

**PROPOSAL INOVASI SEKOLAH
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS APLIKASI SEBAGAI SARANA
BELAJAR DI MASA PANDEMI**



**PEMERINTAH KOTA BANDAR LAMPUNG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMPN 18 BANDAR LAMPUNG
2021**

PROPOSAL INOVASI DAERAH

1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sebagai Sarana Belajar Di Masa Pandemi
2. Tahapan Inovasi :
Berikut ini merupakan tahapan dalam rangka mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi sebagai sarana belajar di masa pandemi, yaitu :
 - 1) Membentuk Tim Inovasi Sekolah yang terdiri dari guru perwakilan seluruh mata pelajaran yang kompeten dalam penggunaan aplikasi
 - 2) Melaksanakan Rapat Tim Inovasi Sekolah untuk menyusun program pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi
 - 3) Mengadakan pelatihan bagi seluruh guru
 - 4) Melaksanakan pendampingan bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran
 - 5) Melakukan evaluasi hasil kinerja guru
3. Inisiator inovasi daerah : Kepala UPT SMPN 18 Bandar Lampung
4. Jenis Inovasi : Digital
5. Bentuk Inovasi : Inovasi bentuk lainnya
6. COVID 19
7. Urusan Inovasi Daerah : SMPN 18 Bandar Lampung
8. Waktu Uji Coba Inovasi Daerah : 1 Juli 2021
9. Waktu Inovasi Daerah : 1 September 2021

10. Rancang bangun inovasi daerah dan pokok perubahan yang akan dilakukan (minimal 300 kata)

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Fungsi umum media pembelajaran adalah sebagai pembawa pesan dari pendidik ke peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi khusus media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) untuk menarik perhatian peserta didik
- 2) untuk memperjelas penyampaian pesan
- 3) untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya
- 4) untuk menghindari adanya verbalisme dan salah tafsir
- 5) untuk mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar peserta didik

Aplikasi adalah suatu intruksi atau pernyataan yang terdapat pada suatu perangkat keras baik komputer ataupun smartphone yang dibuat sedemikian rupa agar dapat mengolah sebuah masukan (input) menjadi keluaran (output). Aplikasi dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran seperti membuat video pembelajaran, e-modul, lembar kerja peserta didik (LKPD), kuis, dan lain-lain.

Kondisi pandemi COVID 19 menyebabkan pembelajaran tidak bisa dilaksanakan dengan tatap muka secara langsung di sekolah. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring (dalam jaringan) menjadi pilihan yang bisa dilakukan sekolah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Terjadinya perubahan metode pembelajaran menjadi daring menimbulkan beberapa permasalahan, salah satunya adalah kurangnya kesiapan dan keterampilan guru dalam penguasaan teknologi dan informasi. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibentuklah Tim Inovasi Sekolah yang terdiri dari guru perwakilan seluruh mata pelajaran yang kompeten dalam penggunaan aplikasi untuk membuat media pembelajaran. Tim Inovasi Sekolah bertugas untuk menyusun program pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi sebagai sarana belajar di masa pandemi.

Sekolah mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi bagi seluruh guru dengan memanfaatkan ruang laboratorium komputer. Tim Inovasi Sekolah memiliki peran sebagai pemateri dalam kegiatan tersebut. Beberapa aplikasi yang dipelajari adalah : Zoom, Google Meet, Google Form, Canva, Liveworksheet, FLIPHTML5, dan lain-lain. Setelah kegiatan pelatihan, guru membuat media pembelajaran sesuai dengan apa yang telah mereka pelajari. Tim Inovasi Sekolah tetap memberikan pendampingan bagi guru yang memiliki kendala dalam membuat media pembelajaran. Setelah itu, media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru tersebut dikumpulkan dalam grup WhatsApp “Kumpulan Tugas Daring” sehingga hasil kinerja guru dapat dievaluasi serta memberikan inspirasi bagi guru lainnya.

Dengan menggunakan berbagai macam aplikasi pembelajaran, secara tidak langsung melatih guru dan peserta didik untuk lebih terampil dalam menguasai ilmu teknologi, dan tidak menimbulkan kejenuhan peserta didik karena guru dapat memberikan pembelajaran dengan berbagai jenis media, dalam arti kata guru dapat menyampaikan materi dengan beragam variasi media. Sehingga peserta didik dapat lebih bersemangat dalam belajar meskipun pembelajaran dilaksanakan secara daring.

