



Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Direktorat Sekolah Menengah Atas
2024



PRAKTIK DIGITALISASI

Pembelajaran dan Layanan Pendidikan Jenjang SMA





Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah
Direktorat Sekolah Menengah Atas
2024



PRAKTIK DIGITALISASI

Pembelajaran dan Layanan Pendidikan Jenjang SMA



Hak cipta pada Direktorat Sekolah Menengah Atas,
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar,
dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Praktik Digitalisasi

Pembelajaran dan Layanan Pendidikan Jenjang SMA

- Pengarah : **Winner Jihad Akbar**
Pengarah Konten : **Rina Imayanti, Moch. Iqbal Firdaus**
Penyusun : **Mohammad Ajid Abdul Majid, Marni Hartati,
Cucu Risa Asmarani.**
- Kontributor Naskah : **Adi Saputra | Ahmad Muhammad | Ali Pullaila |
Anim Hadi Susanto | Bagus Sulasmono | Budi Rahmat
Alifian | Dahliana Abdullah | Elis Nurhayati | Eny
Sofiana | Hendro | Hery Nugroho | Iqbal Maulana |
Joko Budi Santosa | Langgeng Hadi Prasetijo | Lilis
Tresnawati | Mujib | Nizar Suryadi | Nurhafni | Ratu
Mulyanengsih | Rini Setyaningsih | Rut Sih Handayani
| Sartana | Taufiq Ariefianto | Titik Hariani | Wagianti |
Yulfia**
- Penyunting Substansi : **Miftah Huljanati.**
Tata Letak : **Condro Wiratmoko, Arso Agung Dewantoro**
Kesekretariatan : **Wisnu Broto**
Cetakan I : **2024**

Diterbitkan Oleh:

Direktorat Sekolah Menengah Atas

Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar
dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Kompleks Kemendikbud, Jalan RS. Fatmawati, Cilandak Barat,
Cipete Selatan, Jakarta Selatan 12430

**Buku ini bebas diperbanyak dan diterjemahkan baik sebagian maupun keseluruhannya,
tetapi tidak dapat diperjualbelikan maupun digunakan untuk tujuan komersil.**

SAMBUTAN DIREKTUR SMA

Seiring dengan perkembangan pesat teknologi, kita menyaksikan transformasi yang luar biasa dalam cara kita berinteraksi, belajar, dan mengajar. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, dan pendidikan tidak terkecuali. Dalam konteks ini, pendidikan yang terintegrasi dengan teknologi digital bukan hanya sekadar pilihan, tetapi merupakan kebutuhan mendesak yang harus diadopsi oleh setiap institusi pendidikan.

Transformasi ini bukan hanya tentang mengadopsi teknologi baru, tetapi juga tentang menciptakan lingkungan belajar yang lebih efisien dan efektif. Dengan memanfaatkan teknologi digital, kita dapat meningkatkan layanan kualitas pembelajaran, mempersiapkan siswa untuk masa depan yang penuh tantangan, serta meningkatkan akses pendidikan bagi semua kalangan.

Namun, kita juga harus mengakui bahwa tidak semua sekolah di Indonesia telah berhasil menerapkan digitalisasi. Oleh karena itu, Direktorat SMA mengumpulkan informasi praktik digitalisasi dari sekolah-sekolah yang telah berhasil melakukan transformasi digital. Praktik digitalisasi ini akan menjadi inspirasi bagi sekolah lain untuk mempercepat proses digitalisasi.

Digitalisasi sekolah membawa manfaat besar dalam layanan sekolah, manajerial, dan pembelajaran. Layanan sekolah menjadi lebih efisien dan transparan. Di sisi manajerial, teknologi memudahkan pengelolaan data, evaluasi kinerja, dan pengambilan keputusan berbasis data secara cepat dan akurat. Dalam pembelajaran, platform daring dan multimedia menciptakan pengalaman



Winner Jihad Akbar, S.Si., M.Ak
Direktur SMA

interaktif yang lebih berpihak pada murid, menyenangkan dan efektif sesuai zamannya, sekaligus membekali siswa dengan keterampilan digital esensial untuk menghadapi tantangan dunia kerja masa depan.

Akses pendidikan juga semakin terbuka lebar berkat teknologi. Siswa dari daerah terpencil kini memiliki kesempatan yang sama untuk mendapatkan pendidikan berkualitas. Selain itu, manajemen sekolah pun menjadi lebih efisien melalui penggunaan aplikasi yang memudahkan pengelolaan data dan informasi.

Dengan berbagai manfaat tersebut, penting bagi kita untuk merencanakan dan melaksanakan transformasi digital secara komprehensif. Ini melibatkan kepala sekolah, guru, siswa, orang tua, dan pemangku kepentingan lainnya dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang mendukung inovasi dan kolaborasi.

Terima kasih kepada setiap kepala sekolah, guru, siswa, dan orang tua yang telah berjuang bersama kami. Terima kasih juga kepada para kontributor yang telah berbagi praktik terbaiknya. Mari kita teruskan perjuangan ini dengan tekad kuat untuk menciptakan pendidikan yang tidak hanya mencerdaskan, tetapi juga menciptakan pendidikan yang lebih baik dan lebih inklusif bagi generasi mendatang.

Direktur SMA

Winner Jihad Akbar, S.Si., M.Ak



KATA PENGANTAR

Dunia pendidikan termasuk ke dalam salah satu aspek kehidupan yang berubah akibat perkembangan teknologi. Percepatan inovasi digital menuntut dunia pendidikan khususnya jenjang SMA untuk beradaptasi dengan teknologi. Hal ini karena inovasi digital mempengaruhi cara belajar, komunikasi, dan persiapan siswa menuju dunia kerja di masa depan. Dunia kerja masa depan menuntut keterampilan berbasis teknologi seperti literasi digital, pemikiran kritis, problem-solving, dan kolaborasi. Untuk itu pendidikan di jenjang SMA perlu beradaptasi sehingga dapat membekali siswa dengan keterampilan tersebut.

Perkembangan teknologi yang pesat seperti kecerdasan buatan (AI) dan Big Data telah memperluas akses sumber belajar siswa melalui perangkat digital. Siswa dapat mengakses sumber daya pendidikan yang lebih luas melalui internet termasuk e-books, jurnal ilmiah, dan video pembelajaran. Selain itu, teknologi memungkinkan metode pembelajaran menjadi lebih interaktif sehingga meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa melalui pembelajaran berbasis proyek, simulasi atau gamifikasi. Selain lebih interaktif, pembelajaran menjadi lebih fleksibel melalui pembelajaran daring (online) dan hybrid learning. Pembelajaran juga dapat lebih bersifat personal karena materi dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kecepatan, dan gaya belajar masing-masing sehingga meningkatkan motivasi siswa. Cara-cara baru dalam evaluasi kemajuan belajar siswa seperti penilaian berbasis data dan analitik pendidikan juga dimungkinkan berkat kemajuan teknologi. Dengan demikian, guru harus mengembangkan kompetensi digital untuk bisa mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara efektif. Selain itu, transformasi digital juga membantu dalam pengelolaan administrasi sekolah seperti pengelolaan data siswa dan komunikasi antara siswa, guru dan orang tua. Namun dalam mewujudkan peluang-peluang yang terjadi akibat perubahan yang terjadi dari perkembangan teknologi, terdapat tantangan yang harus dihadapi oleh sekolah. Tantangan tersebut berupa literasi digital yang rendah, akses tidak merata ke teknologi, serta masalah etika dan keamanan data. Oleh karena itu, harus ada strategi untuk mengatasi tantangan tersebut.



Beberapa sekolah telah melakukan transformasi digital dan di dalamnya banyak sekali cerita baik yang dapat menjadi gambaran dalam melaksanakannya. Cerita terkait praktik-praktik digitalisasi yang dilakukan penting untuk didokumentasikan sebagai bahan refleksi dan inspirasi dalam meningkatkan program di masa yang akan datang. Untuk itu, diterbitkan buku Praktik Digitalisasi Pembelajaran dan Layanan Pendidikan Jenjang SMA. Buku ini mendeskripsikan pengalaman terbaik dalam melaksanakan transformasi digital. Keterwakilan daerah tercermin dalam buku ini yang berasal dari 24 sekolah, yaitu SMAS Muhammadiyah 1 Yogyakarta, SMAN 16 Pekanbaru, SMAN 3 Rambah Riau, SMAN 20 Batam, SMAS Hellomotion, SMAN 2 Surabaya, SMAN 4 Tasikmalaya, SMAN 2 Cibinong, SMAS Arrahman Depok, SMAN 2 Purwokerto, SMAN 12 Bandung, SMAS Kanaan Jakarta, SMAS BOSA Yogyakarta, SMAN 2 Taruna Bhayangkara, SMAN 5 Barru, SMAN 3 Purwokerto, SMAN 30 Jakarta, SMAN 1 Ciawi Bogor, SMAN 1 Geger, SMAN 62 Jakarta, SMAS Plus PGRI Cibinong, SMAN 1 Kintap, SMAN 1 Ciruas Serang, dan SMAN 2 Ungaran

Diharapkan praktik digitalisasi dari 24 sekolah tersebut menjadi inspirasi bagi sekolah lainnya untuk berinovasi dalam mengadopsi dan mengimplementasikan program transformasi digital secara efektif di lingkungan sekolah masing-masing. Teknologi, ketika diadopsi dengan benar, memiliki kemampuan untuk tidak hanya meningkatkan efisiensi tetapi juga mengubah cara belajar, berpikir, dan berinovasi siswa. Melalui berbagai strategi dan contoh nyata yang disajikan dalam buku ini, diharapkan sekolah-sekolah dapat mengambil langkah proaktif untuk mendukung visi pendidikan nasional dalam menghasilkan generasi muda yang kompeten secara digital, siap menghadapi tantangan global, dan mampu membawa perubahan positif bagi bangsa. Namun, fokus utamanya harus tetap pada peningkatan kualitas pembelajaran dan pembentukan karakter siswa. Dengan cara ini, teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk menciptakan generasi muda yang tidak hanya terampil dalam hal digital, tetapi juga memiliki karakter yang baik, etika yang kuat, dan kemampuan untuk berkontribusi secara positif kepada masyarakat.

DAFTAR ISI



2

Ada Apa dengan “Dita”?

Drs. H. Hery Nugroho, M.Pd.

SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta



7

Sinar Redup Kembali Cemerlang: Transformasi Digital Sekolah Menggunakan SIAKLAS

Dr. Hj. Nurhafni, S.Pd., M.Pd.

SMA Negeri 16 Pekanbaru



12

Pentingkah “E-Smantira”?

Ali Pullaila, M.Pd.

SMA Negeri 3 Rambah



16

SMAN 20 Menuju Literat, SMK Negera Jiran pun Mendarat

Adi Saputra, M.Pd.

SMA Negeri 20 Batam



21

Dari Pena ke Pixel: Merangkai Narasi Digital Meresonansi Karya dari Kami untuk Negeri

Bagus Sulasmono, M.Si.

SMA HelloMotion Tangerang



26

Sitatib : Sistem Anti Perundungan dan Penguatan Pendidikan Karakter

Dra. Titik Hariani, M.M.

SMA Negeri 2 Surabaya



Siaga Patas untuk Patas Teratas, Patas Berkualitas

Nizar Suryadi, S.T. Gr
SMA Negeri 4 Tasikmalaya



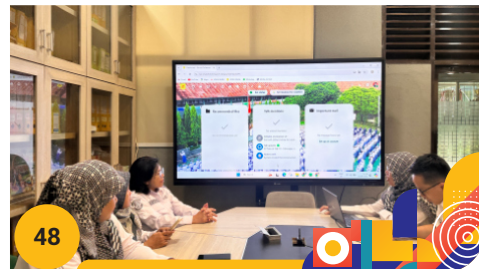
Layanan UKS SMAVO : Penerapan *E-Health Service* dan *Telemedicine* Memberikan Kemudahan Layanan Kesehatan di SMAN 2 Cibinong

Elis Nurhayati, M.Pd.
SMA Negeri 2 Cibinong



Kantinovasi Gen Z: Pesan Makan *Online*, Bayar *Cashless*

Elis Nurhayati, M.Pd.
SMA Negeri 2 Cibinong



Digital School Collaboration System SMAN 2 Cibinong: Media Komunitas Belajar *Search Zaman*

Hendro, S.Kom.
SMA Negeri 2 Cibinong



“Tantangan Menjadi Peluang”

Iqbal Maulana, M.Pd.
SMA Arrahman Depok



Ada Si-DIA di SMAN 2 Purwokerto Langgeng Hadi Prasetyo, S.ST, M.Kom

SMA Negeri 2 Purwokerto



Digitalisasi Buku Tamu Menjawab Tantangan Zaman

Dra. Lilis Tresnawati, M.Sn.
SMA Negeri 12 Bandung



KISS: Membangun Transformasi Kearsipan Sekolah yang Efisien

Rut Sih Handayani, S.E.,M.A
SMA Kanaan Jakarta



“Check-In” dan “Check-Out” Ternyata ada di SMA BOSA!

Sartana, S.PAK., M.Pd.
SMA BOSA Yogyakarta



E-Supak Pengendali Kualitas Pembelajaran

H. Mujib, S.Pd., M.M.
SMA Negeri 2 Taruna Bhayangkara Banyuwangi



Layanan ASI di SMA Negeri 5 Barru

Dahlia Abdullah, S.Pd., M.Pd.
SMA Negeri 5 Barru



JBS Menjawab Tantangan Zaman

Joko Budi Santosa, S.Pd., M.Pd.
SMA Negeri 3 Purwokerto



98

“Capt n Doq” dalam Fisika Asik

Ratu Mulyanengsih
SMA Negeri 30 Jakarta



102

Numerasi Bersemi di Bumi Ciawi Budi Rahmat Alifan, S.Pd., Gr.

SMA Negeri 1 Ciawi



109

Digitalisasi Pembelajaran *Hybrid* dengan *Moodle*

Anim Hadi Susanto, M.Pd
SMA Negeri 1 Geger



114

KASUARI Berbahasa Jepang

Yulfia, S.S., M.Pd.
SMA Negeri 62 Jakarta



118

Praktik Digitalisasi Pembelajaran *Immersive Learning* di SMA Plus PGRI Cibinong

Ahmad Muhammad, S.Kom.
SMA Plus PGRI Cibinong



125

Merajut Asa melalui Materi Statistika

Wagiati, S.Pd., M.Pd.
SMA Negeri 1 Kintap



Duet CRT dan TPACK yang Keren

Rini Setyaningsih, S.Pd., M.Pd.
SMA Negeri 1 Ciruas



Kamu Jual - Saya Beli

Taufiq Ariefianto, S.Pd.
SMA Negeri 3 Purwokerto



Implementasi *Deep Learning* dan Peningkatan *Self Regulated Learning* di SMA Hellomotion Membawa Pembelajaran ke Level Tinggi

Bagus Sulasmono, M.Si.
SMA HelloMotion Tangerang



LitNum Smada: Membuka Jendela Dunia Lewat Digitalisasi Literasi

Eny Sofiana, S.S., M.Si.
SMA Negeri 2 Ungaran

SELAYANG PANDANG

“We take the position that learning is the foundational driver and technology can be a great accelerator,”

Michael Fullan dalam *Deep Learning*

Pernyataan yang dikutip dari buku *Deep Learning: Engage the World Change the World* menekankan bahwa teknologi, meskipun hanya alat, memiliki potensi besar untuk mempercepat transformasi pembelajaran. Pada konteks pendidikan menengah atas, digitalisasi menjadi sebuah kebutuhan mendesak, tidak hanya untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad ke-21, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas layanan pendidikan secara menyeluruh.

Bab berikutnya membahas praktik-praktik digitalisasi yang dilakukan oleh berbagai SMA di Indonesia, mencakup tiga aspek utama: digitalisasi layanan sekolah, digitalisasi manajerial, dan digitalisasi pembelajaran. Setiap sub-bab menawarkan kisah inspiratif tentang bagaimana teknologi diterapkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, efisien, dan berorientasi masa depan.

Digitalisasi Layanan Sekolah

Beberapa sekolah telah memprioritaskan digitalisasi layanan untuk mendekatkan siswa, orang tua, dan guru dalam sebuah ekosistem berbasis teknologi. **SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta** dengan DITA (Digital Kita) mengintegrasikan layanan administrasi dan budaya digital. Di **SMA Negeri 16 Pekanbaru**, SIAKLAS menjadi solusi gratis yang mempermudah akses informasi akademik, sedangkan **SMA Negeri 3 Rambah** mengembangkan E-SMANTIRA untuk mendukung laporan akademik secara digital.

