



**SMP NEGERI 23
BANDAR LAMPUNG**

**PROPOSAL
INOVASI PEMBELAJARAN E-
LEARNING DI UPT SMP
NEGERI 23 BANDAR
LAMPUNG
TAHUN 2020**

KATA PENGANTAR

Puji shukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhana Wata'ala, karena atas kemurahan_Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Proposal Inovasi Pembelajaran dengan judul “Pengembangan *E-Absensi* di UPT SMP Negeri 23 Bandar Lampung”. Dalam penyusunan Proposal Inovasi ini penulis mendapat banyak bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh sebab itu penulis ingin mengucapkan terimakasih banyak kepada yang terhormat:

1. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bandar Lampung
2. Kepala UPT SMP Negeri 23 Bandar Lampung
3. Rekan-rekan guru dan Tenaga Kependidikan (Tendik) di SMP Negeri 23 Bandar Lampung.

Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk dapat dapat memperbaiki penulisan karya ilmiah ini.

Bandar Lampung, Mei 2020

Penulis

A. JUDUL INOVASI :

Pengelolaan Teknologi Informasi dalam Menciptakan Model Inovasi Pembelajaran (*E-Learning*)

B. TAHAPAN INOVASI :

1. Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan *E-Learning*

Langkah identifikasi masalah dan analisis kebutuhan merupakan awal dari semua langkah inovasi dalam pembelajaran. Dalam melakukan inovasi guru terlebih dahulu harus mengidentifikasi masalah yang dihadapi. Langkah ini sangat penting dilalui guna menghasilkan inovasi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Hasil dari sebuah analisis awal adalah daftar kebutuhan, jenis dan prioritas kebutuhannya.

Inovasi yang dilakukan diharapkan akan bermanfaat dan berdampak positif bagi banyak orang khususnya bermanfaat untuk siswa yang ajar dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Manfaat lainnya adalah guru lain bisa menjadikan hasil analisis sebagai referensi guna memperbaiki pembelajaran. Pada umumnya, analisis kebutuhan ditujukan pada tiga subjek sasaran yaitu, 1) Analisis Kurikulum, 2) Analisis Sasaran dan 3) Analisis tren perkembangan teknologi. Analisis kurikulum ditujukan untuk mengetahui secara rinci kebutuhan berdasarkan tuntutan kebutuhan kurikulum. Kurikulum yang senantiasa dinamis memerlukan analisis yang lebih tajam. Analisis sasaran ditujukan untuk mendapatkan identifikasi karakteristik sasaran secara tepat. Gaya belajar anak-anak generasi Z harus dianalisis secara tepat, mengingat ada kecenderungan tangan mereka tidak lepas dari gadget. Hampir semua aktivitas seperti membaca, menonton, bermain, berkomunikasi, bahkan bercanda dilakukan melalui tombol- tombol gadget. Analisis terhadap sasaran berkaitan erat dengan analisis terhadap trend perkembangan teknologi. Sebagaimana yang diketahui bersama bahwa perubahan teknologi secara cepat di satu sisi merupakan peluang bagi berkembangnya teknologi dalam proses pembelajaran di kelas.

2. Penyusunan Rancangan Inovasi *E-Learning*

Penyusunan rancangan inovasi perlu dilakukan oleh guru. Terdapat dua pendekatan langkah penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengintegrasikan TIK, yaitu pendekatan idealis dan pendekatan pragmatis. Dalam pendekatan idealis, topik atau satuan pembelajaran dijadikan sebagai acuan. Langkah yang dilakukan adalah: 1) menentukan topik; 2) menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; dan 3) menentukan aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan TIK (seperti modul, LKS, program audio, youtube, bahan belajar online di internet, atau alat komunikasi synchronous dan asynchronous lainnya) yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Setelah menentukan topik yang sesuai dengan ketersediaan TIK, guru dapat merencanakan strategi pembelajaran yang relevan agar dapat mencapai kompetensi dasar dan indikator capaian hasil belajar dari topik pelajaran tersebut. Perlu diingat bahwa dalam menyusun rancangan inovasi guru harus menyiapkan silabus dan rancangan pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disesuaikan dengan kurikulum.