Dengan dibentuknya Tim Inovasi Sekolah ini, diharapkan dapat selalu bersinergi dengan rekan sejawat dalam melakukan berbagai macam inovasi inovasi yang dapat dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar secara daring (dalam jaringan).

11. Tujuan inovasi daerah :

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif di masa pandemi COVID 19
2. Meningkatkan keterampilan guru dan peserta didik dalam penguasaan teknologi dan informasi
3. Meningkatkan kompetensi guru dan peserta didik agar lebih aktif, kreatif, dan inovatif
4. Membangun kolaborasi antarguru dalam mewujudkan tujuan pembelajaran

12. Manfaat yang diperoleh :

1. Peserta didik lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dengan suasana yang berbeda dan lebih menyenangkan.
2. Meningkatnya keterampilan guru dan peserta didik dalam penguasaan teknologi dan informasi.
3. Meningkatnya kompetensi guru dan peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif.
4. Terbentuknya kolaborasi antarguru dalam mewujudkan tujuan pembelajaran.

13. Hasil Inovasi

Hasil dari inovasi “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sebagai Sarana Belajar Di Masa Pandemi” adalah guru memiliki kompetensi untuk membuat media pembelajaran berbasis aplikasi yang kreatif dan inovatif, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar di masa pandemi.

14. Anggaran

Kegiatan Workshop / Inovasi sekolah Rp. 7.500.000

LAMPIRAN

1. Foto Kegiatan







2. Video Kegiatan

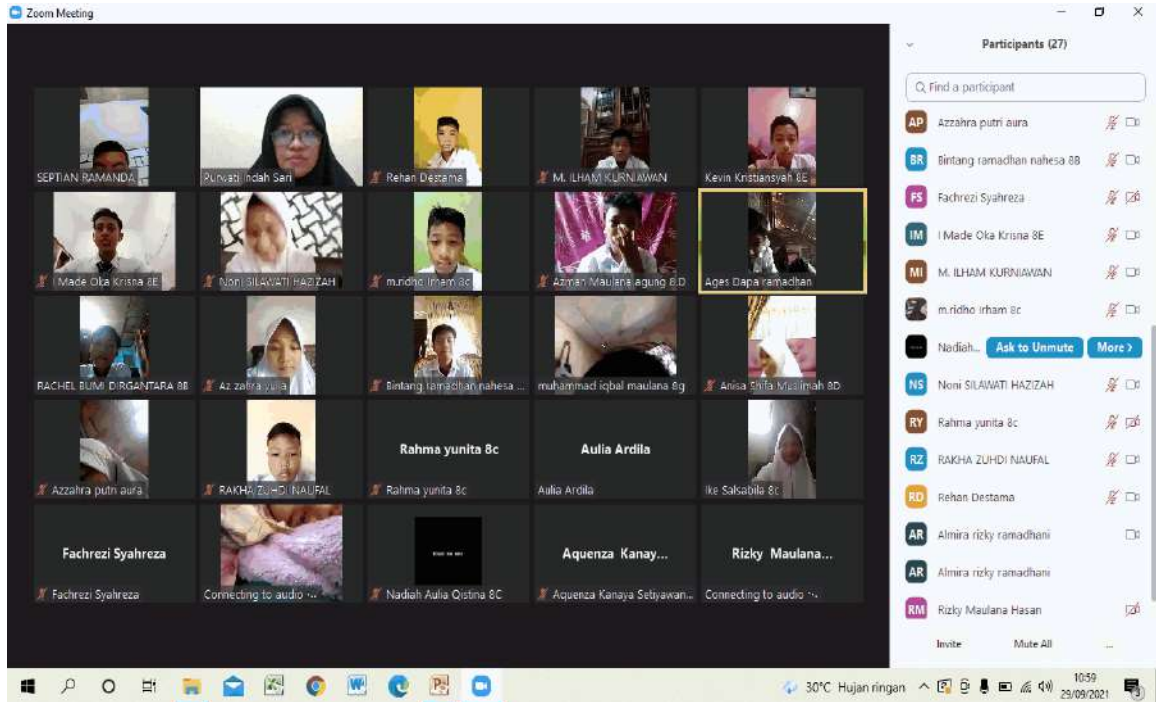


Link :

https://drive.google.com/file/d/1ezT3UmZ7fBVdIRW1HzU747snyccxoNXg/view?usp=s_haring