Di Batam, **SMA Negeri 20** menunjukkan keunggulan melalui perpustakaan digital yang memperkuat literasi siswa, sementara **SMA HelloMotion** memanfaatkan majalah digital HelloTeen sebagai wadah kreatif dan sarana peningkatan literasi abad ke-21. **SMA Negeri 2 Surabaya** mengembangkan aplikasi Sitatib untuk mengelola prestasi dan pelanggaran siswa secara lebih

terorganisir. Lewat Siaga Patas, wali kelas dan orang tua murid **SMA Negeri 4 Tasikmalaya** terpacu untuk bersama menekan angka pelanggaran yang terjadi di sekolah dan mengingatkan murid untuk lebih bertanggung jawab akan perilaku harian dan budaya disiplin. **SMA Arrahman** memaksimalkan SISEKO sebagai platform pendaftaran online, absensi, dan laporan akademik. Upaya serupa terlihat di **SMA Negeri 2 Cibinong** dengan *E-Health* dan Digital Kantin SMAVO yang tidak hanya memberikan layanan kesehatan digital tetapi juga efisiensi transaksi. Inovasi menarik lainnya datang dari **SMA Negeri 2 Purwokerto** dengan aplikasi Si-DIA untuk izin siswa berbasis waktu nyata dan **SMA Negeri 12 Bandung** melalui Buku Tamu Digital, yang menjadikan pencatatan kunjungan lebih aman dan efisien.

Digitalisasi Manajerial

Pada level manajerial, teknologi berperan penting dalam meningkatkan efisiensi dan akuntabilitas. **SMA Kristen Kanaan** melalui KISS-LMS berhasil mentransformasi pengelolaan dokumen menjadi digital, mengurangi penggunaan kertas, dan mempermudah akses data oleh semua pemangku kepentingan. Langkah ini memfasilitasi akreditasi dan meningkatkan keterlibatan orang tua dalam pemantauan prestasi siswa.

Inovasi serupa dilakukan oleh **SMA BOSA** melalui SIMABOSA, sebuah aplikasi layanan paripurna yang menggantikan proses manual menjadi digital. Meskipun tantangan seperti perubahan pola pikir dan keterbatasan SDM teknologi menjadi kendala, pelatihan intensif menjadi solusi untuk mendukung implementasi.

SMA Negeri 2 Taruna Bhayangkara Banyuwangi memanfaatkan E-Supak untuk supervisi guru secara digital karena didasari kondisi dimana guru dan kepala sekolah terkendala jadwal supervisi luring. **SMA Negeri 5 Barru** memanfaatkan aplikasi yang tersedia untuk secara kontekstual digunakan dan dikembangkan untuk absensi siswa dan guru, sementara kepala sekolah seperti Joko Budi Santosa di **SMA Negeri 3 Purwokerto** mengintegrasikan Jaringan Berkas Security (JBS) untuk digitalisasi data Penilaian Kinerja Kepala Sekolah (PKKS). Sistem ini memungkinkan presentasi data yang lebih terstruktur dan responsif terhadap saran perbaikan, membuktikan bahwa teknologi dapat mendukung refleksi dan inovasi manajerial.

Digitalisasi Pembelajaran

Transformasi digital juga mengubah paradigma pembelajaran. Di **SMA Negeri 1 Geger**, pembelajaran hybrid berbasis Moodle memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja. Dengan lima tahapan implementasi yang terstruktur, sekolah ini menciptakan pengalaman belajar yang inklusif dan adaptif. Inovasi seperti Smagalapak di **SMA Negeri 3 Purwokerto** mengajarkan siswa tentang bisnis digital melalui platform *e-commerce*.

Guru-guru juga menunjukkan kreativitas mereka dalam memanfaatkan teknologi. Wagianti di **SMAN 1 Kintap** menggunakan Google Sites untuk menghidupkan pembelajaran Statistika, sementara Ratu di **SMA Negeri 30 Jakarta** mengintegrasikan aplikasi seperti Canva dan Phet Colorado untuk membantu siswa memahami Fisika. Di Jakarta, Yulfa dari **SMAN 62** menciptakan KASUARI, kartu suara berbasis *QR Code* untuk pembelajaran bahasa Jepang, yang meningkatkan antusiasme siswa melalui teknologi. Yang tak kalah menarik adalah bagaimana **SMA Plus PGRI Cibinong** telah mengimplementasikan *Immersive Learning* yang merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti *virtual reality (VR)*, *augmented reality (AR)* dan simulasi interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar baru yang mendalam dan menarik seperti yang telah dikembangkan oleh **SMA HelloMotion** dengan pendekatan *Deep Learning* yang meningkatkan *Self Regulated Learning* menggunakan teknologi Apple.

Pentingnya pendekatan berbasis budaya lokal juga terlihat dalam praktik Rini di **SMA Negeri 1 Ciruas**, yang menggabungkan pendekatan CRT dan TPACK. Rini melibatkan siswa dalam eksplorasi budaya Banten menggunakan aplikasi seperti Kahoot dan Google Form, menciptakan pembelajaran yang relevan dan menarik. Pada penguatan kompetensi literasi dan numerasi, **SMA Negeri 1 Ciawi dan SMAN 2 Ungaran** telah bergerak pada penggunaan teknologi dalam menyediakan sumber bacaan bermutu dan media ekspresi literasi siswa.

Kisah-kisah ini membuktikan bahwa digitalisasi, bila dikelola dengan baik, dapat menjadi akselerator untuk mencapai kualitas pendidikan yang lebih baik. Tidak hanya menyederhanakan proses administratif, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal dan bermakna. Dengan mengedepankan visi bahwa pembelajaran adalah penggerak utama, teknologi dapat mendukung terciptanya ekosistem pendidikan yang inklusif, adaptif, dan inovatif.





DIGITALISASI LAYANAN SEKOLAH



SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta

Ada Apa dengan “Dita?”

“Sekolah adalah garda terdepan dalam meningkatkan cita-cita luhur pendidikan, kolaborasi kuat menjadi peluang untuk mencapai kemajuan yang lebih baik. DITA hadir dalam upaya memberikan pelayanan prima”.

Di tengah ramainya kota Yogyakarta, di antara jajaran bangunan bersejarah dan keindahan alam yang memesona, SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, sebagai sekolah Adiwiyata nasional berdiri gagah layaknya simbol keinginan untuk terus berupaya maju bergerak seiring perkembangan era digital dengan tetap beriringan dengan kelestarian lingkungan. Di dalamnya, seorang pemimpin tangguh sedang bergulat dengan kompleksitas administrasi pendidikan yang semakin menggunung. Dialah Hery Nugroho, atau lebih akrab disapa Pak Hery.

Pikiran Hery melayang jauh, mencari solusi terbaik untuk mengatasi semua masalah yang sedang dihadapinya. Hery sadar, bahwa tindakan konkret adalah

jawaban dari keresahannya. Dengan tekad tersebut, ia berdiskusi dengan tim informatika dan teknologi (IT) bernama Maryanto seorang tenaga kependidikan di sekolah tersebut.

Bersinergi, mereka merancang solusi digital untuk mengelola administrasi sekolah dengan efisien. Proses pengembangan yang dimulai pada tahun 2019 melibatkan Hery, tim IT, dan keluarga sekolah, memerlukan waktu, kerja keras, dan kolaborasi. Prototipe sistem yang dikembangkan mencakup fitur-fitur seperti presensi Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK), pencatatan jam pelajaran, dan perekaman buku kemajuan kelas. Seiring berjalannya waktu, sistem juga menambahkan fitur seperti presensi siswa, integrasi nomor WA orang tua, pencatatan hasil belajar, pelaporan kehadiran, dan arsip penugasan GTK. Selain menyediakan fitur-fitur tersebut, mereka berfokus pada kebutuhan siswa dan harapan orang tua, memastikan solusi ini sesuai dengan karakteristik sekolah.

Setelah proses pengembangan, sistem digital yang diimpikan akhirnya siap diluncurkan. Pada tahun 2022, Hery dan tim memperkenalkan Buku Kemajuan Kelas *Online* (BKK-*Online*) kepada seluruh warga sekolah. BKK-*Online* menjadi salah satu sistem andalan SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, bersama dengan berbagai sistem lain yang terintegrasi untuk kebutuhan administrasi wali kelas, tenaga kependidikan, kesehatan, keuangan, dan lainnya.

Perjalanan memperkenalkan sistem tersebut dimulai dari pemberian pelatihan dan panduan kepada guru, siswa, dan staf sekolah tentang cara menggunakan sistem dengan efektif. Awalnya, ada beberapa hambatan teknis dan penyesuaian yang diperlukan. Namun, dengan dukungan penuh dari pimpinan dan tim IT, semuanya berhasil diatasi dengan baik. Akhirnya, sistem digital ini mulai menjadi bagian dari budaya baru di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta.

Adanya BKK-*Online* membuat proses administrasi di sekolah menjadi lebih efisien, tidak menimbulkan limbah kertas, serta efektif karena hanya menggunakan satu ketukan jari. Presensi kelas dapat dilakukan dengan mudah melalui platform *online*, penginputan nilai rapor, hasil belajar siswa dapat tercatat dan dipantau secara *real-time*, orang tua pun dapat memantau kehadiran putra-putrinya dalam kegiatan belajar hingga kegiatan lain seperti salat (ibadah), tadarus, pengurusan surat izin murid, keterlambatan murid

memasuki sekolah, serta perizinan lainnya. Pada pembelajaran, guru dapat menghubungkan langsung ke *Learning Manajemen Sistem* (LMS) sekolah bahkan terintegrasi *Google Meeting* atau *platform* tertentu jika diperlukan.

Dengan tekad yang kuat dan semangat yang tidak pernah padam, Hery, tim, dan keluarga besar sekolah ini berhasil menciptakan budaya baru. Anugerah *Sekolah Literasi Digital tingkat SMA, MA, SMK Muhammadiyah* dari Majelis Dikdasmen dan PNF Pimpinan Wilayah Muhammadiyah DIY pada tahun 2022 menjadi salah satu apresiasi besar. Sistem digital ini bukan sekadar menjadi solusi untuk masalah administrasi pendidikan, tetapi juga tonggak baru dalam perjalanan sekolah menuju masa depan yang lebih baik.

Kini, setiap murid, orang tua, guru, dan tenaga kependidikan di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta merasakan manfaat dari adanya sistem digital BKK-*Online* ini. Mereka dapat dengan mudah mengakses informasi, melakukan berbagai proses administrasi, dan mengikuti pembelajaran secara efisien dengan cepat dan mudah. Pada tahun 2024, jargon dalam sistem BKK-*Online* ini terlahir, agar mudah diingat dan menggunakannya secara tepat waktu, sebutan jargon yang hadir adalah DITA (Digital Kita). DITA merubah budaya sekolah ini menjadi lebih efisien, lebih ramah lingkungan, dan siap menghadapi tantangan masa depan dengan penuh percaya diri.



Gambar 1. Akses buku kemajuan kelas online/daring melalui *platform* DITA

DITA menjadi jargon dalam menggerakkan tradisi baru yakni akselerasi digital di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. Tradisi konstruktif yang menghasilkan pelayanan prima, cepat, dan efisien. DITA melahirkan fitur *BKK-Online*, fitur tersebut bak transportasi yang memudahkan layanan informasi dan administrasi bagi guru dalam proses pembelajaran hingga laporan pembelajaran. Guru tidak perlu lagi mencetak administrasi yang tebal, pimpinan sekolah dapat memantau buku kemajuan kelas dengan baik di balik layar, sedang orang tua turut terjalin komunikasi melalui informasi digital yang tersaji di ponsel mereka bila terdapat izin atau ketidakhadiran putra-putrinya. DITA berhasil mengintegrasikan berbagai aspek penting dalam sekolah ini.

Penerapan sistem digital dalam administrasi pendidikan di SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, yang diwujudkan melalui *BKK-Online* dan diwadahi oleh jargon DITA, menunjukkan kemajuan signifikan dalam pelayanan pendidikan. Kolaborasi antara Hery sebagai kepala sekolah, tim IT, dan seluruh warga sekolah memainkan peran kunci dalam keberhasilan implementasi sistem ini. Pelatihan dan dukungan yang konsisten memastikan semua pihak dapat menggunakan teknologi ini secara efektif. Dengan *BKK-Online*, SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta tidak hanya meningkatkan efisiensi administrasi tetapi juga menciptakan budaya baru yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi.



Gambar 2. Tampilan dashboard halaman awal BKK Online DITA

Transformasi digital ini merupakan langkah maju yang signifikan, menyiapkan sekolah untuk menghadapi tantangan masa depan dengan lebih percaya diri dan semangat inovasi yang terus menyala. DITA, sebagai representasi dari akselerasi digital, berhasil mengubah budaya sekolah menjadi lebih modern, efisien, dan proaktif dalam memberikan pelayanan prima bagi seluruh warga sekolah. Jadi, itulah DITA, sebuah api semangat yang menjadi upaya konkret tentang transformasi digital di negeri ini.

Foto dan Profil Kontributor



Drs. H. Herynugroho, M.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah
Email aktif : herynug2003@gmail.com
Web sekolah : <https://smumuhi-yog.sch.id/>



SMA Negeri 16 Pekanbaru

Sinar Redup Kembali Cemerlang: Transformasi Digital Sekolah Menggunakan *SIAKLAS*

“SIAKLAS menjadi jembatan yang memungkinkan guru dan siswa terhubung dalam pembelajaran digital yang interaktif ditengah keterbatasan dana dan akses teknologi, menghidupkan kembali cahaya inovasi yang sempat meredup”.

Nurhafni, kepala sekolah yang baru satu tahun bertugas di SMA Negeri 16 Pekanbaru menyadari betapa pentingnya teknologi dalam memajukan sistem pendidikan. Namun, sekolah ini menghadapi tantangan besar: manajemen sekolah yang masih dilakukan secara manual memakan banyak waktu dan tenaga, mengurangi fokus pada hal yang utama yaitu pembelajaran untuk siswa. Tantangan inilah yang mengilhami Nurhafni untuk mencari solusi yang lebih efisien.

Berbekal kesungguhan hati, Nurhafni memulai hasil olah pikirnya dengan mencoba menyampaikannya kepada tim manajemen sekolah. Gayung bersambut, sebagian setuju, namun ada juga walau sedikit, yang masih



Gambar 1. Sosialisasi SIAKLAS kepada para guru di SMA Negeri 16 Pekanbaru

mempertanyakan terbatasnya anggaran yang menjadi masalah utama mengingat mahalnya harga yang dibayarkan untuk pembelian server yang *katanya* bisa mencapai puluhan juta.

Nurhafni pun paham bahwa belum semua guru siap menghadapi perubahan dunia digital karena keterampilan guru-guru dalam menggunakan teknologi harus diakui masih bervariasi tingkat kemahirannya. Ketika ide ini disampaikan lebih luas kepada dewan guru, pendapat terpecah, sebagian guru menganggap bahwa teknologi hanya akan mendistraksi fokus pengguna dan belum diperlukan untuk saat sekarang, sebagian lagi optimis bahwa teknologi memungkinkan akses informasi yang lebih cepat dan menawarkan sumber daya pendidikan yang lebih luas bukan hanya guru namun juga bagi siswa dan orangtua.

Nurhafni sempat berpikir ulang dan terus menimbang keragaman pendapat dari guru-guru. Nurhafni mengurungkan niatnya, namun jiwanya yang menyukai tantangan, membuatnya tersadar bahwa pesimisme baiknya dijawab dengan langkah optimis mengingat lebih banyak guru setuju bahwa teknologi harus dilihat sebagai alat bantu untuk memperkaya pembelajaran dan memberikan layanan maksimal bagi siswa, bukan menggantikan pendekatan tradisional seperti interaksi tatap muka atau metode pengajaran langsung. Mereka dan Nurhafni percaya bahwa teknologi harus digunakan secara bijak

dan tidak menghilangkan aspek-aspek sosial dan emosional dalam pendidikan.

Berbekal optimisme inilah yang pada akhirnya membuat Nurhafni kembali bersemangat dalam mengembangkan sistem manajemen sekolah berbasis digital, yang bertujuan meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional. Sistem ini tidak hanya membantu guru dalam melaksanakan tugas sehari-hari, tetapi juga memperkuat interaksi antara orang tua dan sekolah, serta menyediakan akses yang lebih baik bagi murid untuk memantau perkembangan akademis mereka secara *real-time*.

SIAKLAS atau Sistem Akademik Kelas adalah solusinya. Sistem manajemen ini memanfaatkan platform gratis atau *open source* yang dapat diimplementasikan untuk membantu manajemen sekolah tanpa harus terbebani dengan biaya tinggi. SIAKLAS, bagai cahaya redup yang perlahan bersinar cemerlang. Dengan sistem ini, segala proses yang biasanya dilakukan secara manual, dapat dilakukan dengan lebih cepat dan akurat. Perubahan ini, menurut Nurhafni, bukan hanya tentang digitalisasi, tetapi tentang memastikan bahwa setiap siswa dan guru memiliki waktu dan ruang lebih untuk fokus pada hal yang paling penting yakni pembelajaran.

