

Proposal Kegiatan

INOVASI PENINGKATAN LITERASI DAN NUMERASI

BANGIK TEMEN DIGILIB (Bangun Ide Kreatif Literasi Menguatkan Numerasi berbasis Digital Library)



**UPT SMP NEGERI 40 BANDAR LAMPUNG
TAHUN 2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PROPOSAL KEGIATAN
PROGRAM PENINGKATAN KUALITAS INOVASI PEMBELARAN
KEDAI JAJAR TABAYAR
UPT SMP NEGERI 40 BANDAR LAMPUNG
TAHUN 2022**

Disahkan pada tanggal: 14 Februari 2022

Disahkan oleh

Kepala UPT SMP Negeri 40 Bandar Lampung



BARMAWI, S.Pd., MM

NIP. 19650713 1991031010

PROPOSAL KEGIATAN
PROGRAM PENINGKATAN LITERASI DAN NUMERASI
BANGIK TEMEN DIGILIB
(Bangun Ide Kreatif Literasi Menguatkan Numerasi berbasis Digital Library)
UPT SMP NEGERI 40 BANDAR LAMPUNG
TAHUN 2022

A. Latar Belakang

Pertumbuhan perpustakaan digital semakin cepat karena kebutuhan akses informasi, hiburan, dan data-data yang valid dari jurnal, buku, dan karya tulis ilmiah. Gejala *electronic book (e-book)* atau buku elektronik mulai menjadi sesuatu yang perlu direspon. Dunia perpustakaan semakin hari semakin berkembang dan bergerak ke depan. Perkembangan dunia perpustakaan yang didukung oleh perkembangan teknologi informasi dan pemanfaatannya yang telah merambah ke berbagai bidang. Koleksi perpustakaan sekolah dialihmediakan ke bentuk elektronik yang lebih tidak memakan tempat dan mudah ditemukan kembali. Perpustakaan digital (*digital library*) memiliki keunggulan dalam kecepatan pengaksesan karena berorientasi ke data digital dan media jaringan komputer (internet). Sistem Perpustakaan digital (*digital library*) dikembangkan dengan pemikiran dasar bagaimana kita melakukan otomatisasi terhadap berbagai business process di perpustakaan, kemudian terkenal dengan sebutan sistem otomasi perpustakaan (*library automation system*).

Program *Bangik Temen Digilib* memfasilitasi kegiatan belajar membaca, berhitung dan menulis. Program yang sekolah rancang adalah "Peningkatan Literasi Dan Numerisasi berbasis *Digital Library*" dimana nanti anak akan memilih buku bacaan sesuai dengan minat dan keinginan mereka yang termasuk pada pembelajaran berdiferensiasi. Dalam program *Bangik Temen Digilib* anak akan belajar mandiri, tanggung jawab terhadap kegiatannya yang termasuk pembelajaran budaya positif. Program *Bangik Temen Digilib* tentunya akan melibatkan aset dan pengelolaan sumber daya yang berdampak pada murid. Capaian yang ingin sekolah wujudkan dalam program ini adalah warga sekolah berminat membaca buku dengan mengajak serta warga yang lain untuk mengunjungi *Bangik Temen Digilib* secara online dan memilih buku yang disukai sehingga meningkatkan kemampuan literasi dan numerisasi warga sekolah. Capaian selanjutnya adalah murid mampu membaca buku dengan sering mengajak temannya mengunjungi *Bangik Temen Digilib* secara online dan mempelajari buku yang diminati. Kegiatan mengunjungi *Bangik Temen Digilib* secara online ini juga untuk meminimalisir penyalahgunaan gadget/gawai, dengan mengalihkan kegiatan mereka melalui kegiatan kecintaan mereka dengan buku bacaan.

B. Landasan

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;

C. Nama Kegiatan

Kegiatan ini dinamakan Program Peningkatan Ide Kreatif Literasi dan Memperkuat Numerasi berbasis *Digital Library*, ***Bangik Temen Digi-Lib***.

D. Tahapan Inovasi

Perencanaan

Di tahap ini sekolah mencari beberapa referensi mengenai inovasi sekolah, kemudian menetapkan inovasi mana yang akan sekolah kembangkan, setelah dilakukan rapat dewan guru dan dilanjutkan rapat tim khusus pengembang inovasi sekolah, maka sekolah menetapkan nama inovasi dengan : "***Bangik Temen Digi-Lib***" yang diuji cobakan 17 Januari 2022.

Penganggaran

Seluruh dana yang dikeluarkan terkait inovasi sekolah ini dibiayai sepenuhnya dengan dana BOS (Bantuan Operasional Sekolah)

Pelaksanaan

Inovasi ini diterapkan mulai tahun ajaran baru Tahun Pelajaran baru 2022/2023 pada bulan Juli 2022.

E. Inisiator Inovasi Sekolah

Kegiatan ini di inisiasi oleh Bapak Barmawi, S. Pd., M.M, Kepala UPT SMP Negeri 40 Bandar Lampung

F. Jenis Inovasi

Bangik Temen Digi-Lib merupakan inovasi sekolah dalam Pembelajaran digital.

G. Bentuk Inovasi

Bangik Temen Digi-Lib merupakan inovasi dalam upaya peningkatan Literasi dan Numerasi berbasis Teknologi Informasi, dalam bentuk Perpustakaan Digital (*Digital Library*). Yang bisa dimanfaatkan dalam segala situasi.