3. Hasil Kinerja Guru

📌 Kegiatan Pembelajaran menggunakan aplikasi Zoom



📌 Kegiatan Pembelajaran menggunakan aplikasi Google Form

Relasi dan Fungsi (bagian 1)
Waktu : Rabu, 15 September 2021
Materi : Memahami Bentuk dan Penyajian Relasi

1. Nama : _____

2. Kelas : _____
Tandai satu oval saja.
 8B
 8C
 8D
 8E
 8F
 8G

Memahami Bentuk dan Penyajian Relasi
Perhatikan penjelasan mengenai relasi pada video berikut ?

<https://www.youtube.com/watch?v=7h3v3Z1p8Ug>

<https://www.youtube.com/watch?v=7h3v3Z1p8Ug>

https://www.google.com/forms/d/1eZT3UmZ7fBVdIRW1HzU747snyccxoNXg/view?usp=s_haring

MATEMATIKA KELAS VIII
BAB III – RELASI & FUNGSI
KD 3.3 dan 4.3

Lembar Kegiatan Siswa – Relasi

RELASI

A. Pengertian Relasi
Relasi dari himpunan A ke himpunan B adalah suatu himpunan yang terdapat anggota-anggotanya anggota-anggota himpunan A dengan anggota-anggota himpunan B.

B. Contoh
Diberikan dua himpunan, yaitu himpunan A = {Adi, Budi, Cici, Dede} dan himpunan B = {Sate, Soto, Bakso, Rawon}. Dari dua himpunan tersebut, terpacu diartikan bahwa :
 Adi menyukai sate
 Budi menyukai soto
 Cici menyukai bakso
 Dede menyukai sate
Dede menyukai rawon

C. Menyajikan Relasi
Untuk memvisualisasikan secara sederhana, relasi antara dua himpunan yang diberikan dapat dipaparkan dengan cara-cara berikut.

1. Diagram panah
Relasi pada contoh sebelumnya, yakni : Adi menyukai sate, Budi menyukai soto, Cici menyukai bakso, Dede menyukai sate, dan Dede menyukai rawon, dapat dipaparkan dengan diagram panah sebagai berikut.

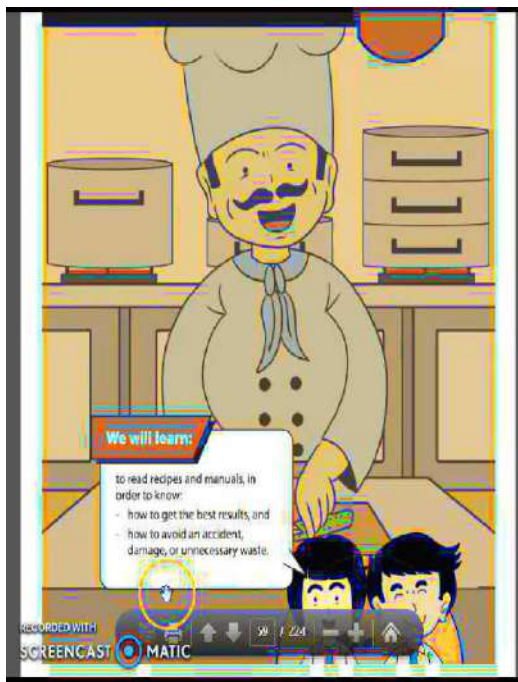
2. Himpunan pasangan berurutan
Relasi pada contoh sebelumnya, dapat dipaparkan dengan himpunan pasangan berurutan sebagai berikut :
{(Adi, Sate), (Budi, Soto), (Cici, Bakso), (Dede, Sate), (Dede, Rawon)}

3. Diagram Kartesius
Relasi pada contoh sebelumnya, dapat dipaparkan pula dengan diagram kartesius sebagai berikut:

Page 1 | 10

Link : <https://forms.gle/ySMEY3gXgymPAiGb9>

✚ Video Pembelajaran menggunakan aplikasi SCREENCAST O MATIC



✚ Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menggunakan aplikasi Liveworksheet

Lembar Kerja Peserta Didik (1) Koordinat Kartesius

Nama : _____
Kelas : _____

Perhatikan gambar koordinat kartesius berikut, lalu tentukan koordinat titik A, B, C, dan D!