Menggunakan Google Sites sebagai platform yang berbasis web, SIAKLAS tidak hanya meningkatkan efisiensi pengelolaan kelas, tetapi juga memberikan solusi yang fleksibel dan mudah diimplementasikan, sesuai dengan kebutuhan



Gambar 2. Para murid mengakses absensi kehadiran di SIAKLAS

sekolah. Google sites, platform berbasis web gratis, memungkinkan pengguna membuat dan mengelola situs dengan mudah tanpa perlu keterampilan teknis yang tinggi. Platform ini tidak memerlukan instalasi perangkat lunak khusus dan hanya membutuhkan browser untuk mengaksesnya. Guru, murid, dan orang tua dapat mengakses informasi akademik kapan saja dan di mana saja. SIAKLAS dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat yang terhubung ke internet, baik itu komputer, tablet, atau ponsel. Kemudahan akses dan transparansi informasi menjadi keunggulan utama SIAKLAS, yang memberikan berbagai manfaat signifikan bagi semua pihak yang terlibat dalam proses pendidikan.

Nurafni dengan tepat menyoroti bahwa penerapan SIAKLAS tidak lepas dari tantangan, terutama dalam hal adaptasi teknologi di kalangan tenaga pendidik. Salah satu tantangan utama adalah mendorong kesadaran dan kesiapan guru untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat. Meskipun teknologi menawarkan berbagai manfaat, penggunaannya tetap memerlukan pembiasaan dan perubahan mindset di kalangan guru agar mereka dapat mengoptimalkan sistem ini. Tidak semua guru memiliki tingkat keterampilan yang sama dalam penggunaan teknologi. Integrasi SIAKLAS dalam proses manajemen kelas secara bertahap dapat membantu guru untuk terbiasa dengan teknologi ini. Penggunaan teknologi harus dilihat sebagai bagian tak terpisahkan dari rutinitas harian, bukan sebagai tugas tambahan. Oleh karena itu, diperlukan upaya berkelanjutan untuk melatih dan membiasakan guru menggunakan SIAKLAS.

Beberapa fitur penting SIAKLAS salah satunya fitur absensi yang terintegrasi dengan *Google Form*. Fitur tersebut dirancang untuk memudahkan proses administrasi kehadiran di SMAN 16 Pekanbaru serta meningkatkan keterlibatan orang tua dan wali kelas dalam pemantauan kehadiran siswa. Setiap murid diwajibkan melakukan presensi individu setiap hari melalui platform SIAKLAS. Presensi ini sangat penting untuk mencatat kehadiran harian murid secara real-time. Proses presensi dilakukan melalui *Google Form* yang terhubung langsung dengan sistem SIAKLAS, sehingga memudahkan murid untuk mengisi kehadiran mereka secara cepat dan praktis. Data absensi yang terkumpul secara otomatis diolah dan ditampilkan dalam format spreadsheet di SIAKLAS. Laporan ini memudahkan wali kelas dalam memantau

kehadiran murid secara harian dan bulanan. Laporan absensi yang sudah diolah dan disimpan dalam spreadsheet dapat diakses oleh wali kelas dan juga orang tua, sehingga bisa dengan mudah memantau kehadiran murid setiap harinya.

Kisah SIAKLAS menunjukkan bagaimana seorang pemimpin yang inovatif dan berdedikasi dapat membawa perubahan besar. SMA Negeri 16 Pekanbaru berhasil memanfaatkan teknologi modern untuk meningkatkan proses pendidikan di bawah kepemimpinan Nurhafni. Dengan visi yang jauh ke depan, Nurhafni mendorong pengembangan SIAKLAS sebagai solusi untuk menghadapi tantangan administrasi pendidikan yang kompleks dan memastikan sekolah tetap relevan di era digital. Kepemimpinan Nurhafni dalam mendorong inovasi yang berdampak positif dari visi yang jelas dan tekad kuat. SIAKLAS sekarang menjadi simbol kebanggaan dan perubahan progresif di SMA Negeri 16 Pekanbaru.

Foto dan Profil Kontributor



Dr. Hj. Nurhafni, M.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah
Email aktif : nurhafniafni2017@gmail.com
Web sekolah : <https://sman16-pekanbaru.sch.id>



SMA Negeri 3 Rambah

Pentingkah “E-Smantira”?

“Berani mencoba hal baru adalah kunci keberanian dan kesuksesan dalam pendidikan”.

SMA Negeri 3 Rambah adalah salah satu sekolah yang ada di Kabupaten Rokan Hulu Provinsi Riau yang berdiri sejak tahun 2015. SMA Negeri 3 Rambah menyimpan kisah penuh perjuangan yang penuh tantangan. Dikelilingi oleh dua sekolah besar dan ternama, SMA Negeri 1 Rambah dan SMA Negeri 1 Rambah Samo, SMA Negeri 3 Rambah bagaikan permata yang tersembunyi di antara dua raksasa besar di dunia pendidikan. Namun, alih-alih bersinar seperti dua sekolah lainnya, SMA Negeri 3 Rambah harus berjuang keras untuk menarik perhatian calon siswa setiap kali musim Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) tiba.

Setiap tahunnya, sekolah ini mendapati dilema yang mendalam. Banyak calon siswa baru yang lebih tertarik bersekolah di tempat yang lebih dulu memiliki “nama”, satu hal yang membuat SMA Negeri 3 Rambah harus memeras otak

untuk mendapatkannya. Jika “nama” yang dimaksudkan dicari oleh siswa adalah prestasi dan terobosan baru, maka SMA Negeri 3 Rambah harus mengupayakannya.

Ali Pulaila, kepala sekolah yang baru saja pindah tugas dari SMA Negeri 1 Rambah ke SMA Negeri 3 Rambah, di awal penugasannya berpikir bagaimana agar perubahan bisa terjadi di SMA Negeri 3 Rambah. Keterbatasan sarana dan prasarana menjadi tantangan bagi Ali untuk menjadikan sekolah ini mampu meraih prestasi sebesar-besarnya. Beberapa telah diupayakan, salah satu gebrakan yang dilakukan adalah mengaplikasikan *Learning Management System* (LMS) yang diberi nama E-SMANTIRA.

Proses pengembangan E-SMANTIRA tidaklah mudah. Butuh waktu, kerja keras, dan kolaborasi yang erat antara kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan di SMA Negeri 3 Rambah. Di awal Ali memulai terobosannya dalam digitalisasi sekolah, pertanyaan-pertanyaan bermunculan dari rekan guru bahkan orangtua siswa. “Sekolah ini kekurangan siswa pak, yang kita butuhkan siswa bukan aplikasi”. Pertanyaan lainnya bahkan lebih menohok, “Pentingkah E-SMANTIKA untuk SMA Negeri 3 Rambah?”

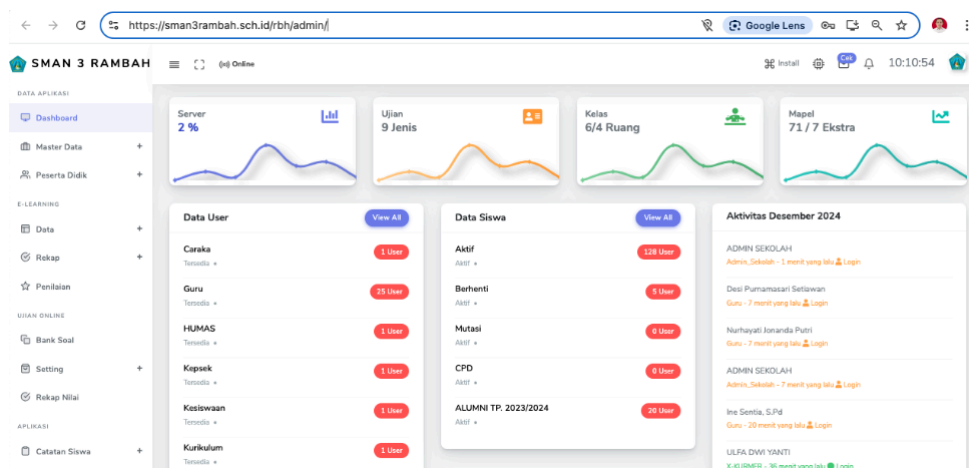


Gambar 1. Para murid sedang mengakses E-Smantira melalui smartphonanya

Ali adalah sosok kepala sekolah yang tidak surut saat mendapat pertanyaan-pertanyaan yang meragukan niatnya dalam mendorong digitalisasi sekolah. Berbekal tekad kuat, Ali bahkan tidak segan merogoh kantong pribadinya agar mampu membiayai apa yang diyakininya sebagai jalan untuk memberikan kemudahan bagi guru, siswa dan bahkan orangtua siswa. E-SMANTIRA berisi fitur presensi kehadiran guru, kehadiran peserta didik, dan tenaga kependidikan dari awal memasuki sekolah hingga pulang sekolah. Dalam menyokong pembiasaan baik dan proses pembelajaran, E-SMANTIRA menyediakan fitur Al-Qur'an digital, fitur pembuatan jadwal pembelajaran, fitur pelaksanaan ujian (UH, PAS, dan UAS) yang dilengkapi sistem format ujian berbentuk uraian dan pilihan ganda, dan fitur-fitur yang lainnya.

E-SMANTIRA berfungsi untuk mempermudah semua komponen yang terhubung dengan sekolah agar tetap bisa menjalankan fungsinya dalam kondisi apapun, baik secara tatap muka maupun daring, tanpa menghilangkan fungsi utama sekolah. Aplikasi ini anti *down* dan *lola* atau *loading* lama, mendukung semua jenis smartphone dan desktop, dapat diakses di mana pun dan kapan pun, mudah diakses, menjadi sarana informasi bagi orang tua dan masyarakat luar, dan yang paling penting dapat membantu proses akreditasi.

“Alhamdulillah, E-SMANTIRA mempermudah kerja kami, para guru dalam memeriksa kehadiran siswa dan menyelenggarakan asesmen Pak” Ujar seorang guru menyampaikan kepada Ali.



Gambar 2. Tampilan dashboard web E-Smantira



Lain lagi apa yang disampaikan oleh orang tua siswa, “Sekarang lebih mudah dan cepat bagi kami orang tua mendapat informasi tentang perkembangan putra-putri kami di sekolah”

Dengan adanya E-SMANTIRA, SMA Negeri 3 Rambah telah menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern dan efektif, membantu meningkatkan kualitas pendidikan, dan menarik lebih banyak peserta didik untuk bergabung di sekolah ini. Ali optimis bahwa dengan kerja keras, dedikasi dan kolaborasi, SMA Negeri 3 Rambah akan mampu bersaing dengan sekolah-sekolah besar di sekitarnya dan meraih prestasi yang gemilang. Pada perkembangannya, E-SMANTIRA, perlahan namun pasti telah menjawab pertanyaan tentang seberapa penting digitalisasi bermanfaat bagi sekolah.

Foto dan Profil Kontributor



Ali Pullaila, M.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah
Email aktif : alifkempa@yahoo.com
Web sekolah : <https://sman3rambah.sch.id/>



SMA Negeri 20 Batam

SMAN 20 Menuju Literat, SMK Negara Jiran pun Mendarat

“Literasi adalah jembatan dari kesengsaraan menuju harapan. Ini adalah alat untuk kehidupan sehari-hari dalam masyarakat modern”.
– Kofi Annan

Adi Saputra, Kepala SMAN 20 Batam, merasa resah dengan keadaan sekolah yang baru dipimpinnya. Adi melihat rapor pendidikan yang berkaitan dengan kemampuan literasi di sekolah tersebut masih rendah. Apalagi, satuan pendidikannya ditunjuk sebagai salah satu satuan pendidikan untuk Program Sekolah Penggerak (PSP). Apa yang harus dilakukan untuk meningkatkan kompetensi literasi digital di sekolahnya sehubungan dengan adanya dorongan bagi sekolah dalam menyelenggarakan digitalisasi pendidikan?

Adi, demikian panggilan akrab kepala sekolah yang energik ini. Selalu memikirkan dan bekerja untuk memajukan sekolah yang dipimpinnya, apalagi

SMAN 20 Batam terletak di tengah kota dan dekat dengan pusat pemerintahan Kota Batam. Seperti biasa, Setiap hari Adi selalu berkeliling sekolah untuk melihat apa yang harus dibenahi. Pagi itu, ia masuk ke ruangnya sambil menyeka keringat di dahinya setelah habis keliling. Di ruangan kepala sekolah, sudah menunggu empat wakil kepala sekolah yang duduk di sofa.

Adi memulai rapat dengan nada resah. “Saya mohon saran dan masukan dari Bapak/Ibu berkaitan dengan kondisi sekolah kita. Sekolah kita sekarang sudah ditunjuk sebagai pelaksana Program Sekolah Penggerak dengan salah satu komponen pengembangannya adalah digitalisasi sekolah. Rapor pendidikan pada tahun 2022 untuk literasi masih rendah, dan bahkan kita belum punya program untuk kegiatan literasi,” ujar Adi.

Putri, salah seorang wakil kepala sekolah, mengusulkan untuk membentuk Tim Literasi dan membuat program yang jelas untuk kegiatan literasi tersebut. Tri, selaku wakil sarana, memberikan saran agar kegiatan literasi tersebut menggunakan HP atau *smartphone*.

Mendapatkan dukungan dari para wakilnya, Adi kemudian membentuk Tim Literasi dengan ketua Yeni, selaku guru Bahasa Indonesia, dan beberapa guru lainnya sebagai anggota. Tim Literasi ini mempunyai program kerja yang salah satunya adalah kegiatan membaca 15 menit sebelum pembelajaran dimulai pada hari Kamis setiap minggunya. Pada awal kegiatan membaca 15 menit tersebut, Yeni dan timnya menggunakan bacaan yang dicetak dan dijilid dari beberapa lembar bacaan yang berbentuk cerita pendek. Namun, sumber bacaan ini kurang efektif dalam penerapannya di kelas. Karena harus dibawa dan dikembalikan setiap selesai kegiatan literasi, pada akhirnya ada yang hilang dan tertinggal di dalam kelas sehingga jumlah bacaan tersebut semakin berkurang.

Sementara *akun belajar.id* selama ini kurang dimanfaatkan oleh pendidik dan murid untuk pembelajaran. Maka berdasarkan permasalahan tersebut Adi selaku kepala sekolah bersama tim literasi sepakat untuk menggunakan aplikasi yang berupa perpustakaan digital berbasis *google sites* dengan memanfaatkan akun *belajar.id* dan murid menggunakan *smartphone* dalam kegiatan literasinya.

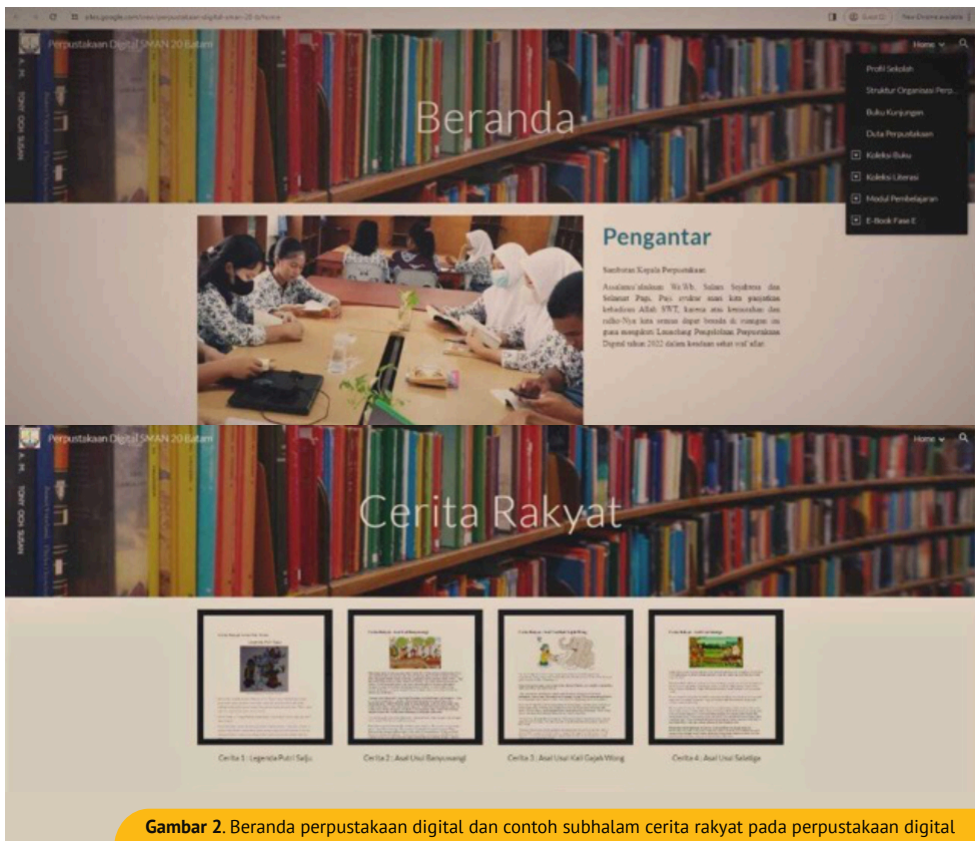
Adi selaku kepala sekolah sudah pernah menggunakan perpustakaan digital berbasis *Google Sites* dengan memanfaatkan akun *belajar.id* ini di sekolah yang beliau pimpin sebelumnya yakni SMAN 21 Batam. Tantangan yang dihadapi sudah pernah dialami pada satuan pendidikan sebelumnya. SMAN 20 Batam merupakan sekolah yang berada di tengah Kota Batam dan dekat dengan pusat pemerintahan. Namun untuk digitalisasi sekolah masih kurang berkembang. Guru, tenaga kependidikan, dan murid masih jarang memanfaatkan akun *belajar.id* atau aplikasi lain untuk pembelajaran dan pengelolaan sekolah.

