor dua paling rendah. Hal ini dikarenakan di Indonesia, rata-rata jumlah aplikasi yang tertanam justru merupakan persentase terendah di Asia. Pengguna gawai pintar Indonesia rata-rata termasuk ke dalam kategori “*social driven*”, yakni menggunakan alat teknologi tersebut hanya untuk aktivitas media sosial.

Di lain sisi, Tifatul Sembiring, mantan Menkominfo era 2014, dalam sebuah seminar

tentang Perkembangan Teknologi di Dunia Remaja Indonesia mengatakan bahwa “Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi harus dapat dimanfaatkan untuk kesejahteraan masyarakat. Teknologi tersebut merupakan alat untuk mewujudkan bangsa yang cerdas dan maju. Gadget dan internet dapat memberikan manfaat besar bagi pendidikan, penelitian, niaga, dan aspek kehidupan lainnya. Kita harus mendorong anak-anak dan remaja untuk menggunakan hal tersebut sebagai alat yang penting untuk membantu pendidikan, meningkatkan pengetahuan, dan memperluas kesempatan serta keberdayaan dalam meraih kualitas kehidupan yang lebih baik.”

Memang diperlukan penelitian lebih mendalam menyol rendahnya motivasi pelajar di Indonesia dalam menggunakan gawai pintar sebagai alat pembelajaran. Bisa jadi, sumber permasalahan ini berasal dari internal atau eksternal peserta didik. Namun, dibandingkan dengan negara-negara maju, berkaca dari pengalaman mengajar penulis, permasalahan ini lebih disebabkan oleh faktor eksternal, terutama sekali terbatasnya metode pembelajaran pendidik yang menggunakan gawai pintar sebagai media pembelajaran.

Lebih lanjut, salah satu esensi perubahan Kurikulum 2013 sesuai dengan amanat UU No 20 tahun 2003 adalah kenyataan tentang tantangan masa depan yang patut diantisipasi, di antaranya meliputi arus globalisasi, masalah lingkungan hidup, kemajuan teknologi informasi, konvergensi ilmu dan teknologi, dan ekonomi berbasis ilmu pengetahuan. Maka dari itu, Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) bukan lagi sebuah mata pelajaran terpisah, melainkan terintegrasi sebagai media pembelajaran.

Hanya saja, pengimplementasian TIK dalam pembelajaran tidak serta merta mudah diterapkan oleh para pendidik di sekolah. Apalagi sebagian besar gairah mengajar pendidik-pendidik belum bisa lepas dari tradisi lisan dan pola pikir konvensional dalam kehidupan sosial kemasyarakatan di pelosok Indonesia. Akibatnya, ketika teknologi instan menyerang cepat, sebagian besar pendidik bersama peserta didiknya tidak dapat memanfaatkan sumber informasi itu dengan bijak. Akhirnya, pendidik dan peserta didik seringkali terjebak pada penyalahgunaan alat teknologi secara tidak tepat, seperti bermain game *online* dan sosial media.

Kondisi ini pula dialami oleh sebagian besar peserta didik di SMA Negeri 1 Nagrak. Pernyataan ini didukung oleh sebuah wawancara yang dilakukan penulis terhadap para peserta didik kelas XI di SMAN 1 Nagrak pada tahun 2017, bahwa hanya 4-6 orang peserta didik saja dalam satu kelas yang mempunyai aplikasi edukasi dalam gawai pintarnya. Hal itu dikarenakan sejumlah peserta didik tersebut menginstal aplikasi pendidikan seperti KBBI atau Kamus Bahasa Inggris-Indonesia ketika disuruh pendidik. Dari data tersebut, penulis meyakini bahwa benar faktor eksternal berupa

metode pembelajaran di kelas menjadi faktor penghalang pemanfaatan gawai pintar sebagai media pembelajaran.

Bertolak dari latar belakang tersebut, penulis mencari alternatif solusi untuk memecahkan masalah pembiasaan menggunakan gawai pintar sebagai media pembelajaran. Penulis mencoba mengangkat sebuah metode pembelajaran berbasis aplikasi android. Konsepnya adalah menggunakan gawai pintar untuk mencari informasi, merekam, dan memecahkan problematika belajar.