Tentukan letak kuadran titik A, B, C, dan D dengan menarik garis ke kuadran yang tepat!

<input type="checkbox"/> Titik A	<input type="checkbox"/> Kuadran I
<input type="checkbox"/> Titik B	<input type="checkbox"/> Kuadran II
<input type="checkbox"/> Titik C	<input type="checkbox"/> Kuadran III
<input type="checkbox"/> Titik D	<input type="checkbox"/> Kuadran IV

LIVEWORKSHEETS

Jika titik A, B, C, dan D merupakan titik sudut suatu bangun datar, maka:

- Titik A, B, dan C dihubungkan akan membentuk bangun : _____
- Titik A, B, C, dan D dihubungkan akan membentuk bangun : _____

Tentukan jarak titik A, B, C, dan D terhadap sumbu X dan sumbu Y!

Titik	Jarak ke sumbu X	Jarak ke sumbu Y
A	<input type="text"/> satuan	<input type="text"/> satuan
B	<input type="text"/> satuan	<input type="text"/> satuan
C	<input type="text"/> satuan	<input type="text"/> satuan
D	<input type="text"/> satuan	<input type="text"/> satuan

Tarik titik E, F, G, H, I dan J ke koordinat kartesius berikut pada posisi yang tepat!

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

Finish!

LIVEWORKSHEETS

Link :

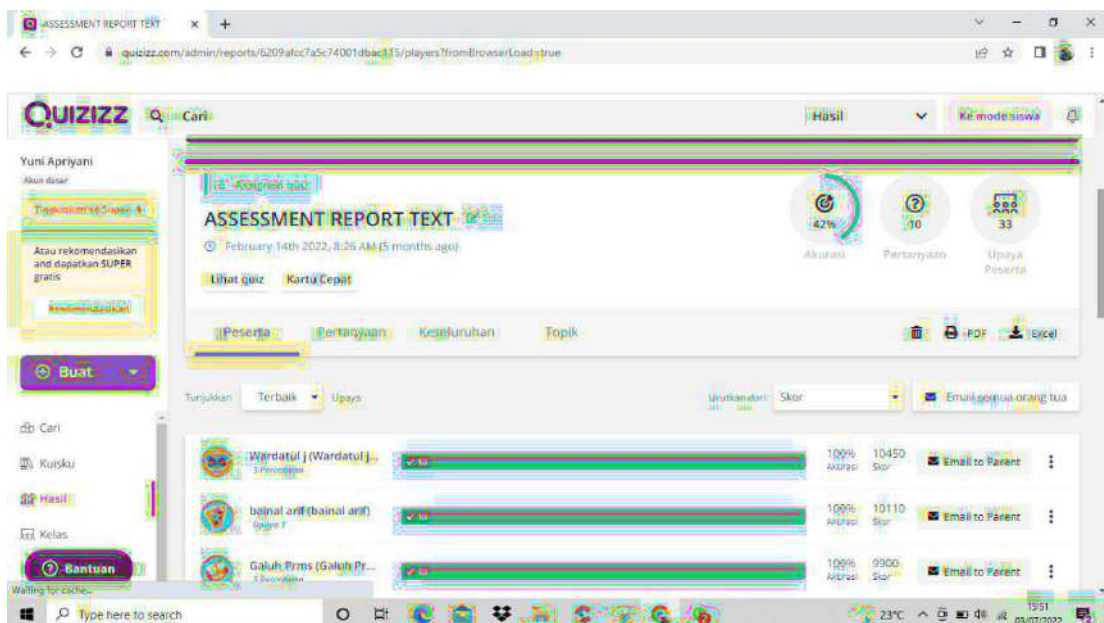
<https://www.liveworksheets.com/c?a=s&t=9oll0ohhy9m&mn=xz&m=d&e=n&sr=n&m=s=uzz&l=dp&i=duzocof&r=ex&db=0&f=dzduzdu&cd=p4jaa2jwwi4vmgnllnhnxgkjer m2ngnxgpnxxgg>

✚ E-Modul menggunakan aplikasi Canva dan FLIPHTML5



Link : <https://online.fliphtml5.com/hweik/hzah/?1656883965729>

✚ Penilaian Harian menggunakan aplikasi Quizizz



Link : https://quizizz.com/admin/quiz/6201e777312335001e05c2f5?source=quiz_page