Digitalisasi sekolah mempunyai tantangan tersendiri untuk Adi selaku kepala sekolah. Guru dan tenaga kependidikan masih sedikit yang betul-betul memanfaatkan teknologi informasi untuk pembelajaran maupun pengelolaan sekolah. Begitu juga dengan muridnya masih jarang menggunakan aplikasi untuk pembelajaran selain *Whatsapp*, *Youtube*, dan *Google Classroom*. Termasuk sarana dan prasarana seperti internet juga masih terbatas.



Selain membentuk Tim Literasi yang diketuai oleh Yeni, Adi selaku kepala sekolah juga membentuk Tim IT yang diketuai oleh Rusli. Anggotanya terdiri dari guru yang mengampu mata pelajaran TIK dan juga tenaga pendidik dengan latar belakang sarjana komputer. Kemudian, Adi juga membentuk dan membuat pembagian kerja untuk perpustakaan, mulai dari kepala perpustakaan yang dijabat oleh Rini dengan anggota Nurul, Evi, dan Rini selaku pustakawannya.

Selaku kepala sekolah, Adi juga termasuk orang yang mempunyai ketertarikan dengan IT. Untuk *template* perpustakaan digital tersebut dirancang beliau dengan berbasis *Google Sites* pada akun *belajar.id* sebagai admin. Karena menggunakan akun *belajar.id*, maka untuk memuat isi perpustakaan digital tersebut dapat dilakukan secara bersama atau berkolaborasi untuk semua anggota tim perpustakaan dengan menggunakan akun *belajar.id* masing-masing.



Gambar 2. Beranda perpustakaan digital dan contoh subhalam cerita rakyat pada perpustakaan digital

Untuk mengisi bacaan di perpustakaan digital tersebut dilakukan oleh tim perpustakaan dengan mulai menyiapkan sumber bacaan sampai dengan memuatnya pada aplikasi perpustakaan digital tersebut. Sumber bacaan diperoleh dari mengumpulkan berbagai jenis cerita pendek ataupun *ebook* di internet dan dibuat dalam bentuk Pdf yang kemudian dimuat sesuai kategori bacaannya. Koleksi perpustakaan digital ini berupa koleksi buku, koleksi literasi, modul pembelajaran, dan *ebook* untuk pembelajaran.

Koleksi literasi pada perpustakaan digital tersebut dikategorikan berupa cerita, novel, komik, biografi dan video. Sedangkan cerita dibagi lagi berdasarkan cerita rakyat, cerita dongeng, cerita inspirasi, dan cerita motivasi. Ketika pelaksanaan kegiatan literasi setiap hari kamis, maka tim literasi akan memberikan informasi tentang bacaan yang akan digunakan dalam kegiatan tersebut dengan memberikan tautan ataupun arahan kepada murid untuk mengakses perpustakaan digital yang ada tautannya di *website* sekolah. Selanjutnya guru yang masuk pada jam pertama tersebut akan mengawasi dan mengobservasi kegiatan literasi di dalam kelasnya masing-masing serta mengisi absensi kegiatan literasi yang sudah disediakan oleh tim literasi. Kegiatan literasi ini bervariasi dan murid bukan hanya membaca saja, tapi juga menjelaskan ringkasan dari apa yang sudah mereka baca.

Kegiatan literasi di SMAN 20 Batam dengan menggunakan perpustakaan digital tersebut berhasil meningkatkan proporsi murid dengan kemampuan literasi di atas kompetensi minimum sebanyak 75% dibandingkan tahun sebelumnya. Di samping itu penggunaan *Google Site* dengan akun *belajar.id* dikembangkan juga untuk pembuatan *blog* guru, *blog* wakil kepala sekolah, *blog* tim sekolah, *blog* komite, koran *online*, laboratorium, komunitas belajar, dan portofolio digital murid dengan membuat tautannya semua *blog* tersebut di *website* sekolah. Sehingga pada akhirnya banyak sekolah lain yang mencontoh dan beberapa kunjungan baik dari satuan pendidikan lain di Kota Batam, Kabupaten/Kota dalam Provinsi Kepulauan Riau, provinsi lain, bahkan beberapa Sekolah Menengah Kebangsaan (SMK) dari negeri jiran Malaysia.

Foto dan Profil Kontributor



Adi Saputra, M.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah
Email aktif : adisaputrasma3btm@gmail.com
Web sekolah : <https://sman20batam.sch.id>



SMA HelloMotion Tangerang

Dari Pena ke Pixel: Merangkai Narasi Digital Meresonansi Karya dari Kami untuk Negeri

“HelloTeen adalah wadah inspiratif bagi guru dan murid SMA HelloMotion berkolaborasi memperkuat literasi dengan mengisi setiap rubrik dan kontennya dengan kreativitas yang bernas dan semangat muda”.

Bagus Sulasmono cemas setelah membaca hasil tes PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022 yang dirilis pada bulan Desember 2023. Skor literasi membaca Indonesia mengalami penurunan dari 397 poin pada tahun 2018 menjadi 371 poin. Penurunan ini terjadi di tengah tren penurunan skor literasi membaca global yang rata-rata turun 18 poin. Jika dibandingkan dengan hasil sebelumnya, kondisinya masih tidak jauh berbeda. Skor rata-rata membaca peserta didik Indonesia berada di bawah rata-rata OECD dan negara-negara ASEAN lainnya.

Tidak berbeda jauh dari hasil PISA adalah hasil Asesmen Nasional (AN) yang diselenggarakan setiap tahun oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang memotret kemampuan literasi dan numerasi di setiap satuan pendidikan. Hasil dari asesmen ini digunakan oleh satuan pendidikan untuk merancang strategi peningkatan literasi yang lebih efektif.

Berdasarkan hasil rapor pendidikan tahun 2022 hingga tahun 2024, kemampuan literasi SMA HelloMotion telah berwarna hijau atau sudah mencapai kompetensi minimum. Namun, di tahun 2024 ini masih ada sebesar 4,08 % peserta didik dengan kemampuan literasi berada di bawah kompetensi minimum. Artinya SMA HelloMotion harus tetap melakukan upaya perbaikan kedepannya agar semua murid memiliki kemampuan literasi di level mahir atau di atas kompetensi minimum.



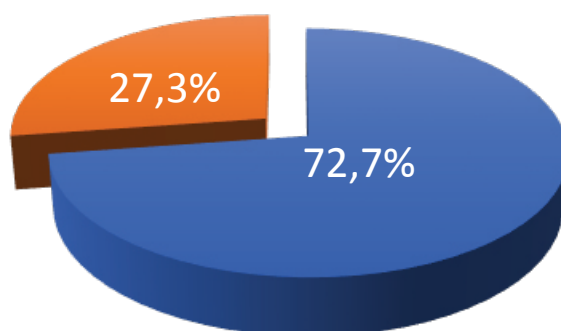
Gambar 1. Rapor pendidikan kemampuan literasi

Bagus Sulasmono menyadari bahwa penyebab rendahnya kemampuan literasi peserta didik ini adalah multi faktor. Beberapa di antaranya adalah kurangnya minat baca murid, keterbatasan akses terhadap buku berkualitas, dan keterampilan menulis yang masih rendah. Banyak murid yang tidak memiliki kebiasaan membaca dan menganggap membaca sebagai kegiatan yang membosankan. Selain itu, tidak semua murid memiliki akses yang mudah terhadap buku-buku berkualitas, dan banyak dari mereka masih kesulitan dalam menuangkan ide-idenya secara tertulis.

Bagus Sulasmono paham bahwa masih banyak yang perlu dilakukan untuk meningkatkan kemampuan literasi murid-muridnya. Dia memutuskan untuk

mengambil tindakan. Bersama dengan rekan-rekannya, Bagus Sulasmono mulai merancang program literasi yang lebih menarik dan interaktif. Mereka mengadakan sesi membaca bersama, diskusi buku, dan lomba menulis cerita pendek. Bagus Sulasmono juga mengajak murid-muridnya untuk lebih sering mengunjungi perpustakaan dan memanfaatkan teknologi digital untuk membaca e-book.

Suatu ketika dalam pembelajaran Projek IPA dan IPS di kelas X, terdapat sebuah kelompok yang memutuskan melakukan survei sederhana tentang kemampuan literasi di SMA HelloMotion. Kelompok ini ingin mengetahui bagaimana cara meningkatkan kemampuan literasi murid-murid di sekolah mereka. Hasil survei menunjukkan bahwa banyak murid SMA HelloMotion lebih tertarik membaca bahan bacaan yang berisi visual, seperti gambar dan infografis, dibandingkan dengan bahan bacaan yang hanya berisi tulisan.



Gambar 2. Diagram hasil kuesioner tingkat literasi murid

Sejalan dengan inisiatif kelompok tersebut, SMA HelloMotion makin mantap mendorong terbitnya sebuah majalah yang bertujuan meningkatkan literasi peserta didik, yang dinamakan “HelloTeen”. Majalah ini diterbitkan secara berkala dan diisi oleh guru dan murid SMA HelloMotion. Setiap edisi “HelloTeen” penuh dengan artikel menarik, cerita pendek, dan berbagai konten kreatif lainnya yang dibuat oleh komunitas sekolah.

HelloTeen SMA HelloMotion pertama kali dicetak pada tahun 2017, yang saat itu mengangkat tema “*Grow, Idea!*”. Pada awalnya HelloTeen merupakan majalah yang masih berwujud fisik kertas dengan jumlah halaman yang terbatas. Banyak hambatan di awal-awal tahun saat HelloTeen ini diterbitkan. Konsistensi semangat dan ragam konten menjadi salah satu hambatan,

sehingga HelloTeen tidak dapat rutin terbit setiap bulan dan bahkan sempat vakum beberapa bulan karena gempuran kesibukan tugas guru dan murid yang ada saat itu.

Seiring dengan waktu, akhirnya sekolah menunjuk salah seorang pustakawan untuk menjadi penanggung jawab utama HelloTeen ini, sehingga HelloTeen dapat terbit rutin setiap bulannya. Guru dan murid diberikan ruang untuk mengirimkan karya agar dimuat di dalam HelloTeen ini. Tema yang diangkat selalu berbeda dari bulan ke bulan, mengikuti *trend* yang sedang berkembang di bulan tersebut.



Saat ini, HelloTeen juga telah bertransformasi menjadi majalah digital di SMA HelloMotion, yang dapat diakses oleh siapa saja dan kapan saja, dan dipublikasikan di website sekolah dengan alamat *linknya* di: <https://hellomotion.sch.id/HelloTeen>.

Berbeda dengan majalah fisik, dengan adanya bentuk digital ini, HelloTeen semakin mudah untuk diakses dari *smartphone* atau gawai lainnya, serta memiliki umur simpan yang tak terbatas dan menjadi jejak digital karya para murid dan guru yang menjadi *content creator* di dalamnya.

Untuk membantu ragam konten yang ada, HelloTeen juga bekerja sama dengan ekstrakurikuler *Creative Writing*, yang setiap minggu memiliki output berupa tulisan, gambar, liputan dan lain sebagainya.



Gambar 3. Majalah HelloTeen yang sudah terbit

Banyak respon positif terhadap adanya HelloTeen ini, baik dari murid, orang tua, ataupun pembaca di luar warga SMA HelloMotion. Bagi peserta didik, mereka menjadi termotivasi untuk terus berkarya agar dapat dimuat di halaman HelloTeen di setiap bulannya. Mereka juga sangat bersemangat menanti terbitnya HelloTeen ini di bulan berikutnya. Orang tua pun juga merasa bangga saat melihat hasil karya putra-putrinya dapat dipublikasikan secara luas dan menjadi portfolio tersendiri bagi putra-putrinya.

Sampai dengan saat ini HelloTeen telah terbit sebanyak 34 edisi. Semuanya berasal dari dan untuk murid SMA HelloMotion. Bagus Sulasmono berharap, HelloTeen mampu meningkatkan kemampuan literasi murid dan mendukung keterampilan Abad 21, yaitu mendorong murid untuk memiliki kompetensi 4C (*creativity, critical thinking, collaboration, dan communication*). Kedepannya, murid menjadi pribadi yang cerdas dan berkualitas dengan salah satunya mengakses HelloTeen yang bukan saja meningkatkan minat baca, namun juga mendorong murid untuk berkarya.

Foto dan Profil Kontributor



Bagus Sulasmono, M.Si

Jabatan : Kepala Sekolah
Email aktif : bagus@hellomotion.sch.id
Web sekolah : www.hellomotion.sch.id



SMA Negeri 2 Surabaya

Sitatib : Sistem Anti Perundungan dan Penguatan Pendidikan Karakter

“Dunia tidak akan dibinasakan oleh mereka yang melakukan kejahatan, tapi oleh mereka yang menyaksikannya tanpa berbuat apa-apa”.

Akhir-akhir ini perundungan menjadi perbincangan kembali dengan banyaknya kasus yang terjadi di lingkungan sekolah. Perundungan harus menjadi perhatian utama setiap sekolah untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung bagi semua peserta didik. Dikutip dari berita republika.co.id Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Nadiem Makarim, mengatakan Indonesia memiliki urgensi besar untuk segera mengatasi perundungan yang ada di lingkungan satuan pendidikan secara efektif dan berkelanjutan. Sebab, sekitar 25 persen peserta didik di Indonesia mengalami berbagai bentuk perundungan berdasarkan hasil Asesmen Nasional (AN).

Terkadang juga perilaku perundungan dapat terjadi tanpa disadari dilakukan oleh para pendidik sendiri dalam penindakan tata tertib. Sistem dalam penanganan tata tertib yang tidak memiliki tolok ukur yang jelas tanpa disadari menjadi salah satu awal terjadinya perundungan. Sudah umum bahwa hukuman fisik maupun verbal masih terjadi sampai saat ini dalam penanganan pelanggaran tata tertib di sekolah. Menurut Plt Asisten Deputi Pemenuhan Hak Anak atas Kesehatan dan Pendidikan Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak, Anggin Nuzula Rahma dikutip dari republika.co.id, ada pendidik yang melakukan kekerasan terhadap peserta didik dengan tujuan pendisiplinan. "Tidak sedikit pendidik yang melakukan kekerasan dengan tujuan pendisiplinan. Oknum pendidik beralih mendisiplinkan peserta didik yang menggunakan cara-cara kekerasan termasuk melakukan perundungan,"

Titik Hariani selaku Kepala SMA Negeri 2 Surabaya mengungkapkan bahwa penanganan tata tertib di masa kini dengan hukuman fisik atau yang mengarah perundungan verbal melalui kata-kata intimidasi tidak dibenarkan. Pendidikan dan pengelolaan tata tertib di sekolah harus mengedepankan pendekatan yang lebih positif, inklusif dengan berbasis pada pengertian, komunikasi, dan pembinaan. Oleh karena itu Titik juga menegaskan bahwa pentingnya untuk mengenali setiap upaya dalam penegakan tata tertib melalui sistem yang tepat dan berimbang dengan prestasi setiap peserta didik.

Bahrul salah pendidik sebagai bagian tim tata tertib di SMA Negeri 2 Surabaya mengungkapkan bahwa pelanggaran tata tertib yang paling banyak terjadi adalah keterlambatan peserta didik. Ada berbagai macam alasan peserta didik terkait dengan keterlambatannya datang di sekolah. Diungkapkan juga bahwa selama ini yang terjadi penanganannya masih belum sepenuhnya proporsional. Hal ini didasarkan pada sanksi yang diberikan belum memiliki tujuan yang jelas dengan pendekatan yang lebih adil. Sebagai contoh peserta didik yang terlambat dengan durasi waktu sedikit diberikan sanksi yang berdampak pada keterlambatan mengikuti pembelajaran di kelas. Sanksi yang diberikan biasanya lari mengelilingi halaman sekolah dan juga sanksi sosial untuk membersihkan beberapa sudut lingkungan sekolah.

Masalah tersebut pada akhirnya menjadikan catatan Titik Harianti untuk membangun sebuah sistem berbasis digital yang memudahkan pendidik dalam menangani pelanggaran tata tertib. Hal tersebut didasarkan pada

perkembangan teknologi yang semakin menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari dan menjadi tantangan untuk terus berinovasi mengintegrasikan teknologi dalam manajemen sekolah. Kehadiran sistem informasi berbasis digital akan membuka pintu bagi transformasi yang signifikan dalam pengelolaan data, pemantauan, dan evaluasi kinerja sekolah.

