

PROPOSAL INOVASI DAERAH

1.	Nama Inovasi	:	Pembelajaran Model Discovery Learning Berbasis Microsoft Sway Saat PTM Terbatas
2.	Tahapan Inovasi	:	Penerapan
3.	Inisiator	:	Kepala OPD / Sekolah
4.	Jenis Inovasi	:	Digital
5.	Bentuk Inovasi	:	Inovasi Bentuk Lainnya
6.	Urusan Inovasi	:	Inovasi model pembelajaran discovery learning, yang mana pada tahap ketiga pada model pembelajaran discovery learning, pada tahap ketiga menyisipkan link microsoft sway yang di dalamnya terdapat mater
7.	Waktu Uji Coba	:	08 - 09 - 2021
8.	Waktu Implementasi	:	04 -10 - 2021
	Rancang Bangun	:	Keberhasilan pembelajaran pada saat PTM terbatas dapat diukur dari sejauh mana para pendidik melaksanakan proses pembelajaran tersebut.. Sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran, model pembelajaran memegang peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang disusun dengan baik sangat berperan bagi pendidik untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Di dalam kelas mempunyai peranan utama bagi pendidk dalam proses pembelajaran, karena peserta didik karena kemajuan teknologi yang sedang berkembang sangat berperan bagi pendidik untuk meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Sehingga pendidik UPT SMP Negeri 34 Bandar Lampung, rumpun mata pelajaran Bahasa Inggris melakukan pengembangan berupa inovasi dalam pembelajaran. Selama ini dalam menggunakan model-model pembelajaran hanya monoton saja. Langkah-langkah model <i>discovery learning</i> seperti: stimulasi, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian dan penarik kesimpulan, biasanya tahapan model tersebut hanya dilaksanakan biasa saja. Untuk itu rumpun mata pelajaran bahasa Inggris melakukan inovasi kemudian di sosialisasikan kepada mata pelajaran lainnya. Hal ini bertujuan pada saat PTM terbatas memberikan inovasi,yakni model pembelajaran <i>discovery learning</i> yang mana pada tahapnya terdapat link materi menggunakan <i>microsoft sway</i> . <i>Discovery learning</i> adalah model pembelajaran yang menekankan proses pembelajaran pada peserta didik dan pengalaman belajar secara aktif yang akan membimbing peserta didik untuk menemukan dan mengemukakan gagasan terkait topik yang dipelajari. Sehingga pendidik mata pelajaran bahasa Inggris. Oleh karena itu, pendidik menyisipkan <i>microsoft sway</i> untuk mendukung mengembangkan model pembelajaran <i>discovery learning</i> . Disini peserta didik klik link yang di berikan oleh pendidik, kemudian

		<p>dalam slide tersebut terdapat materi, video serta penjelasan mengenai materi. Inovasi dalam pengembangan model pembelajaran <i>discovery learning</i> dengan menggunakan sintak-sintaknya kemudian pada sintak yang ketiga pengumpulan data menyisipkan link <i>microsoft sway</i> yang bisa di akses langsung oleh peserta didik yang didalamnya terdapat materi serta dari penjelasan pelajaran yang di siapakan oleh pendidik. Untuk di sini materinya kami menyiapkan dari mata pelajaran bahasa Inggris. Penggunaan gawai <i>microsoft sway</i> tersebut mempunyai alasan tersendiri, bagi penulis gawai tersebut dapat di pergunakan secara fleksibel. Gawai tidak perlu di download melalui <i>playstore</i> dan pendidk mencetak bagi peserta didik yang mempunyai kendala tidak mempunyai paket data. Sehingga pada saat PTM terbatas peserta didik tidak terjadinya <i>learning loss</i>. Sebelumnya <i>learning loss</i> terjadi pada peserta didik karena adanya pandemi <i>covid-19</i>. Kemudian untuk inovasi tersebut di lanjutkan dalam perlombaan <i>best practice</i> apresiasi GTK tahun 2021, meskipun belum berhasil.</p>
--	--	--

IDENTIFIKASI PROYEK

A. JUDUL

Pembelajaran Model Discovery Learning Berbasis Microsoft Sway Saat PTM Terbatas

B. DESKRIPSI

Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan, sehingga seorang pendidik dapat memilih salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diberikan, jika perlu menggabungkan beberapa model pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik bertujuan agar tercipta iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam sehingga terjadi interaksi yang optimal antara pendidik dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik saat PTM terbatas.

Pemilihan model pembelajaran itu diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Ketercapaian tujuan dapat diketahui tercapainya standar ketuntasan belajar. Berdasarkan kajian di atas perlu adanya model pembelajaran *discovery learning* pada tahap ketiga pengumpulan data di sisipkan *microsoft sway*. Sehingga pendidik UPT SMP Negeri 34 Bandar Lampung, rumpun mata pelajaran bahasa Inggris melakukan pengembangan berupa inovasi dalam pembelajaran. Inovasi mengenai model pembelajaran *discovery learning* yakni mengumpulkan data berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah, selanjutnya melalui link pembelajaran dengan menggunakan *microsoft sway* pada pembelajaran PTM terbatas menciptakan kondisi kelas yang aktif dan menyenangkan.

Tahapan Kegiatan dalam Pembentukan Inovasi Sebagai Berikut:

Tahapan Kegiatan	September				Oktober			
	1	2	3	4	1	2	3	4
Rapat pendidik mata pelajaran bahasa Inggris menghindari <i>learning loss</i> bagi peserta didik saat PTM terbatas								
Rapat rumpun mata pelajaran bahasa Inggris bersama kepala sekolah								
Sosialisasi inovasi pembelajaran <i>discovery learning</i> berbasis <i>microsoft sway</i> dengan seluruh pendidik								
Pelaksanaan bimtek inovasi								
Penerapan inovasi pembelajaran <i>discovery learning</i> berbasis <i>microsoft sway</i>								