Aplikasi android yang penulis manfaatkan adalah aplikasi untuk membaca Kode Respon Cepat atau lebih dikenal dengan QR Code. QR Code ini dikembangkan dan diperkenalkan oleh Denso Wave di Jepang pada tahun 1994. Kegunaan QR Code ini adalah untuk menyampaikan informasi dengan cepat dan mendapatkan respons yang cepat pula. QR Code mampu menyimpan informasi secara horizontal dan vertikal, sehingga dapat menampung informasi yang cukup banyak.

Awalnya kode QR digunakan untuk pelacakan kendaraan bagian di manufaktur, namun kini kode QR digunakan dalam konteks yang lebih luas, termasuk aplikasi komersial dan kemudahan pelacakan aplikasi berorientasi yang ditujukan untuk pengguna telepon seluler. Penulis pun mendapat banyak inspirasi dari manfaat QR Code ini, sehingga menggunakan aplikasi pembaca QR Code sebagai salah satu media pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan penulis selama mengajarkan materi Teks Prosedur Kompleks melalui lembar kuesioner dan tes awal yang dilakukan penulis pada peserta didik, ada beberapa permasalahan yang ditemukan, yakni:

1. Masih rendahnya motivasi belajar Teks Prosedur Kompleks karena dianggap monoton dan cenderung enteng yakni 61,11%
2. Kurangnya pembelajaran yang mengaktifkan unsur kinestetik dalam pembelajaran yaitu dalam rentang cukup sekitar 88,88%
3. Rendahnya proses kerjasama dalam menuangkan ide pada kelompok diskusi di pembelajaran Teks Prosedur Kompleks sekitar 83,33%
4. Masih rendahnya kemampuan untuk berliterasi dalam pembelajaran yaitu sekitar 16,67%
5. Masih rendahnya unsur TIK dalam pembelajaran Teks Prosedur Kompleks yaitu sekitar 72,22%
6. Masih rendahnya jiwa kompetisi dalam pembelajaran di kelas sekitar 53,6%
7. Masih ditemukan peserta didik yang sulit untuk berani menyampaikan kejujuran di kelas yaitu sekitar 11,11%

Untuk mendapatkan peningkatan motivasi belajar Teks Prosedur Kompleks dan mengetahui perubahan perilaku yang positif pada peserta didik kelas XI.IPS.2 di SMA Negeri 1 Nagrak Kabupaten Sukabumi dalam pembelajaran, maka penulis

menggunakan Strategi Pembelajaran Bermain Puzzle Interaktif dengan QR Code yang selanjutnya penulis singkat menjadi “Buzz in de Q-Rod / BTQ”.

A. Deskripsi Strategi Pembelajaran Berbasis “Buzz in de Q-Rod”

Strategi Pembelajaran BTQ merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan Media aplikasi pemindai kode QR pada ponsel android. Media BTQ ini terinspirasi dari konsep penyimpanan data dalam sebuah produk dalam kode canggih bernama QR Code. Dalam pengembangannya, QR Code ini berisikan sejumlah puzzle berupa langkah-langkah yang ada dalam teks prosedur kompleks. Selanjutnya, peserta didik akan berkompetisi secara TGT untuk menyusun puzzle-puzzle dalam QR Code tersebut menjadi sebuah teks utuh.

Berikut ini adalah *syntax* strategi pembelajaran “Buzz in de Q-Rod”:

1. Penyampaian kompetensi yang ingin dicapai
2. Penyampaian konsep bermain puzzle dengan aplikasi pemindai kode QR serta pemberian petunjuk untuk menggunakan aplikasi
3. Pembagian kelas menjadi delapan kelompok (4-5 anggota)
4. Penugasan setiap anggota kelompok untuk mengisi posisi yang ditawarkan yaitu *striker* (orang yang bertugas memindai kode), *keeper* (orang yang menjaga kode informasi), dan *solver* (orang yang memecahkan/menyusun informasi)
5. Mempersiapkan puzzle-puzzle yang telah dicetak di depan kelas
6. Satu orang perwakilan kelompok yang mendapatkan tugas sebagai *keeper* mengambil satu buah puzzle
7. Pemain *keeper* dipersilakan bersembunyi di sekitar sekolah dan mempersiapkan pertanyaan untuk diajukan saat *striker* datang kepadanya
8. Setelah *keeper* menyebar, pemain yang berperan sebagai *striker* menyiapkan ponsel dan dipersilakan mencari setiap *keeper* untuk memindai informasi
9. Sebelum *striker* dapat memindai kode QR, *keeper* harus memberikan pertanyaan seputar materi
10. Informasi yang telah didapatkan bisa dikirim langsung kepada *solver* untuk dipecahkan (bisa via WA, sms, telepon, atau berlari)
11. Kelompok yang duluan memecahkan puzzle adalah pemenangnya

B. Implementasi Strategi Pembelajaran Berbasis “Buzz in de Q-Rod”

Pada awalnya, peserta didik belum mengetahui apa itu *Buzz in de Q-Rod*. Oleh sebab itu, pada pertemuan pertama kelas XI.IPS.2 sebagai kelas sampel, peserta didik hanya diminta membaca

teori tentang materi teks prosedur kompleks, lalu diberikan tes berupa pertanyaan seputar struktur teks prosedur kompleks dan menyusun teks prosedur kompleks. Hasil tes dipakai sebagai data tes awal (*pretest*). Barulah pada pertemuan kedua, penulis menyampaikan penjelasan mengenai “BTQ” sebagai media pembelajaran.

Berikut ini adalah deskripsi proses Strategi Pembelajaran “BTQ”:

1. Kegiatan awal pembelajaran

Pukul 07.15 bel masuk kelas berbunyi. Peserta didik memasuki kelas. Setelah semua duduk, ketua kelas memimpin doa. Pendidik menjawab salam. Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik. Pendidik kemudian menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam pertemuan itu. Selanjutnya, pendidik melakukan apersepsi dan motivasi. Pada akhir apersepsi, peserta didik membentuk delapan kelompok belajar. Setiap kelompok terdiri atas 4-5 orang.

2. Kegiatan Inti pembelajaran

a. Berlatih Memindai

Pertama-tama, pendidik menanyakan kembali pembelajaran sebelumnya tentang konsep teks prosedur dan strukturnya. Beberapa peserta didik menjawab dengan lantang. Pendidik pun menjelaskan tentang nilai-nilai integritas yang terkandung dalam teks prosedur seperti disiplin, jujur, dan peduli. Pendidik menanyakan cara menentukan struktur dan urutan teks prosedur. Peserta didik tidak ada yang menjawab.

Pendidik mengemukakan konsep Bermain Puzzle Interaktif dengan QR-Code. Pendidik menjelaskan aplikasi gratis di android bernama *Barcode Generator*, sementara peserta didik langsung mengunduh di ponsel masing-masing. Pendidik mencontohkan cara penggunaan memindai kode QR.



Gambar 1 Peserta didik berlatih memindai kode

b. Berbagi Tugas (*Keeper*, *Striker*, *Solver*) dan Memecahkan Puzzle

Setelah peserta didik memahami cara penggunaan *Barcode Generator*, peserta didik diminta berbagi tugas. Terdapat tiga tugas utama dalam strategi pembelajaran BTQ ini yakni *Striker*, *Solver*, dan *Keeper*.

Keeper atau penjaga adalah pemain yang mengambil kode yang sudah disediakan kemudian akan bersembunyi di sekitar sekolah membawa kode tersebut. Pendidik meminta pemain *keeper* membuat soal, sehingga ketika ada lawan yang

mendekat harus menjawab soal dulu sebagai tantangan.



Gambar 2 keeper sedang bersembunyi

Stiker atau penyerang adalah pemain yang membawa ponsel sebagai alat pemindai. Pemain ini akan berkeliling sekolah mencari *keeper* bersembunyi. Setelah menemukan, pemain akan menjawab soal dari *keeper*. Jika berhasil, pemain akan diperbolehkan memindai kode. Jika salah, pemain harus mencari *keeper* lain dulu.