Melalui berbagai diskusi dengan tim kesiswaan dan juga mencari beberapa referensi yang ada, terwujudlah "SITATIB" dari kepanjangan Sistem Database Prestasi dan Tata Tertib. Implementasi Sitatib di SMA Negeri 2 Surabaya untuk dapat meningkatkan efisiensi dalam transparansi pencatatan prestasi peserta didik dan memperkuat pengawasan terhadap pelanggaran tata tertib sekolah. Titik berharap Sitatib menjadi salah satu terobosan dan dipahami positif serta mendalam tentang potensi teknologi dalam dunia pendidikan khususnya transformasi digital di SMA Negeri 2 Surabaya yang dikembangkan lebih luas di masa depan.

Hal yang mendasar dari Sitatib adalah pengakuan terhadap prestasi peserta didik yang merupakan bagian penting dari aspek pendidikan. Ditekankan oleh Titik, dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan penghargaan yang layak kepada peserta didik yang berprestasi, sitatib, mengakomodir hal itu. Sitatib dapat merekam prestasi setiap peserta didik dan memberikan penghargaan dalam bentuk poin prestasi. Poin prestasi tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk mencapai prestasi yang akan terus ditambah atau ditingkatkan lagi. Peserta didik sebagai user juga diberikan akses untuk bisa memasukkan prestasi yang diraihinya. Prestasi yang diinput oleh peserta didik akan divalidasi oleh tim kesiswaan. Jumlah poin dalam fitur prestasi diberikan sesuai dengan tingkatan prestasinya mulai dari prestasi sekolah, regional, nasional bahkan internasional.

Selain catatan prestasi, pelanggaran tata tertib juga tercatat melalui fitur Sitatib sebagai upaya mencegah terjadinya perundungan fisik maupun verbal dalam proses penindakan tata tertib. Peserta didik yang melanggar tata tertib akan terdata dengan jumlah poin berdasarkan bentuk pelanggaran. Tri Djarmiati sebagai waka kesiswaan mengungkapkan bahwa dari data yang tercatat di Sitatib, tim tata tertib sekolah dapat lebih cepat dan efektif mengidentifikasi serta menangani dengan memberikan sanksi sesuai aturan yang ditentukan oleh sekolah. Setiap pendidik sebagai user diberikan akses

untuk memasukan setiap pelanggaran tata tertib yang dilakukan peserta didik baik di dalam maupun diluar pembelajaran, sedangkan sebagai user peserta didik hanya bisa melihat tampilan jumlah poin pelanggaran tata tertibnya.

Tri Djarmiati juga menjelaskan Sitatib juga dilengkapi dengan fitur izin keluar dan masuk sekolah yang bisa dicetak menggunakan print thermal. Fitur halaman izin akan terdata di dalam history laporan izin yang tampil di dashboard profil peserta didik. Tampilan dashboard laporan izin ditampilkan nama-nama peserta didik baik yang izin keluar maupun izin masuk dengan keterangan alasan yang dituliskan. Fitur ini digunakan sebagai catatan pendidik dan juga validasi data peserta didik yang izin.

Sitatib, seperti sistem ajaibnya tata tertib yang dapat mendukung penguatan pendidikan karakter di sekolah. Mengapa demikian? Karena dengan adanya sitatib, akan berpikir ulang ketika akan melanggar tata tertib sekolah, sebab setiap jejak pelanggaran selama menjadi peserta didik bagaikan tulisan yang ditulis dengan tinta permanen. Begitu juga sebaliknya, siswa justru dapat makin bersaing dan termotivasi dalam meraih prestasi sebagai peserta didik di sekolah. Tentu, tiap peserta didik pasti ingin menjadi siswa yang baik dengan memberikan dan mendapatkan hal-hal baik dari sekolah, seperti layaknya peribahasa “Hancur badan dikandung tanah, budi baik dikenang jua”. Siapa sih yang tidak ingin dikenang sebagai peserta didik berprestasi?

Selain itu, kita juga pernah mendengar pepatah mengatakan, “Panas setahun dihapus hujan sehari”. Janganlah sampai hal tersebut terjadi. Oleh karena itu, penanganan pelanggaran tata tertib dilakukan dengan tidak menutup mata terhadap history prestasi peserta didik. Di dalam kurikulum merdeka penanganan tata tertib lebih menekankan pada aspek segitiga restitusi. Konsep segitiga restitusi adalah pendekatan dalam penanganan pelanggaran tata tertib peserta didik yang menekankan pada tanggung jawab, rekonsiliasi, dan pembelajaran. Pendekatan ini memperhatikan bahwa ketika peserta didik melakukan pelanggaran, mereka seharusnya diberikan kesempatan untuk memperbaiki kesalahan mereka dan memperbaiki hubungan dengan orang yang terkena dampak, sekaligus belajar dari pengalaman tersebut.

Titik Hariani menjelaskan bahwa implementasi konsep segitiga restitusi dilakukan dengan melihat riwayat dari poin pelanggaran peserta didik yang tercatat dalam Sitatib. Tahap pertama mengukur tingkat kepatuhan sejauh

mana peserta didik yang melakukan pelanggaran kedisiplinan telah mematuhi perjanjian restitusi yang telah ditetapkan. Jika peserta didik secara konsisten mematuhi perjanjian, ini menunjukkan efektivitas proses restitusi. Akan tetapi, jika peserta didik tidak mematuhi perjanjian dari restitusi maka baru diberikan sanksi. Menurutnya sanksi dalam penindakan pelanggaran tata tertib tersebut lebih menekankan pada aspek pembelajaran dan penguatan pendidikan karakter. Oleh karena itu, sanksi yang diberikan dalam penindakan pelanggaran tata tertib ini harus memiliki tolok ukur yang jelas sehingga tidak akan merugikan peserta didik. Melalui pendekatan yang lebih konstruktif dan berbasis pada pemahaman, komunikasi, dan pembinaan yang positif akan memperkuat nilai-nilai, seperti rasa hormat, empati, dan kerja sama. Sanksi untuk pelanggaran tata tertib yang sesuai dan mendidik diharapkan dapat membangun lingkungan yang inklusif dan mendukung bagi semua individu.

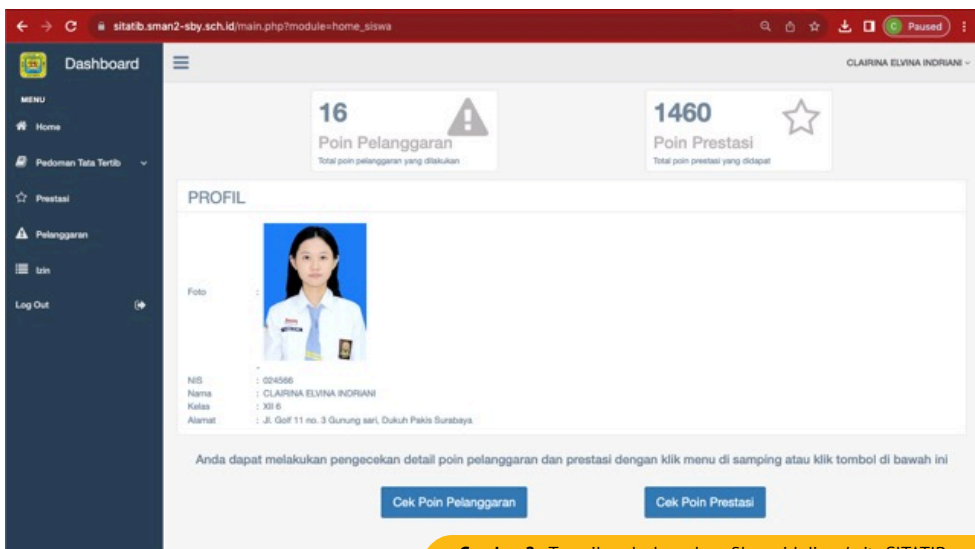
Clairina salah satu peserta didik mengungkapkan bahwa, tata tertib yang sering dilanggar adalah keterlambatan kehadiran di sekolah. Terlambat 5 menit sudah tidak bisa masuk kelas yang kemudian harus menghadapi tim tata tertib di depan. Dia berkata, sebelum ada “Sitatib” semua yang terlambat langsung ditindak saat itu juga sehingga dari yang terlambat 5 menit bisa menjadi terlambat 25 menit. Konsekuensi yang diterima, seperti menulis surat pernyataan, lari keliling lapangan dan membersihkan lingkungan sekolah. Setelah diterapkannya Sitatib, dia merasa sanksi yang diterima dari pelanggaran tata tertib lebih terstruktur berbasis pendekatan masalah.

Alasan Clairina terlambat sekolah mulai dari bangun kesiangan hingga alasan macet di jalan. Mahesa selaku wali kelas Clairina mengungkapkan bahwa dia merupakan salah satu peserta didik yang berprestasi, salah satunya di bidang bahasa. Setiap pulang sekolah dia harus les materi pelajaran sekolah dan juga les beberapa bidang bahasa sampai malam hari. Orang tuanya juga menyampaikan, Clairina di rumah kadang masih mengerjakan tugas-tugas dan mengulas materi pembelajaran.

Dari pelanggaran tata tertib tersebut Clairina diberikan sanksi sesuai dengan kompetensinya di bidang bahasa. Sanksi yang diberikan yakni membuat konten berbasis video menggunakan bahasa Inggris yang dikerjakan di luar jam pembelajaran. Clairina membuat konten video berbagi di lingkungan sekitar dan hasil dari video tersebut selanjutnya diposting di media sosialnya.



Gambar 1. Bentuk restitusi konten berbagi melalui media sosial



Gambar 2. Tampilan dashboard profil murid di website SITATIB

Tim tata tertib menggunakan *database* ini sebagai dasar untuk mengambil tindakan terhadap pelanggaran yang dilakukan oleh peserta didik. Mereka memiliki akses ke informasi lengkap tentang sejarah pelanggaran dan prestasi peserta didik, yang membantu mereka dalam menentukan sanksi yang tepat. Tindakan yang diambil oleh tim tata tertib didasarkan pada bentuk restitusi sanksi dengan tolok ukur yang jelas. Sanksi yang diberikan memiliki hubungan yang jelas dengan pelanggaran yang dilakukan dan standar atau aturan yang digunakan untuk menentukan sanksi tersebut telah ditetapkan sebelumnya.

Selain itu, tim tata tertib juga mempertimbangkan prestasi peserta didik dalam proses pengambilan keputusan. Peserta didik yang memiliki prestasi yang baik mungkin mendapatkan pertimbangan khusus atau mitigasi dalam penentuan sanksi.

Titik menegaskan bahwa menggunakan *database* pelanggaran tata tertib yang komprehensif ini, tim tata tertib dapat mengelola disiplin sekolah secara efektif, memastikan konsistensi dalam penegakan aturan, dan memberikan respons yang sesuai dengan perilaku peserta didik sambil tetap mempertimbangkan kondisi dan prestasi mereka.

Titik mengucapkan terima kasih kepada tim IT dan tim tata tertib yang telah berkontribusi dalam perancangan Sitatib sebagai salah satu inovasi manajemen berbasis digital di SMA Negeri 2 Surabaya. Selain itu, juga tak lupa kepada semua pihak di sekolah, pendidik, dan tenaga pendidik yang senantiasa berupaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui penerapan inovasi-inovasi manajemen sekolah. Harapannya, inovasi ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi para praktisi pendidikan, pengelola sekolah, dan siapa pun yang tertarik dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi informasi. Hal ini penting dan menjadi tanggung jawab bersama menjadikan pendidikan sebagai pilar utama dalam membangun masa depan yang lebih baik bagi generasi mendatang.

Foto dan Profil Kontributor



Dra. Titik Hariani, M.M.

Jabatan : Kepala Sekolah
Email aktif : titiksmadabaya@gmail.com
Web sekolah : <https://sman2-sby.sch.id>



SMA Negeri 4 Tasikmalaya

Siaga Patas untuk Patas Teratas, Patas Berkualitas

“Kolaborasi antara orang tua, sekolah, dan murid di SMA Negeri 4 Tasikmalaya terwujud melalui platform digital yang memantau perilaku murid secara real-time. Teknologi memperkuat tanggung jawab bersama dalam penegakan disiplin dan membuktikan bahwa teknologi dapat mempererat hubungan pendidikan dan keluarga”.

Terletak di pusat kota, SMA Negeri 4 Tasikmalaya yang berada di bawah kaki Gunung Galunggung, di tahun pelajaran 2024/2025 memiliki 1.173 murid dengan 85 guru. Mayoritas murid berasal dari kelas menengah ke bawah, dimana sekitar 70% dari mereka menerima Bantuan Program Indonesia Pintar (PIP). Data tambahan dari sekolah menyebutkan bahwa hanya 60% murid yang melanjutkan pendidikan ke perguruan tinggi. Sisanya, lebih memilih untuk bekerja dengan berbekal ijazah seadanya atau berwirausaha.

Minimnya minat murid melanjutkan pendidikan ditambah dengan imbas dari dampak pandemi Covid 19 nyatanya seringkali berbanding lurus dengan

semangat belajar dan perilaku disiplin murid yang juga rendah. Mereka kerap melakukan pelanggaran sekolah yang berulang. Pihak sekolah kemudian mencatatnya dalam Buku Saku Pelanggaran Sekolah (BSPS) yang wajib dibawa oleh seluruh murid setiap harinya. Upaya ini dilakukan, sebagai bagian dari penumbuhan disiplin positif dan penegakan aturan sekolah.

Upaya yang dilakukan sekolah selama bertahun-tahun ini, nyatanya kurang memberikan dampak positif bagi murid. Sekolah terkendala dengan pencatatan pelanggaran, murid yang melanggar beralasan bahwa BSPS mereka tertinggal di rumah, hilang atau rusak. Pihak sekolah sendiri terkendala dengan minimnya tenaga administrasi yang cukup untuk mencatat kembali poin pelanggaran murid yang makin bertambah. Bagi orang tua murid, data tentang pelanggaran putra/putrinya di sekolah tidak diketahui secara langsung, biasanya orang tua menerima data rekap pelanggaran putra/putrinya dari sekolah diujung semester. Hal ini tentu menjadi kendala bagi orang tua dalam menerima informasi terkait perilaku keseharian putra/putrinya di sekolah yang tentu saja mengurangi semangat orang tua dalam memberikan perhatian khusus pada kasus pelanggaran yang terjadi.

Menyadari pentingnya penumbuhan disiplin positif, Nizar, salah satu guru di SMAN 4 Tasikmalaya, bersama timnya berupaya menciptakan platform digital bernama **Siaga Patas**, kependekan dari **Sistem Administrasi Terintegrasi (SIAGA) SMAN Empat Tasikmalaya (PATAS)**. Aplikasi ini menggantikan fungsi Buku Saku Pelanggaran murid dan dirancang lebih banyak manfaatnya sebagai sarana komunikasi antara guru, orang tua, dan murid. Kegunaan Siaga Patas dimaksudkan bukan hanya informasi tentang pelanggaran namun juga diimbangi dengan informasi prestasi yang dicapai murid. Dengan menggunakan Siaga Patas, setiap pelanggaran dan prestasi murid dapat dicatat secara *real-time*. Guru wali kelas bisa memantau pelanggaran yang terjadi dan melaporkannya langsung kepada orang tua. Siaga Patas tidak hanya berfungsi sebagai media pencatatan, tetapi juga sebagai platform untuk memberikan *reward* bagi murid yang berprestasi dan menindaklanjuti pelanggaran yang terjadi.

Lewat Siaga Patas, wali kelas dan orang tua murid terpacu untuk bersama menekan angka pelanggaran yang terjadi di sekolah dan mengingatkan murid untuk lebih bertanggung jawab akan perilaku harian dan budaya disiplin

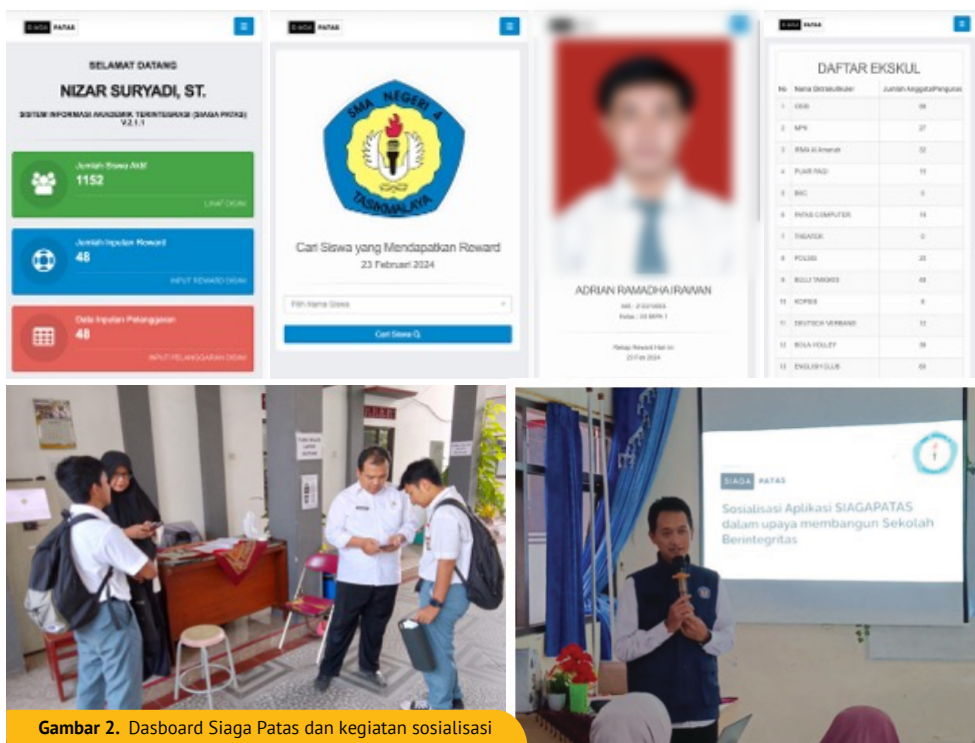
positif yang dijalankan. Budaya apresiasi akan pencapaian prestasi murid pun terdorong muncul ketika setiap prestasi murid dimasukkan dalam Siaga Patas dan tentu saja diketahui oleh warga sekolah sebagai pencapaian bersama. Setelah satu tahun implementasi Siaga Patas, Nizar melihat adanya perubahan yang signifikan dalam budaya sekolah. Murid mulai bertanggung jawab atas perilaku mereka, wali kelas mendapatkan data lengkap untuk program pendampingan wali kelas dan orang tua murid juga turut dalam penguatan karakter baik putra/putrinya.



