**Jurusan Sastra Inggris FITK Selenggarakan *Technology Upgrading***

Jurusan Sastra Inggris FITK IAIN Surakarta menyelenggarakan workshop dengan tema *“Technology Upgrading for the novelty of Education in English Letters”*, pada hari Rabu 20 Januari 2016 di komplek gedung E FITK. Workshop ini dihadiri dekan FITK beserta wakil dan seluruh staf pengajar di jurusan Sastra Inggris IAIN Surakarta.

Hj Lilik Untari, M. Hum, Ketua Jurusan Sastra Inggris, menjelaskan dalam sambutan bahwa untuk memperoleh akreditasi A, jurusan Sastra Inggris mempunyai beberapa visi baru. Salah satunya mejadikan jurusan Sastra Inggris sebagai pusat rujukan industri kreatif, misalnya mahasiswa serta dosen mampu membuat produk kreatif hasil pembelajaran di kelas lalu mengunggahnya di *Play store*, sehingga karya tersebut bisa diakses dengan mudah secara global. Selain itu, mahasiswa juga diharapkan lebih giat belajar dan bereksplorasi di luar kelas sehingga ilmu pengetahuan yang diperoleh bisa berkembang.

Dr. H Giyoto M. Hum, dekan FITK, menambahkan bahwa teknologi sangat penting dalam kehidupan akademik saat ini. Penggunaan teknologi akan meningkatkan efisiensi dan efektifitas layanan akademik, termasuk dalam proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Di akhir sambutan, Giyoto berpesan bahwa dosen dan mahasiswa Sastra Inggris IAIN Surakarta harus produktif dalam menghasilkan karya yang mudah diakses oleh masyarakat global sehingga memberikan sumbangsih yang nyata bagi bangsa dan negara.

Hadir sebagai narasumber dalam workshop tersebut adalah SF. Lutfianka Sanjaya Purnama M.A., M.Hum. Dalam paparannya, Sanjaya menjelaskan tentang pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Dengan menggunakan teknologi, pembelajaran di kelas menjadi sesuatu yang sangat menarik dan bisa menginspirasi para mahasiswa untuk bereksplorasi di luar kelas untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang diperolehnya. Hal ini merupakan sesuatu yang diharapkan karena proses pembelajaran bisa terus berlangsung dimanapun, tidak berhenti ketika kuliah selesai.

Dalam kesempatan tersebut, Sanjaya memperkenakan *Living Maker 2* yang merupakan produk hasil kreasinya. Ini adalah template untuk membuat visual novel, novel digital interaktif yang memadukan unsur cerita, gambar dan suara. Template ini termasuk kategori DRM (Digital Right Management)-free yang secara sederhana artinya bisa digunakan dimanapun, kapanpun, dan bagaimanapun oleh mahasiswa aktif dan pengajar jurusan Sastra Inggris IAIN Surakarta. Sanjaya memaparkan bahwa penggunaan template ini dalam pembelajaran bahasa Inggris di dalam kelas terbukti efektif meningkatkan motivasi mahasiswa untuk belajar. Dengan *Living* *Maker 2* mahasiswa tidak hanya semata-mata belajar bahasa Inggris tetapi juga belajar berkreasi menghasilkan produk yang kreatif karena mereka bisa menggabungkan gambar, audio dan skrip hasil kreasinya ke dalam produk yang mereka hasilkan. ***(Rob/FITK)***