Gambar 3 Stiker sedang memindai kode

Solver atau pemecah kode adalah pemain yang akan menerima informasi dari *striker*. Pemain ini akan mendapatkan info dari berbagai cara, seperti berlari, menerima pesan SMS, WA, atau telepon. Pemain akan menyusun informasi yang telah lengkap.



Gambar 4 Solver sedang menyusun informasi yang lengkap

Setelah selama hampir satu jam pelajaran peserta didik bermain, pendidik memberikan hadiah kepada kelompok yang menang. Kelompok yang menang adalah kelompok yang berhasil pertama kali menyusun kode-kode dalam puzzle QR Code. Pendidik kemudian memancing peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran. Peserta didik berhasil menemukan sendiri cara menyusun teks prosedur kompleks dengan cepat dan efektif. peserta didik juga menyimpulkan nilai-nilai integrasi yang diperoleh selama permainan seperti jujur, disiplin, dan peduli.



Gambar 5 Peserta didik per kelompok menyimpulkan pesan dalam permainan

Penilaian direncanakan pada pertemuan selanjutnya melalui *postes* berupa ulangan harian teks prosedur kompleks.

C. Hasil yang Dicapai

Hasil pembelajaran yang dicapai setelah menggunakan pengembangan Strategi Pembelajaran *Buzz in deQ-Rod* adalah sebagai berikut:

1. Meningkatnya Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran

Dari hasil pengamatan penulis menggunakan lembar observasi tentang aktivitas pembelajaran dari pertemuan pertama ke pertemuan kedua, didapatkan data bahwa peserta didik menjadi aktif karena setiap anggota kelompok diharuskan mendapatkan tugas, sehingga setiap pemain berkontribusi dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai kapasitasnya. Hal ini membuktikan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat dan peserta didik tidak sungkan untuk berkompetisi dengan kelompok lain di dalam pembelajaran.

Data perbandingan keaktifan peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1

Data Keaktifan Peserta Didik dalam Kelompok pada Pertemuan I

Kelompok	Jumlah Anggota	Partisipasi peserta didik		
		Aktif	Sedang	Acuh
1	4	2	1	1
2	5	1	3	1
3	4	2	1	1
4	5	1	3	1
5	4	3	1	0
6	5	2	2	1
7	4	1	2	1
8	5	2	3	0
Jumlah	36	14	16	6
Persentase	100%	38,89%	44,44%	16,67%

3. Kegiatan Akhir Pembelajaran

Tabel 2 Data Keaktifan Peserta Didik dalam Kelompok pada Pertemuan II

Kelompok	Jumlah Anggota	Partisipasi peserta didik		
		Aktif	Sedang	Acuh
1	4	4	0	0
2	5	4	1	0
3	4	4	0	0
4	5	4	1	0
5	4	3	1	0
6	5	4	1	0
7	4	4	0	0
8	5	5	0	0
Jumlah	36	32	4	0
Persentase	100%	88,89%	11,11%	0%

2. Meningkatnya Nilai-Nilai Integritas Peserta Didik

Untuk mengetahui peningkatan nilai-nilai integritas peserta didik seperti kejujuran dan jiwa kompetitif dalam pembelajaran, penulis memberikan lembar refleksi. Dari hasil questioner, terdapat peningkatan signifikan dari hasil questioner awal ke hasil questioner akhir setelah dilakukan pembelajaran Strategi BTQ.

Data perbandingan nilai-nilai integritas peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3

Rekapitulasi Perhitungan Data Questioner awal

Pertanyaan	Menjawab “ya”	Menjawab “tidak”	Persentase
Apakah Anda merasa pembelajaran teks prosedur selama ini mengaktifkan jiwa kompetisi?	14	20	38,89%
Apakah Anda merasa pembelajaran teks prosedur selama ini dapat membuat Anda lebih berani jujur?	6	28	16,67%

Tabel 4

Rekapitulasi Perhitungan Data Questioner akhir

Pertanyaan	Menjawab “ya”	Menjawab “tidak”	Persentase
Apakah Anda merasa pembelajaran teks prosedur selama ini mengaktifkan jiwa kompetisi?	19	17	53,67%
Apakah Anda merasa pembelajaran teks prosedur selama ini dapat membuat Anda lebih berani jujur?	32	4	88,89%