“Saya mengetahui bahwa anak saya terlambat ke sekolah dari Siaga Patas, dan ini membuat saya terbantu untuk mengingatkan anak saya untuk tidak tidur larut malam supaya bisa lebih awal masuk sekolah” T tutur orang tua murid.

“Siaga Patas membantu saya untuk mendapatkan laporan harian dan rekap pelanggaran murid di kelas saya secara langsung. Data ini saya gunakan untuk memanggil yang bersangkutan untuk di *coaching* agar pelanggaran tidak terjadi lagi” Ungkap wali kelas yang dimintai testimoni akan manfaat Siaga Patas.

Salah seorang murid menyampaikan bahwa, “Siaga Patas seperti asisten pribadi yang selalu mengingatkan saya untuk berperilaku baik karena jika tidak, maka Siaga Patas menginformasikannya kepada saya, wali kelas dan bahkan orang tua saya”



Gambar 2. Dashboard Siaga Patas dan kegiatan sosialisasi

Dengan memanfaatkan teknologi lewat Siaga Patas, sekolah telah berhasil menjadikan disiplin sebagai bagian dari kebiasaan sehari-hari murid. Pengembangan platform digital Siaga Patas menjadi contoh praktik digitalisasi yang diharapkan dapat menginspirasi sekolah-sekolah lain. Komitmen untuk menciptakan lingkungan belajar yang berbudaya disiplin positif dan mendukung pendidikan karakter menjadi langkah penting dalam mempersiapkan murid untuk masa depan.

Foto dan Profil Kontributor



Nizar Suryadi, S.T. Gr

Jabatan : Guru
Email aktif : nizar571@guru.sma.belajar.id
Web sekolah : <https://sman4-tsm.sch.id>



SMA Negeri 2 Cibinong

Layanan UKS SMAVO : Penerapan *E-Health Service* dan *Telemedicine* Memberikan Kemudahan Layanan Kesehatan di SMAN 2 Cibinong

“E-Health Service dan telemedicine menjadi pilar baru, menyatukan kenyamanan dan kepedulian, bagaikan dokter yang senantiasa mendampingi di balik layar. Dengan inovasi ini, kesehatan siswa dijaga dengan presisi dan perhatian tanpa batas, membawa kemudahan yang tak terhitung menggunakan sentuhan teknologi”.

Pernahkah Anda membayangkan sekolah yang tidak hanya cerdas, tetapi juga sehat? Di SMAN 2 Cibinong, atau yang dikenal dengan SMAVO (*Smart, Millennials, Awesome, Visioner, Outstanding*), mimpi itu menjadi kenyataan. Elis Nurhayati, kepala sekolah yang sarat prestasi, memimpin sekolah ini dengan semangat kolaborasi dan inovasi. Di bawah kepemimpinannya, SMAVO meluncurkan berbagai program layanan digital yang ramah anak, sejalan dengan komitmen mendukung program Merdeka Belajar dari

Kemendikbudristek. Elis memiliki visi untuk memberikan layanan pendidikan yang lebih dari sekadar akademik, tetapi juga menyentuh aspek kesehatan siswa.

Elis memimpin pengembangan *SMAVO Smart Card*, sebuah kartu identitas berbasis teknologi RFID (*Radio Frequency Identification*) yang merupakan kartu utama yang digunakan sebagai kartu presensi guru dan tenaga kependidikan serta siswa setelah sebelumnya berbasis *face recognition* yang diluncurkan pada tahun 2021. Kartu yang sangat kekinian ini cukup sulit untuk diduplikasi karena dibuat dengan alat dan keahlian khusus.

Selanjutnya, kartu ini pun diintegrasikan dengan layanan kesehatan digital, sehingga siswa bisa mendapatkan akses ke layanan *E-Health* dan *Telemedicine* di sekolah. Elis mengoptimalkan sistem ini agar para siswa yang merasa kurang sehat cukup mendatangi UKS, menyerahkan kartu mereka, dan data kesehatan mereka langsung muncul di layar komputer UKS. Orang tua pun bisa memantau kondisi kesehatan anak mereka secara *real-time* melalui aplikasi mobile SMAVO.

Layanan ini juga mendukung program kesehatan yang dicanangkan oleh pemerintah, seperti Trias UKS dan program pencegahan stunting dan anemia. Elis bahkan melibatkan para orang tua dalam program parenting kesehatan, memberikan mereka pengetahuan tentang pentingnya menjaga kesehatan anak-anak mereka di rumah. Dengan adanya layanan E-Health dan Telemedicine ini, Elis berhasil menghubungkan siswa, guru, tenaga kesehatan, dan orang tua dalam satu ekosistem kesehatan digital yang efektif dan aman.

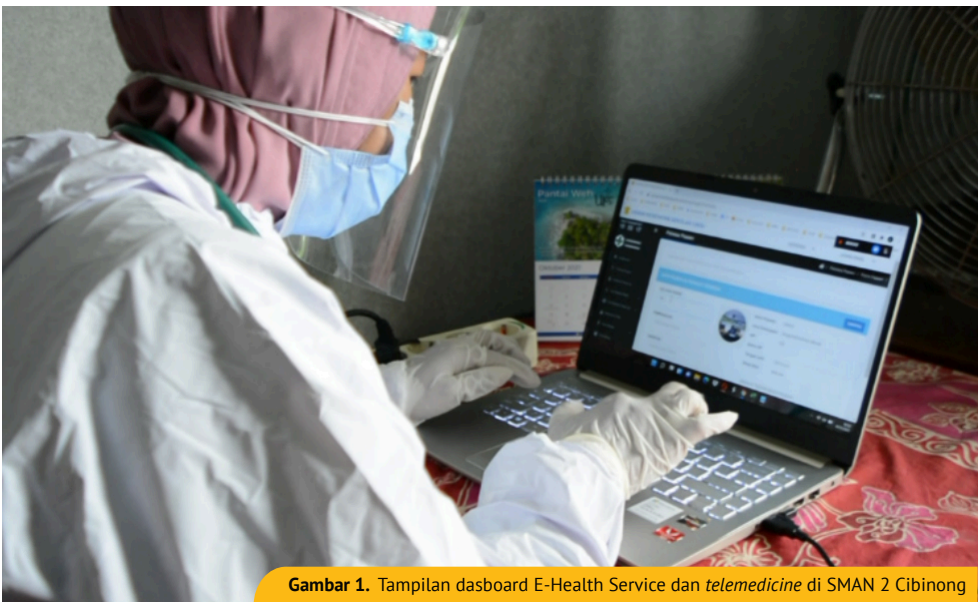
Telemedicine merupakan layanan kesehatan berbasis teknologi yang memungkinkan para penggunanya berkonsultasi dengan dokter tanpa bertatap muka atau jarak jauh dalam rangka memberikan konsultasi diagnostik dan tata laksana perawatan pasien. Walaupun *telemedicine* masih tergolong baru di Indonesia, penggunaan *telemedicine* ini sudah banyak digunakan oleh masyarakat.

E-Health Service yang dikembangkan di SMAN 2 Cibinong merupakan layanan kesehatan dan informasi kesehatan melalui platform digital seperti internet, aplikasi seluler, atau teknologi lainnya. Ini mencakup berbagai layanan, mulai dari konsultasi medis *online*, manajemen catatan medis elektronik, hingga

aplikasi pemantauan kesehatan pribadi yang memungkinkan pengguna untuk melacak kondisi kesehatan mereka sendiri.

Layanan *E-Health Service* ini kami kembangkan dengan tujuan utama memberikan pelayanan kesehatan dengan dokter dan paramedis Unit Kesehatan Sekolah (UKS) yang ramah anak, serta untuk meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, dan kualitas pelayanan kesehatan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Ini memungkinkan individu untuk mendapatkan informasi kesehatan, mendapatkan konsultasi dengan penyedia layanan kesehatan, dan mengelola kesehatan mereka sendiri dengan lebih mudah, terutama di tempat-tempat di mana layanan kesehatan konvensional mungkin sulit diakses.

Selain itu, *E-Health Service* SMAN 2 Cibinong menjadi sarana kolaboratif antara murid, guru, tenaga kependidikan, dan orang tua dengan tim dokter dan paramedis UKS, yang memungkinkan adanya pertukaran informasi kesehatan yang lebih efektif, efisien, dan lebih aman. Kolaborasi ini dapat meningkatkan koordinasi perawatan pasien (dalam hal ini murid, guru, dan tenaga kependidikan) dan mengurangi potensi kesalahan atau redundansi dalam pengobatan. Secara keseluruhan, *E-Health Service* mewakili menuju pelayanan kesehatan yang lebih humanis, adaptif, efektif dan terjangkau melalui pemanfaatan teknologi digital.



Gambar 1. Tampilan dashboard E-Health Service dan *telemedicine* di SMAN 2 Cibinong

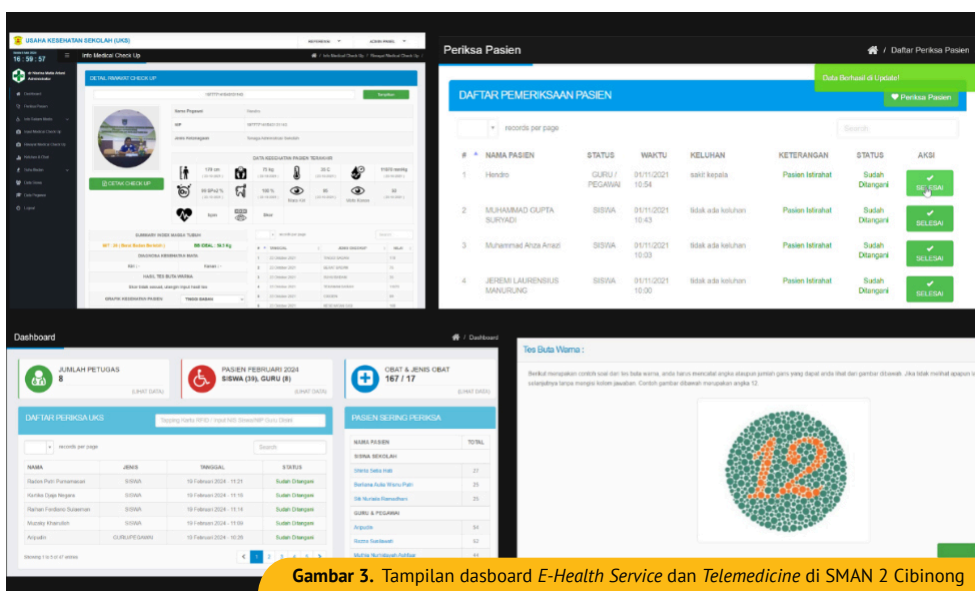
Dalam melayani kesehatan murid dan warga sekolah lainnya melalui *E-Health Service* dan *telemedicine*, tim dokter dan paramedis UKS di SMAN 2 Cibinong memprioritaskan program-program layanan kesehatan yang sesuai dengan harapan Kementerian Kesehatan Republik Indonesia diantaranya Trias UKS yang terdiri dari, pendidikan kesehatan, pelayanan kesehatan dan kehidupan lingkungan sehat bagi murid, guru, dan tenaga kependidikan, dikolaborasikan dengan layanan *E-Health Service* dan *telemedicine*.

SMAN 2 Cibinong melalui layanan unggulan *E-Health Service* dan *telemedicine* UKS, berkomitmen untuk meningkatkan kesehatan siswa dengan berbagai program inovatif. Salah satunya adalah program pencegahan stunting, yang fokus pada pemantauan berat badan, tinggi badan, serta lingkaran kepala siswa secara rutin, guna mendeteksi dini risiko stunting. Selain itu, terdapat juga program pencegahan anemia, yang melibatkan pemeriksaan tekanan darah secara berkala serta pemberian tablet penambah darah untuk menjaga kesehatan darah siswa. Layanan ini juga mencakup pemeriksaan kesehatan mata, termasuk tes buta warna, untuk memastikan setiap siswa memiliki penglihatan yang optimal. Tak hanya itu, pihak sekolah juga menyediakan program parenting kesehatan yang bertujuan memberikan edukasi bagi orang tua agar lebih memahami kebutuhan kesehatan anak-anak mereka, sehingga tercipta sinergi antara sekolah dan keluarga dalam menjaga kesejahteraan siswa. Melalui pendekatan komprehensif ini, SMAN 2 Cibinong berusaha menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan mendukung perkembangan optimal para siswa.



Gambar 2. Layanan *E-Health Service* dan *Telemedicine* di SMAN 2 Cibinong

Sebagai langkah mendukung program-program yang ada di UKS, layanan *E-Health Service* dan *telemedicine* mencetuskan gagasan inovatif yang menggabungkan *SMAVO Smart Card* dengan layanan layanan *E-Health Service* dan *telemedicine*. Dimana murid yang sakit datang ke UKS dengan membawa kartu *SMAVO Smart Card*. Kartu tersebut kemudian diserahkan ke dokter jaga di UKS. Dokter akan meng-*tap* kartu, kemudian akan keluar data murid melalui layar komputer. Dokter akan memeriksa kondisi murid. setelah itu, dokter mencatat laporan kesehatan serta obat yang diberikan. Orang tua dapat memantau laporan kesehatan melalui aplikasi *mobile* SMAN 2 Cibinong. Layanan *E-Health Service* dan *telemedicine* di SMAN 2 Cibinong dilengkapi dengan berbagai fitur canggih untuk mendukung kesehatan siswa secara digital. Fitur Dashboard menyediakan tampilan informasi utama terkait aktivitas layanan, termasuk jumlah petugas, pasien, riwayat *checkup*, serta data obat. Fitur ini mempermudah pengelolaan dan monitoring seluruh proses kesehatan yang berjalan. Fitur Data Pasien memungkinkan manajemen data pasien secara terstruktur, memberikan akses kepada riwayat pemeriksaan kesehatan yang sudah dilakukan. Selain itu, Fitur Periksa Pasien dirancang khusus untuk admin, di mana mereka dapat mengisi form keluhan pasien dan melakukan pemeriksaan. Pencarian pasien bisa dilakukan menggunakan nomor atau barcode kartu pasien, dan daftar pemeriksaan akan menampilkan status penanganan, baik yang belum maupun sudah ditangani.



Gambar 3. Tampilan dashboard *E-Health Service* dan *Telemedicine* di SMAN 2 Cibinong

Fitur *Medical Checkup* menawarkan kemudahan untuk pemeriksaan rutin berdasarkan jadwal dan item yang ditentukan, meliputi berbagai komponen pemeriksaan seperti *Body Cell Mass* (BCM), suhu tubuh, kadar oksigen (SpO2), tekanan darah, detak jantung, hingga kesehatan mata dan tes buta warna. Seluruh hasil pemeriksaan tersimpan dan ditampilkan melalui Fitur *Riwayat Checkup*, yang menyajikan informasi detail tentang kondisi pasien secara menyeluruh. Layanan ini semakin lengkap dengan Fitur *Referensi*, yang berguna untuk membuat daftar penyakit, kategori penyakit, hingga daftar dan jenis obat. Dengan beragam fitur tersebut, layanan *E-Health* dan *telemedicine* di SMAN 2 Cibinong memberikan akses kesehatan yang mudah dan terintegrasi bagi seluruh pengguna.

Foto dan Profil Kontributor



Elis Nurhayati, M.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah
Email aktif : elisnurhayati69@gmail.com
Web sekolah : <https://www.sman2cibinong.sch.id>



SMA Negeri 2 Cibinong

Kantinovasi Gen Z: Pesan Makan *Online*, Bayar *Cashless*

"Siapa bilang ide-ide besar hanya milik orang besar? Setiap orang punya potensi untuk menciptakan inovasi yang luar biasa".