3. Pengembangan Rancangan Inovasi *E-Learning*

Pengembangan rancangan inovasi terhadap RPP perlu dilakukan untuk disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Aktivitas pengembangan yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan cara mengajak rekan sesama guru untuk berdiskusi mengenai bagaimana pengembangan RPP ini dilakukan. Langkah-langkah pengembangan RPP yang bisa dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Mengkaji silabus dan kurikulum;
- 2) Menentukan tujuan;
- 3) Mengembangkan kegiatan pembelajaran;
- 4) Menjabarkan jenis penilaian;
- 5) Menentukan alokasi waktu;
- 6) Menentukan sumber belajar.

4. Pelaksanaan Uji Coba *E-Learning*

Semua rancangan inovasi yang telah disiapkan harus melalui uji coba terlebih dahulu sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Hasil uji coba inovasi tidak perlu mengkhawatirkan berhasil atau tidaknya. Setiap kendala yang ditemukan dalam proses uji coba harus diyakini sebagai sebuah pembelajaran yang akan berdampak positif terhadap guru maupun siswa.

5. Pengendalian dan Perbaikan *E-Learning*

Berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan oleh guru harus melakukan perbaikan pada setiap kelemahan-kelemahan yang mungkin saja muncul selama proses perancangan.

6. Implementasi *E-Learning*

Setelah semua dirasa siap maka tindakan selanjutnya adalah implementasi terhadap inovasi dalam pembelajaran. Kesiapan guru dalam mengimplementasikan inovasi pembelajaran ini menjadi kunci kesuksesan di lapangan.

7. Evaluasi *E-Learning*

Usai melakukan implementasi selanjutnya guru harus melakukan evaluasi guna perbaikan pada kegiatan pembelajaran berikutnya. Dalam melakukan evaluasi guru harus mampu mengidentifikasi tingkat keberhasilan dalam menerapkan rancangan yang telah diterapkan dan bagian-bagian apa saja yang harus diperbaiki.

Selain itu, guru juga harus menganalisis problem pembelajaran yang harus diselesaikan, jenis aktivitas yang menggambarkan berbagai strategi yang mungkin cocok untuk menyelesaikan persoalan, perbaikan kegiatan, instrumen untuk mengumpulkan data, hasil yang diperoleh dalam menggunakan teknologi, cara alternatif yang lebih baik, sesuatu yang harus diganti dan diperbaiki untuk memperoleh hasil yang lebih baik pada pembelajaran berikutnya.

C. INSIATOR INOVASI DAERAH :

1. Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Bandar Lampung
2. Kepala UPT SMP Negeri 23 Bandar Lampung
3. M. Arief Darmawan Yusuf, S.Pd.

D. JENIS INOVASI :

Digital

E. BENTUK INOVASI :

Pelayanan moda pembelajaran jarak jauh kepada siswa dan guru dalam pembelajaran di masa pandemi covid-19 di UPT SMP Negeri 23 Bandar Lampung.

F. URUSAN INOVASI DAERAH:

Bidang Pendidikan :

1. Meningkatkan mutu pendidikan khususnya dalam bidang IT
2. Mengembangkan inovasi pembelajaran dalam meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik
3. Memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang ada dalam UPT SMP Negeri 23 Bandar Lampung

G. WAKTU UJI COBA:

Mei 2020

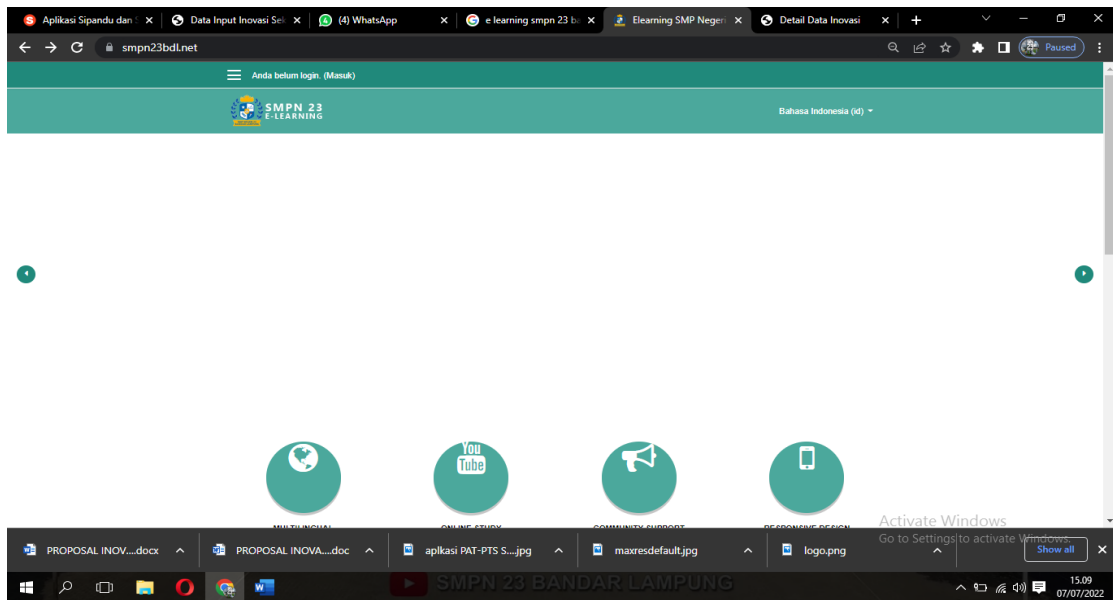
H. WAKTU PENERAPAN:

Juli 2020 - 2021

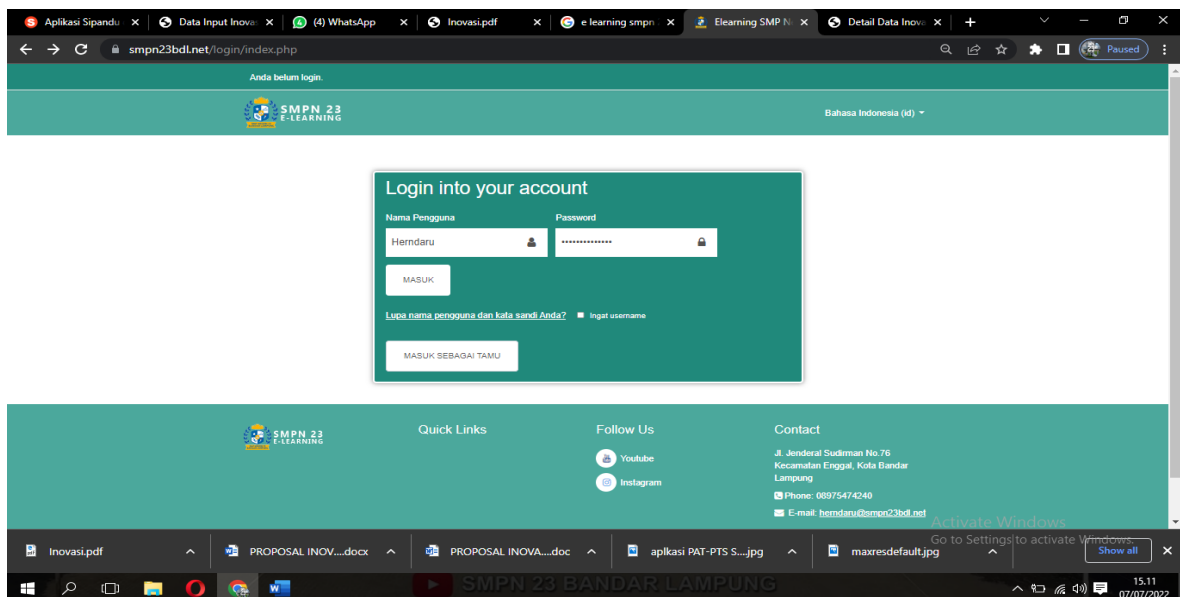
ALUR E-LEARNING

AKSES LAMAN : smpn23bdlnet.net

PILIH MENU LOGIN / MASUK



MASUKKAN ID USER DAN PASSWORD



**PILIH MENU MATA PELAJARAN SESUAI JADWAL DAN GURU YANG
MENGAJAR,**

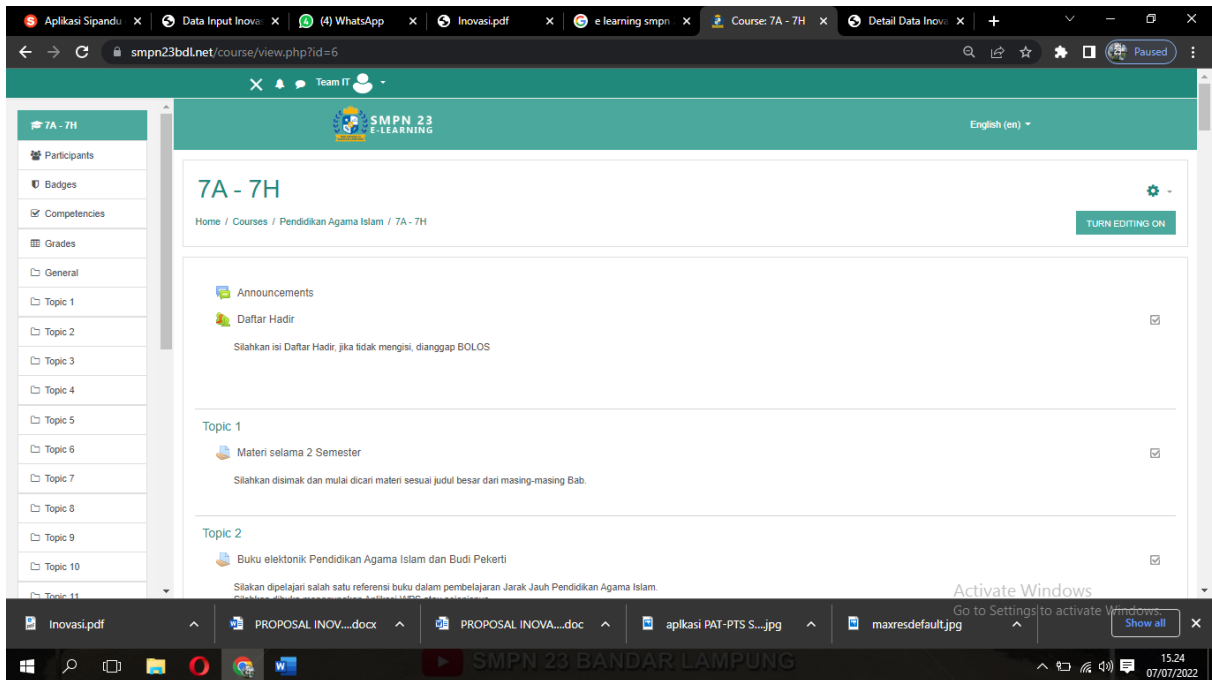
This screenshot shows the 'Course categories' menu in the SMPN 23 e-learning system. The menu is displayed as a list of expandable items, each with a circular icon and a count of courses. The categories listed are: Pendidikan Agama Islam (5), Bahasa Indonesia (6), IPA (6), IPS (7), Matematika (6), Penjas (3), Bahasa Inggris (6), Pkn (4), Bahasa Lampung (4), Prakarya (2), Seni Budaya (4), and TIK (1). The browser's address bar shows 'smpn23bdl.net/'.



This screenshot shows the course selection page for 'Pendidikan Agama Islam' in the SMPN 23 e-learning system. The page title is 'Pendidikan Agama Islam' and the breadcrumb is 