D. Nilai Penting dan Kebaruan dalam Strategi Pembelajaran Berbasis “Buzz in de Q-Rod”

Beberapa faktor penting dan baru sebagai penguat penerapan pembelajaran dengan menggunakan *Buzz in de Q-Rod* di antaranya:

- Rekan-rekan sejawat di sekolah berpikir untuk mengadopsi model pembelajaran ini karena merasa cocok dengan mata pelajaran

lain;

- Pembelajaran dengan strategi berbasis android masih sangat jarang diteliti dan dikembangkan pendidik, sehingga BTQ bisa menjadi alternatif strategi pembelajaran, dan
- Penelitian ini dibantu beberapa kawan ahli pembuat *game* untuk pembelajaran dari komunitas Media Pembelajaran, seperti Komunitas Media Pembelajaran (KOMED), Pusat Belajar Anti Korupsi Dompot Dhuafa, Kummara, dan Alumni *Teacher Super Camp* 2016 ACLC Komisi Pemberantasan Korupsi.
- Peserta didik antusias dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *Buzz in de Q-Rod* sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan menyenangkan.

Daftar Pustaka

- Belanca, James. 2012. *Proyek Pembelajaran yang Diperkaya*. Jakarta: Indeks.
- Brown, Douglas. 2007. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa*. New York: Pearson Education, Inc.
- Haryanta, Agung Tri. 2012. *Kamus Kebahasaan dan Kesusastraan*. Surakarta: Aksara Sinergi Media.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Joyce, Bruce, dkk. 2009. *Metodes of Teaching*. Jogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Pusat Bahasa. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*. Jakarta: Balai Pustaka. Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran Edisi II*. Depok: Rajagrafindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyadi dan Razak, Abdul (ed). 2015. *Prosiding Seminar Internasional: Riksa Bahasa IX*. Bandung: Pascasarjana UPI.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Wikanengsih, dkk. (ed). 2015. *Prosiding Seminar Nasional*. Bandung: STKIP Siliwangi Bandung.
- <https://marizqy.wordpress.com/2017/02/02/gerakan-literasi-sekolah/> (diakses tanggal 15 Januari 2018)
- <https://lukmanbantaeng.blogspot.co.id/2016/10/mo-del-pembelajaran-berbasis-mobile.html?m=1> (diakses 15 Januari 2018)
- <https://sejarah22kreatif.blogspot.com/2016/05/belajar-menggunakan-qr-code-dalam-pbm.html?m=1> (diakses 15 Januari 2018)
- https://nia-siti.blogspot.co.id/2014/11/penggunaan-qr-code-sebagai-media_5.html?m=1 (diakses 15 Januari 2018)

Riwayat Penulis

Panji Pratama lahir di Sukabumi, 28 Maret 1985. Menyelesaikan S1 Sastra Indonesia di Universitas Padjadjaran (Unpad) tahun 2007. Kemudian menyelesaikan S2 Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dari Universitas Suryakencana (Unsur) tahun 2015. Mengajar Bahasa Indonesia selama 8 tahun di SMAN 1 Nagrak Kabupaten Sukabumi. Penulis pernah beberapa kali juara lomba menulis baik fiksi maupun nonfiksi tingkat Kabupaten dan Nasional. Penulis juga pernah mengikuti Teacher Super Camp 2016 Komisi Pemberantasan Korupsi untuk kategori Skenario Film. Pada tahun 2017, penulis juara pertama Olimpiade Guru Nasional Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Provinsi Jawa Barat. Pada tahun 2015-2016, penulis pernah menjadi penulis konten laman Quipperschool untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA. Pada tahun 2017, penulis juga menjadi Penyusun naskah soal USBN Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk jurusan Bahasa Kabupaten Sukabumi. Selain tugas pokok sebagai guru, penulis juga menulis dan menerbitkan cerpen dan novel. Beberapa bukunya yang telah terbit adalah *The Dolphin Dreams* (DeTeens, 2014) dan *A Simple Happiness* (LeutikaPrio, 2016).