SMAVO, sebutan bagi SMAN 2 Cibinong, Kabupaten Bogor, Jawa Barat adalah sekolah yang selalu *up-to-date*! Di tengah era digital yang semakin canggih, SMAVO terus berinovasi untuk memberikan pelayanan terbaik bagi warga sekolah. Dengan berbagai layanan berbasis digital yang seru dan mudah digunakan, SMAVO memastikan setiap siswa bisa belajar dengan nyaman dan menyenangkan. Karena SMAVO tahu, generasi Z butuh yang terbaik!

Kantin SMAVO, yang dulunya mungkin hanya dikenal sebagai tempat mengisi perut saat istirahat, kini telah bertransformasi menjadi sebuah pusat kuliner modern dengan konsep digital. Gagasan untuk menerapkan kantin digital ini muncul saat pandemi Covid-19 melanda. Dalam situasi yang penuh tantangan, Elis Nurhayati selaku kepala sekolah dan tim SMAVO justru melihat peluang

untuk berinovasi dan menciptakan solusi yang lebih efektif. Mereka menyadari bahwa teknologi dapat menjadi kunci untuk mengatasi berbagai kendala yang timbul akibat pandemi, termasuk dalam hal pengelolaan kantin sekolah.



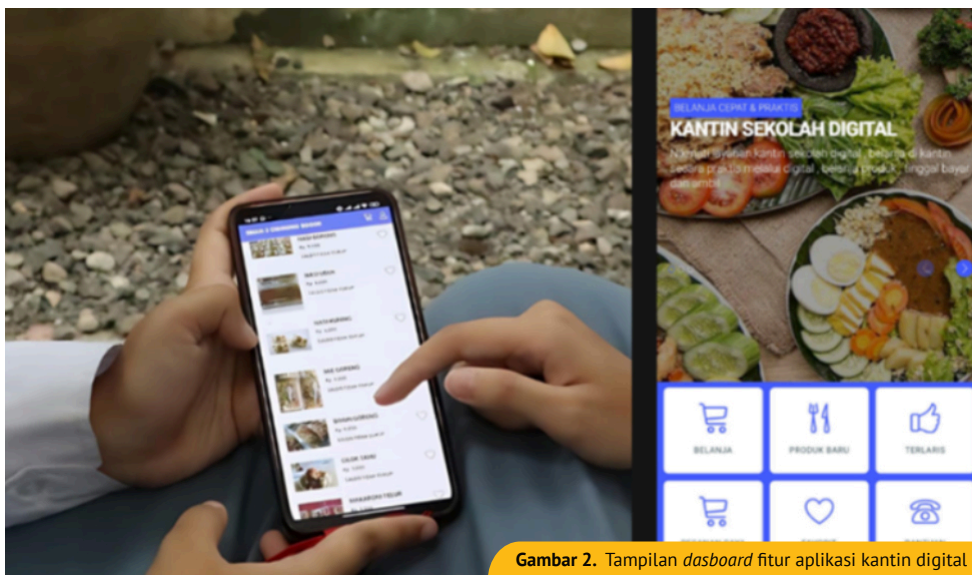
Aplikasi inovatif bernama Kantin Digital SMAVO adalah peluang yang dimanfaatkan untuk memudahkan transaksi jual-beli makanan dan minuman, sekaligus memberikan pengalaman yang lebih praktis dan transparan bagi seluruh warga sekolah. Bayangkan, dengan hanya beberapa ketukan di layar *smartphone*, siswa sudah bisa memilih menu yang diinginkan dari daftar makanan dan minuman yang tersedia di kantin. Fitur potong deposit yang terintegrasi dalam aplikasi membuat proses pembayaran menjadi lebih cepat dan efisien. Siswa tidak perlu lagi membawa uang tunai setiap hari, cukup isi saldo virtual mereka melalui aplikasi.

Keunggulan lain dari Kantin Digital SMAVO adalah fitur riwayat transaksi yang lengkap. siswa dapat dengan mudah melacak semua pembelian yang pernah dilakukan, mulai dari jenis makanan, jumlah, hingga tanggal transaksi. Fitur ini sangat berguna bagi siswa yang ingin mengatur anggaran jajan mereka atau bagi orang tua yang ingin memantau konsumsi makanan anak-anaknya.

Yang lebih menarik lagi, aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur pelacakan digital. Setiap transaksi yang dilakukan akan terekam dalam sistem dan dapat diakses oleh orang tua melalui aplikasi Kantin Digital SMAVO yang tersedia di

Google Play Store. Orang tua dapat dengan mudah mengetahui jenis makanan apa saja yang sering dibeli oleh anak mereka, sehingga dapat memberikan arahan atau masukan yang diperlukan.

Penggunaan aplikasi Kantin Digital pun begitu mudah. Setelah berhasil login menggunakan Nomor Induk Siswa (NIS) dan kata sandi yang telah didaftarkan, pengguna akan langsung terhubung ke halaman utama atau dashboard aplikasi Kantin Digital SMAVO.



Gambar 2. Tampilan *dashboard* fitur aplikasi kantin digital

Sebelum melakukan transaksi pembayaran di kantin, siswa disarankan untuk mengganti PIN sesuai masing-masing *user* sebagai langkah verifikasi pengamanan ketika bertransaksi. Caranya cukup mudah, yaitu dengan klik menu icon Profil dan klik menu Setting akun dan kemudian memasukkan PIN lama. Secara default PIN berisi 123456 dan siswa dapat memasukkan PIN baru sesuai kebutuhan sebelum klik SIMPAN. Setelah disimpan, PIN user akan otomatis berubah sesuai yang diinputkan sebelumnya.

Untuk berbelanja, siswa dapat menekan fitur “**Jelajahi Ragam Menu**”: Saat menekan fitur “**Belanja**”. Seketika itu juga, siswa akan disuguhkan dengan berbagai pilihan menu makanan dan minuman yang tersedia di kantin. Menariknya, setiap kali siswa membuka fitur belanja, tampilan menu akan berubah secara acak, sehingga siswa selalu menemukan pilihan baru yang menarik. Jika ingin mencari menu dari *tenant* tertentu, siswa dimanjakan dengan menggunakan fitur filter untuk mempermudah pencarian.

Setelah siswa menemukan menu yang ingin di pesan, siswa cukup menekan fitur **Pilih dan Tambahkan ke Keranjang**: Fitur ini nampak di layar *smartphone* dengan tampilan yang umumnya sering siswa lihat pada aplikasi berbelanja *online*.

Pada fitur **Tinjau Pesanan dan Lakukan Pembayaran**: Siswa dapat menekan ikon keranjang di pojok kanan atas layar. Di halaman keranjang ini, siswa akan melihat detail pesanan secara lengkap, termasuk daftar menu yang telah dipilih, jumlah, dan total harga. Yang menarik adalah pada saat yang bersamaan, siswa juga dapat melihat sisa saldo depositnya. Jika semua sudah sesuai, siswa tinggal memasukkan PIN pembayaran untuk memverifikasi transaksi.

Untuk mengambil pesanan, siswa dapat menekan fitur **Ambil Pesananmu**: Setelah pembayaran berhasil, siswa dapat menekan fitur **"Pesanan Anda"** kanan atas layar. Di sini, siswa akan menemukan rincian pesannya, termasuk kode QR unik. Kode QR wajib ditunjukkan kepada petugas kantin untuk mengkonfirmasi pesannya dan mengambil makanan atau minuman yang telah siswa pesan.



Gambar 3. Kantin yang bersih dan tertata menjadi prioritas SMA Negeri 1 Cibinong

SMAN 2 Cibinong telah berhasil mengubah cara siswa menikmati makan siang mereka dengan hadirnya Kantin Digital SMAVO. Aplikasi inovatif ini telah menghadirkan transformasi besar dalam pelayanan kantin sekolah, sehingga memudahkan para siswa dalam melakukan pemesanan dan pembayaran makanan.

Berkat Kantin Digital SMAVO, siswa kini dapat dengan mudah menjelajahi berbagai pilihan menu yang menarik dan menggugah selera. Hanya dengan beberapa ketukan di layar smartphone, siswa dapat memilih makanan kesukaan mereka, menambahkannya ke keranjang belanja, dan melakukan pembayaran dengan aman dan cepat.

Salah satu siswa kelas XI menceritakan pengalamannya dalam menggunakan Pelayanan Digital Kantin SMAVO: “Saya bangga jadi siswa SMAN 2 Cibinong, karena layanannya semakin memuaskan. Di setiap kelas sudah ada layanan internet. Jika kita mau ke perpustakaan, bisa melalui berselancar lewat perpustakaan digital, jika kita ingin jajan pastinya KANTIN DIGITAL SMAVO senantiasa melayani dengan layanan digital, jadi pantaslah kalau SMAN 2 Cibinong, mempunyai layanan bertaraf internasional,” jelasnya.

Elis Nurhayati, kepala sekolah SMAN 2 Cibinong, menyatakan, “Kantin Digital SMAVO adalah bukti komitmen kami dalam memberikan pelayanan terbaik bagi siswa. Teknologi bukan hanya memudahkan, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar dan hidup yang lebih baik.” Inovasi ini menjadi bukti nyata bahwa ide-ide besar bisa datang dari siapapun, kapanpun, dan dimanapun—bahkan dari sebuah kantin sekolah.

Foto dan Profil Kontributor



Elis Nurhayati, M.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah
Email aktif : elisnurhayati69@gmail.com
Web sekolah : <https://www.sman2cibinong.sch.id>



SMA Negeri 2 Cibinong

Digital School Collaboration System SMAN 2 Cibinong: Media Komunitas Belajar Search Zaman

“Transformasi digital bukan sekadar jargon, melainkan sebuah komitmen nyata untuk menghadirkan pendidikan yang lebih inovatif dan relevan”.

Kemajuan teknologi yang melaju pesat telah mengubah segalanya, termasuk dunia pendidikan. Sekolah-sekolah di seluruh dunia kini berlomba-lomba untuk bertransformasi menjadi lembaga pendidikan digital. Bukan lagi sekadar angan-angan, digitalisasi sekolah telah menjadi kebutuhan mendesak untuk menjawab tantangan kompleks yang dihadapi dunia pendidikan modern.

Digitalisasi sekolah berarti mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam setiap aspek kehidupan sekolah. Mulai dari proses pembelajaran di kelas, pengelolaan administrasi, hingga interaksi antara guru, siswa, dan orang tua. Bayangkan, kini siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital mereka.

Menciptakan lingkungan belajar lebih interaktif, inklusif dan adaptif. Guru pun dapat memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform *online* untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Namun, digitalisasi sekolah bukan tanpa tantangan. Akses terhadap teknologi yang merata, kesiapan guru dalam menggunakan teknologi, serta infrastruktur yang memadai menjadi beberapa kendala yang harus diatasi. Meskipun demikian, manfaat yang diperoleh dari digitalisasi sekolah jauh lebih besar dibandingkan dengan tantangannya.

Sejak terpilih sebagai sekolah penggerak angkatan pertama, SMAN 2 Cibinong telah menunjukkan komitmennya untuk bertransformasi menjadi sekolah yang berbasis digital. Sejalan dengan keempat intervensi yang menjadi fokus sekolah penggerak, SMAN 2 Cibinong secara aktif mengembangkan berbagai layanan digital untuk mendukung proses pembelajaran dan pengelolaan sekolah.

Inovasi digital yang telah berhasil diimplementasikan di SMAN 2 Cibinong begitu beragam. Siswa, guru, dan staf sekolah kini dapat mengakses perpustakaan digital yang lengkap, absensi daring, layanan kesehatan online, buku tamu elektronik, majalah dinding digital, dokumen dan rapor elektronik, serta sistem pengelolaan aset sekolah yang terintegrasi. Bahkan, sekolah telah menghadirkan kantin digital dengan sistem pembayaran non-tunai dan kartu pintar SMAVO yang multifungsi.

Tidak berhenti sampai di situ, SMAN 2 Cibinong terus berinovasi dengan mengembangkan layanan-layanan baru seperti perpustakaan sudut digital, jurnal elektronik, dan sistem kolaborasi sekolah digital. Inovasi-inovasi ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, efisien, dan efektif.

Digital School Collaboration System (DSCS), atau yang lebih dikenal sebagai Sistem Kolaborasi Sekolah Digital, merupakan sebuah platform canggih yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi, kerja sama, dan pertukaran informasi di antara siswa, guru, serta seluruh tenaga kependidikan.

Dengan adanya DSCS, proses pembelajaran di SMAN 2 Cibinong menjadi semakin dinamis dan interaktif. Siswa dapat dengan mudah berdiskusi, bertukar ide, dan mengerjakan proyek kelompok secara virtual. Guru pun dapat

membagikan materi pembelajaran, memberikan tugas, serta memantau perkembangan belajar siswa melalui platform ini. Selain itu, tenaga kependidikan lainnya juga dapat memanfaatkan DSCS untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dalam menjalankan tugas-tugas administratif.

Digital School Collaboration System (DSCS) di SMAN 2 Cibinong bukanlah sekadar sistem informasi biasa. Ini adalah jantung digital yang memompa kehidupan ke dalam setiap aspek sekolah. DSCS dirancang untuk menjadi pusat interaksi, kolaborasi, dan transparansi bagi seluruh komunitas sekolah.

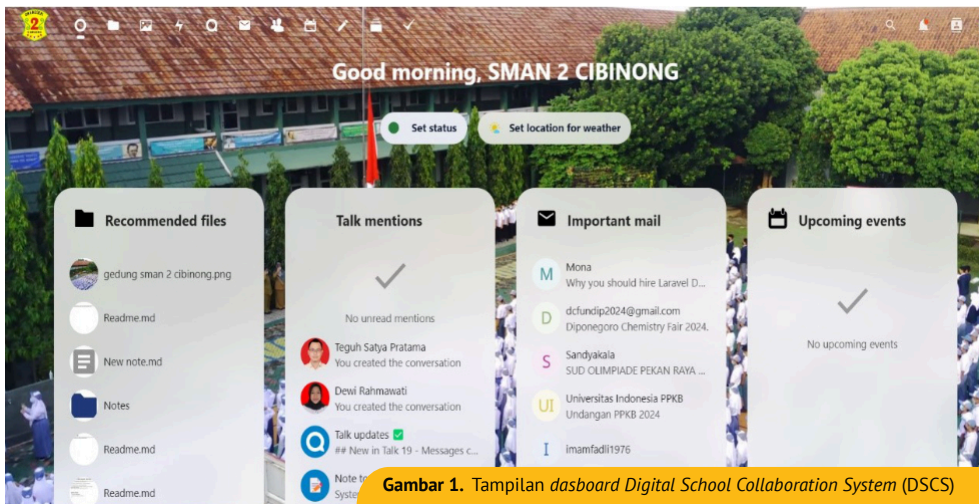
Bayangkan sebuah sekolah di mana informasi mengalir dengan lancar. Melalui papan informasi online, pengumuman sekolah, jadwal ujian, dan berita terbaru selalu up-to-date. Murid, guru, dan orang tua tidak perlu lagi khawatir ketinggalan informasi penting.

Setiap individu di sekolah memiliki portal khusus. Murid memiliki portal pribadi untuk mengakses materi pelajaran, mengerjakan tugas, melihat hasil ujian, berinteraksi dengan teman sekelas dan mengakses sumber belajar tambahan. Guru memiliki portal yang lengkap dengan fitur untuk membuat rencana pembelajaran, memberikan tugas, memantau perkembangan siswa, mengunggah materi pembelajaran, memberikan umpan balik kepada murid, dan berkolaborasi dengan rekan guru lainnya. Orang tua pun dapat memantau perkembangan anak mereka secara real-time melalui portal khusus.

DSCS juga memfasilitasi kolaborasi yang efektif. Melalui forum diskusi, obrolan langsung, dan ruang kerja bersama, semua anggota komunitas sekolah dapat berinteraksi, berbagi ide, dan bekerja sama dalam berbagai konteks Pendidikan.

DSCS dapat melakukan manajemen tugas dan proyek, termasuk penugasan, pengumpulan, penilaian, dan umpan balik. Sistem ini memudahkan guru dan tenaga kependidikan dalam memberikan tugas kepada murid, melacak kemajuan mereka, dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Selain itu, DSCS juga dilengkapi dengan fitur pelacakan kehadiran yang otomatis. Hal ini memudahkan sekolah dalam memantau tingkat kehadiran siswa dan mengambil tindakan yang diperlukan jika ada masalah. Fitur analitik yang canggih memungkinkan sekolah untuk menganalisis data kinerja siswa, sehingga dapat mengambil langkah-langkah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.



Digital School Collaboration System (DSCS) adalah sebuah inovasi yang telah mengubah wajah pendidikan di SMAN 2 Cibinong. Platform digital ini layaknya sebuah jembatan yang menghubungkan semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, mulai dari siswa, guru, tenaga kependidikan, hingga orang tua.