H. Tujuan Kegiatan

Kegiatan ini mempunyai tujuan untuk:

- 1) Meningkatkan mutu pendidikan
- 2) Mengembangkan inovasi dalam peningkatan Literasi dan Numerasi
- 3) Meningkatkan kreatifitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran

I. Manfaat Kegiatan

1. Meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam bidang IT
2. Mengembangkan inovasi dan kreativitas guru
3. Memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang ada dalam sekolah

J. Sasaran Kegiatan

Peserta kegiatan diikuti oleh seluruh warga UPT SMP Negeri 40 Bandar Lampung.

K. Waktu dan Tempat Uji Coba Inovasi Sekolah

Waktu	Tempat Kegiatan
Senin, 17 Januari 2022	UPT SMP N 40 Bandar Lampung

L. Waktu Inovasi diterapkan

Inovasi ini direncanakan untuk mulai diterapkan pada 18 Juli 2022

M. RANCANG BANGUN INOVASI SEKOLAH

Berikut adalah rancang bangun *Bangik temen Digi-Lib* dengan sistem otomatisasi perpustakaan dengan fitur-fitur yang mengakomodasi kebutuhan perpustakaan secara lengkap, dari pengadaan, pengolahan, penelusuran, serta manajemen anggota dan sirkulasi.

Otentikasi Sistem

Sistem akan melakukan pengecekan apakah username dan password yang dimasukkan adalah sesuai dengan yang ada di database. Kemudian juga mengatur tampilan berdasarkan privilege pemilik account, apakah dia sebagai pengguna atau admin dari sistem.

Menu Utama

Menampilkan berbagai menu pengadaan, pengolahan, penelusuran, anggota dan sirkulasi, katalog peraturan, administrasi dan security. Menu ini dapat di setting untuk menampilkan menu sesuai dengan hak akses user (*privilege*), misal kita bisa hanya mengaktifkan menu penelusuran untuk pengguna umum, dsb.

Administrasi, Security dan Pembatasan Akses

Fitur ini mengakomodasi fungsi untuk menangani pembatasan dan wewenang user, mengelompokkan user, dan memberi user id serta password. Juga mengelola dan mengembangkan serta mengatur sendiri akses menu yang diinginkan.

Pengadaan Bahan Pustaka

Fitur ini mengakomodasi fungsi untuk pencatatan permintaan, pemesanan dan pembayaran bahan pustaka, serta penerimaan dan laporan (*reporting*) proses pengadaan.

Pengolahan Bahan Pustaka

Fitur ini mengakomodasi proses pemasukkan data buku/majalah ke database, penelusuran status buku yang diproses, pemasukkan cover buku/nomer barcode, pencetakan kartu katalog, label barcode, dan nomor punggung buku (*call number*).

Penelusuran Bahan Pustaka

Penelusuran atau pencarian kembali koleksi yang telah disimpan adalah suatu hal yang penting dalam dunia perpustakaan. Fitur ini harus mengakomodasi penelusuran melalui pengarang, judul, penerbit, subyek, tahun terbit, dsb.

Manajemen Anggota dan Sirkulasi

Ini termasuk jantungnya sistem otomasi perpustakaan, karena sesungguhnya disinilah banyak kegiatan manual yang digantikan oleh komputer dengan jalan mengotomasinya. Didalamnya terdapat berbagai fitur diantaranya: pemasukkan dan pencarian data anggota perpustakaan, pencatatan peminjaman dan pengembalian buku (dengan teknologi barcoding), penghitungan denda keterlambatan pengembalian buku, dan pemesanan peminjaman buku.

Pelaporan (Reporting)

Sistem reporting yang memudahkan pengelola perpustakaan untuk bekerja lebih cepat, dimana laporan dan rekap dapat dibuat secara otomatis, sesuai dengan parameterparameter yang dapat kita atur. Sangat membantu dalam proses analisa aktifitas perpustakaan, misalnya kita tidak perlu lagi membuka ribuan transaksi secara manual untuk melihat transaksi peminjaman koleksi dalam satu kategori, atau mengecek aktifitas seorang pengguna perpustakaan dalam 1 tahun.

N. PENUTUP

Demikian proposal ini kami susun, semoga menjadi acuan bagi pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan ini.

**RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)
PROPOSAL KEGIATAN
BANGIK TEMEN DIGILIB
TAHUN 2022**

No	URAIAN	VOLUME	HARGA (Rp)	JUMLAH (Rp)
A	Penyusunan Proposal			
1	Biaya ATK			
	a. Kertas HVS	2 rim	Rp. 48000,-	Rp. 96.000,-
	b. Kertas sampul	10 lmb	Rp. 200,-	Rp. 2000,-
	c. Tinta Data Print	4 buah	Rp. 31.000,-	Rp. 124.000,-
	d. Penjilidan	5 eks	Rp.5000,-	Rp. 25.000,-
SUB TOTAL				Rp.247.000,-
B	Uji Coba Inovasi Pembelajaran			
1.	Konsumsi	25 orang x 3 Hari	Rp.15.000,-	Rp. 1.125.000,-
2.	Nara Sumber	2 orang x 3 hari	Rp. 100.000,-	Rp. 600.000,-
SUB TOTAL				Rp. 1.725.000,-
C	Penilaian Inovasi Pembelajaran			
1.	Konsumsi	2 orang	Rp 20.000,-	Rp. 40.000,-
SUB TOTAL				Rp.40.000,-
JUMLAH TOTAL (A+B+C)				Rp.2.012.000,-

Bandar Lampung, 14 Februari 2022

Disahkan oleh

Kepala UPT SMP Negeri 40 Bandar Lampung



BARMAWI, S.Pd., MM

NIP. 19650713 1991031010