'Home / Courses / Pendidikan Agama Islam'. A dropdown menu is set to 'Pendidikan Agama Islam'. Below the dropdown is a search bar with a 'GO' button. The main content area displays a list of courses with their respective teachers:

- 7A - 7H: Teacher: M.Arief Darmawan Y, S.Pd Guru
- 8A, 8B: Teacher: Refki, S.Pd I Guru
- 8C, 8D, 8E: Teacher: Nirmalina S.Pd I Guru
- 8F, 8G, 8H: Teacher: Martiyana, S.Pd Guru
- 9A - 9H: Teacher: Refki, S.Pd I Guru

At the bottom of the course list, there are buttons for 'ADD A NEW COURSE' and 'COURSES PENDING APPROVAL'. The browser's address bar shows 'smpn23bdl.net/course/index.php?categoryid=2'. The system clock shows 15:17 on 07/07/2022.



BEBERAPA HAL YANG ADA DI DALAM E-LEARNING :

- **ABSENSI SISWA DAN REKAPAN ABSENSI**
 - **MATERI PEMBELAJARAN**
 - **PENGERJAAN SOAL**
 - **BANK SOAL**
 - **ANALISIS SOAL**
 - **PENGUMPULAN TUGAS**
- **CHAT INTERAKSI GURU DAN SISWA**