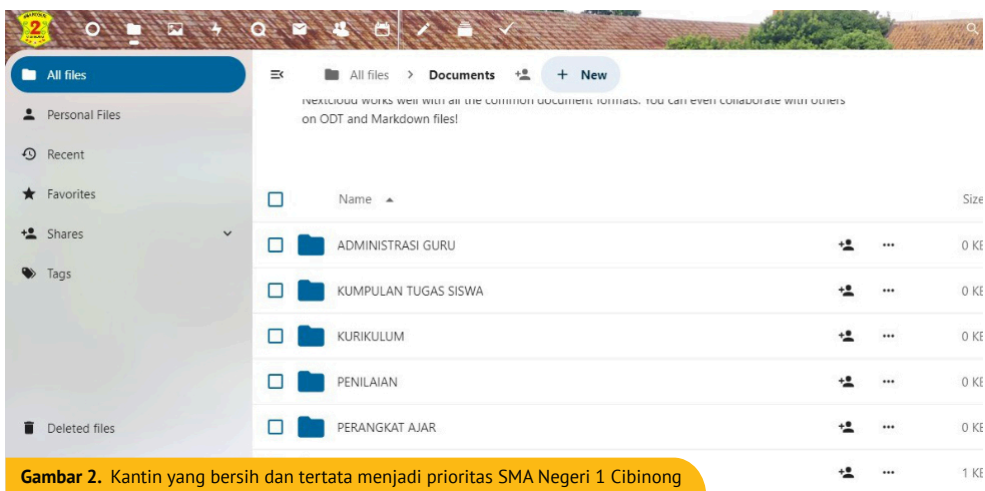
DSCS berfungsi memfasilitasi komunikasi yang efisien, pusat penyimpanan dan pengelolaan materi pelajaran, mendorong pembelajaran kolaboratif, memungkinkan guru untuk memberikan penilaian dan masukan kepada siswa secara cepat dan tepat. Siswa pun dapat dengan mudah memahami kekurangan mereka dan berusaha untuk memperbaikinya, melakukan pelacakan kemajuan belajar murid melalui laporan dan analisis data yang dihasilkan oleh sistem sehingga membantu guru dalam mengidentifikasi siswa yang membutuhkan bantuan tambahan dan memberikan dukungan yang tepat. Yang tak kalah penting, DSCS memberikan akses yang mudah terhadap sumber belajar.

Digital School Collaboration System (DSCS) bukan hanya sekadar platform digital, tetapi juga menjadi asisten yang sangat membantu bagi para pendidik dan tenaga kependidikan. DSCS telah mengubah cara mereka bekerja, membuatnya lebih efisien, kolaboratif, dan terorganisir.

Salah satu manfaat terbesar DSCS adalah kemampuannya dalam mengelola dan berbagi dokumen. Guru dan tenaga kependidikan dapat menyimpan semua dokumen penting, mulai dari pedoman sekolah hingga materi pelajaran, dalam

satu tempat yang terpusat. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengakses dokumen kapan saja dan di mana saja, serta memudahkan kolaborasi dalam membuat dan mengedit dokumen bersama-sama. Bayangkan, tidak perlu lagi mencari-cari dokumen penting di tumpukan kertas!

DSCS juga menjadi wadah yang sempurna untuk kolaborasi tim. Guru dan tenaga kependidikan dapat bekerja sama dalam proyek-proyek sekolah, berbagi ide, dan memberikan masukan secara real-time. Fitur-fitur seperti komentar dan pembaruan dokumen secara otomatis membuat proses kolaborasi menjadi lebih lancar dan efisien.



Selain itu, DSCS juga membantu dalam pengelolaan jadwal dan tugas. Guru dapat dengan mudah membuat jadwal pelajaran, memberikan tugas kepada siswa, dan mengatur pertemuan dengan kolega. Fitur pengingat dan notifikasi memastikan bahwa tidak ada tugas yang terlewatkan.

DSCS juga berfungsi sebagai platform komunikasi internal yang efektif. Guru dan tenaga kependidikan dapat berkomunikasi dengan cepat dan mudah melalui fitur chat atau forum diskusi. Hal ini mempermudah koordinasi dan penyelesaian masalah.

Keamanan data adalah hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. DSCS memberikan tingkat keamanan yang tinggi untuk melindungi data-data sensitif seperti data pribadi siswa dan informasi administratif sekolah. Guru dan tenaga kependidikan dapat merasa tenang bahwa data mereka aman.

Fleksibilitas adalah salah satu keunggulan lain dari DSCS. Guru dan tenaga kependidikan dapat mengakses DSCS dari mana saja yang memiliki koneksi internet. Hal ini memungkinkan mereka untuk bekerja dari rumah, saat bepergian, atau bahkan saat liburan.

Elis, kepala SMAN 2 Cibinong mengatakan, "DSCS telah mengubah cara kami menjalankan sekolah. Kami menjadi lebih efisien, transparan, dan responsif terhadap kebutuhan siswa, guru, dan orang tua."

DSCS telah membawa angin segar dalam dunia pendidikan. Dengan adanya platform ini, guru dan tenaga kependidikan dapat bekerja lebih efektif, efisien, dan kolaboratif. Harapannya, DSCS dapat terus dikembangkan dan dimanfaatkan secara optimal untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Foto dan Profil Kontributor



Hendro, S.Kom.

Jabatan : Guru
Email aktif : kinghendro@gmail.com
Web sekolah : <https://www.sman2cibinong.sch.id>



SMA Arrahman Depok

“Tantangan Menjadi Peluang”

“Keterbatasan mengasah kreativitas, seperti berlian yang terasah dalam tekanan”.

Kalimat tersebut menggambarkan bagaimana SMA Arrahman Depok membuktikan bahwa dari keterbatasan dapat memicu kreativitas dan inovasi dalam transformasi digital. Iqbal sebagai kepala sekolah mengungkapkan “Di tengah arus deras, kapal yang kokoh akan bertahan” dalam persaingan yang ketat, sekolah yang dikelola dengan profesionalisme dan kekuatan akan mampu bertahan dan berkembang.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk masa depan generasi muda. Oleh karena itu, pengelolaan sekolah harus dilakukan dengan profesional agar tetap relevan dan menarik bagi masyarakat. Persaingan yang semakin ketat, mau tidak mau mendorong setiap sekolah wajib melakukan manajemen pengelolaan dan memberikan layanan yang terbaik. Sekolah harus menyediakan pendidikan berkualitas tinggi untuk menarik siswa dan memenuhi harapan orang tua. Pengelolaan yang baik dapat

meningkatkan kualitas pengajaran, kurikulum dan sumber daya pendidikan. Hal tersebut juga menjadi tolok ukur orang tua selektif dalam memilih sekolah yang berkualitas untuk anaknya.

Merosotnya jumlah pendaftar murid di sekolah menjadi suatu masalah penting di dalam suatu sekolah. Sekolah yang tidak mempunyai murid yang cukup dianggap berat dalam menjalankan perputaran roda operasional. Oleh karena itu dari masalah yang ada harus ada solusi dalam meningkatkan daya tariknya dan menarik lebih banyak calon murid untuk mendaftar. Hal ini tidak hanya akan membantu menjaga operasional sekolah tetapi juga meningkatkan reputasi dan kualitas pendidikan yang ditawarkan. Tidak bisa dipungkiri juga bahwa akses lokasi sekolah juga menjadi pertimbangan para orang tua dan calon murid memilih sebuah sekolah. Apalagi juga terkait dengan status sekolah negeri dengan swasta yang sampai saat ini juga menjadi sering menjadi pertimbangan utama bagi orang tua ketika memilih sekolah.

Hal tersebut tidak membuat SMA Arrahman berkecil hati justru harus semakin fokus untuk memperbaiki kualitas internal, baik sistem manajemen pembelajaran maupun kualitas guru. Oleh karena itu SMA Arrahman di tengah persaingan dengan sekolah lain harus bisa memposisikan diri dengan mengimplementasikan strategi demi mempertahankan eksistensi. Salah satu strategi tersebut adalah bagaimana implementasi perkembangan teknologi saat ini menjadi sebuah inovasi di sekolah.

Teknologi informasi berkembang pesat dan dunia pendidikan pun tak luput dari pengaruhnya. Sistem manual yang tradisional kini mulai ditinggalkan, digantikan oleh sistem digital yang lebih efisien dan efektif serta kreatif. Salah satu solusi inovatif dalam hal ini adalah Sistem Informasi Akademi Sekolah (SISEKO) yang dibuat khusus oleh tim SMA Arrahman. SISEKO dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan sekolah dalam mengelola data dan proses belajar mengajar. Dengan berbagai fitur canggih yang ditawarkan, SISEKO mampu meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan transparansi dalam pengelolaan sekolah.

Sistem Informasi Akademik Sekolah (SISEKO) adalah solusi terkini yang mendefinisikan manajemen pendidikan dalam era digital. SISEKO mengintegrasikan fitur-fitur unggul di dalamnya. Melalui pendekatan terpadu,

SISEKO membangun fondasi yang solid untuk pendidikan yang lebih transparan, efisien, dan adaptif. Keberhasilan SISEKO tidak hanya terletak pada kemudahan penggunaan, tetapi juga pada perubahan paradigma dalam keterlibatan murid, partisipasi orang tua, dan manajemen data sekolah. Melalui inovasi ini, SISEKO menjadi tonggak penting dalam menghadirkan pengalaman pendidikan yang lebih holistik dan berkelanjutan sekaligus kebangkitan sekolah swasta.



Gambar 1. Layar monitor dan kameran di lobby sekolah untuk murid absensi

SISEKO menawarkan berbagai fitur utama yang menunjang kelancaran operasional sekolah. Murid menggunakan kartu RFID dan foto realtime untuk kehadiran, meningkatkan akurasi dan efisiensi. Sementara orang tua akan menerima informasi kehadiran anak mereka secara *real-time* melalui aplikasi SISEKO lalu diteruskan ke *whatsapp* orangtua. Sistem ini juga terintegrasi dengan sistem database sekolah, sehingga data kehadiran tersimpan dengan aman dan juga memudahkan pemantauan oleh orang tua.

Sistem ini mendorong disiplin dan karakter positif murid dengan memberikan bentuk restitusi untuk perbuatan baik, seperti membantu teman, mengerjakan tugas tepat waktu, dan aktif di kelas. Murid yang melanggar peraturan disekolah akan mendapatkan bentuk restitusi yang disesuaikan dengan bentuk pelanggarannya. Kebajikan dan pelanggaran murid tersebut dapat dikonversi dalam restitusi akademik. Oleh karena itu sistem ini akan membantu dalam membangun karakter murid yang bertanggung jawab, disiplin, dan berprestasi.

Beberapa fitur di dalam SISEKO, yang pertama sebagai sistem pendaftaran Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) berbasis online yang mempermudah dalam transparansi dan efisiensi. Melalui sistem ini akan terintegrasi dengan sistem verifikasi data, sehingga meminimalisir kecurangan didalam PPDB dan mempermudah sekolah dalam menyeleksi calon murid dengan lebih objektif dan transparan. Orang tua cukup dengan mendaftarkan anaknya melalui aplikasi SISEKO..

Fitur kedua, SISEKO sebagai web informasi kelulusan yang dapat diakses dengan mudah dan transparan. Murid dapat melihat hasil kelulusan mereka secara online yang terintegrasi dengan sistem database sekolah secara akurat tanpa harus datang ke sekolah. Informasi kelulusan berbasis online ini membantu mengurangi kerumunan dan antrian di sekolah saat pengumuman kelulusan.

Fitur ketiga, SISEKO sebagai absensi kehadiran murid di setiap mata pelajaran dengan mudah dan akurat. Guru dapat memantau tingkat kehadiran murid di dalam setiap pembelajaran dan memberikan peringatan kepada murid jika sering absen. Orang tua juga akan mendapatkan informasi absensi mapel jika pada saat pembelajaran murid tersebut tidak hadir.

Fitur keempat, SISEKO sebagai sistem dalam laporan akademi terkait prestasi belajar dan perilaku siswa di sekolah yang dapat dilihat dengan jelas melalui sistem laporan perkembangan. Orang tua dapat melihat informasi terbaru tentang nilai akademik anak mereka, melihat pencapaian dalam kegiatan ekstrakurikuler dan mendapatkan laporan tentang pelanggaran tata tertib melalui platform ini. Selain itu, sistem ini menampilkan grafik perkembangan nilai serta catatan guru. Grafik ini menunjukkan kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan. Fitur notifikasi otomatis memastikan bahwa orang tua selalu diberitahu tentang perkembangan anak mereka. Selain itu, platform ini memungkinkan orang tua dan guru berkomunikasi dengan mudah sehingga mereka dapat bekerja sama untuk memberikan dukungan dan bimbingan yang dibutuhkan anak untuk mengembangkan potensi terbaiknya. Iqbal mengungkapkan bahwa sekolah dalam hal ini juga menjaga keamanan dan kerahasiaan data murid dengan ketat dan memastikan bahwa informasi pribadi dilindungi. Agung sebagai salah satu orang tua murid, sangat apresiasi dengan adanya SISEKO. Dia bisa berpartisipasi aktif dalam membantu

perjalanan pendidikan dan memastikan bahwa anaknya berkembang secara seimbang untuk mencapai prestasi akademik.

Fitur kelima, SISEKO sebagai platform buku induk yang terintegrasi untuk penyimpanan dan manajemen biodata siswa yang mudah diakses. Sistem ini memiliki *interface* yang mudah digunakan, menyimpan semua informasi pribadi, termasuk data demografi, riwayat pendidikan dan informasi kontak. Hal ini memungkinkan orang tua dan sekolah mengakses informasi sensitif dengan cepat dan aman. Fitur pencarian canggih memungkinkan sekolah sebagai user pengguna menemukan informasi siswa hanya dengan beberapa klik. Oleh karena itu sekolah juga memastikan bahwa semua data disimpan dengan standar keamanan tertinggi, menjaga privasi dan kerahasiaan data siswa. Selain itu, pembaruan data secara *real-time* di platform kami memastikan bahwa setiap perubahan data dapat segera tercatat dan diakses oleh pihak terkait. Dengan buku induk digital ini, pengelolaan data murid menjadi lebih efisien, transparan dan terorganisir, mendukung kebutuhan administrasi sekolah dan komunikasi yang efektif antara sekolah, murid dan juga orang tua.



Gambar 2. Tampilan dashboard SISEKO SMA Arrahman Depok

Fitur keenam, SISEKO sebagai platform komunikasi yang terintegrasi melalui *whatsapp blast* dan dirancang untuk mempercepat dan mempermudah interaksi antara sekolah, orang tua dan murid. Dengan menggunakan platform yang sudah familiar dan banyak digunakan ini, informasi penting seperti pengumuman sekolah, jadwal acara dan berbagai informasi penting disampaikan secara cepat dan efisien langsung ke ponsel penerima. Fitur ini memungkinkan pihak sekolah untuk mengirim pesan massal dalam hitungan

detik, memastikan bahwa setiap orang tua dan murid mendapatkan informasi terkini tanpa penundaan. Selain itu, *whatsapp blast* mendukung pengiriman pesan yang dipersonalisasi, sehingga komunikasi tetap relevan dan sesuai kebutuhan masing-masing penerima. Dengan notifikasi *real-time*, orang tua dan murid dapat segera mengetahui perkembangan terbaru dari sekolah serta mendukung keterlibatan lebih aktif dalam komunitas pendidikan. Terkait dengan keamanan dan privasi data pengguna tetap menjadi prioritas sekolah melalui enkripsi data yang memastikan bahwa setiap pesan dikirim dan diterima secara aman, membuat komunikasi sekolah lebih efisien dan responsif sesuai dengan gaya hidup digital saat ini.

Implementasi SISEKO menghadirkan berbagai manfaat bagi seluruh pihak yang terlibat dalam proses belajar mengajar, termasuk siswa, guru, orang tua dan staf administrasi. Sebagai *platform* digital yang terintegrasi, SISEKO meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan data akademik yang memudahkan proses administrasi, mulai dari pendaftaran siswa, manajemen data kelas dan juga laporan nilai akademik murid. Melalui fiturnya yang menjunjung tinggi transparansi, semua data dan informasi penting yang tersedia secara *real-time* melalui SISEKO dapat diakses oleh orang tua murid dengan aman, mudah dan akurat. SISEKO juga memastikan akuntabilitas dalam setiap proses dengan mencatat setiap aktivitas dan perubahan data yang dilakukan dalam sistem, memberikan jejak audit yang jelas untuk evaluasi dan pengambilan keputusan. Platform ini memperkuat pengelolaan pendidikan menjadi lebih terorganisir, terstruktur dan selaras dengan tuntutan era digital saat ini, menjadikan pengalaman belajar mengajar lebih optimal dan berkesinambungan.

Foto dan Profil Kontributor



Iqbal Maulana, M.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah
Email aktif : iqbalmaulz22@gmail.com
Web sekolah : <https://www.smaarahman.sch.id/>



SMA Negeri 2 Purwokerto

Ada Si-DIA di SMAN 2 Purwokerto

“Antrian panjang di ruang piket, izin yang bertele-tele, dan dokumen hilang? Elhape punya solusinya! Dengan aplikasi Si-DIA, semua izin keluar-masuk kelas di SMAN 2 Purwokerto kini cukup lewat telepon pintar dan langsung terpantau oleh guru dan orang tua”.

SMA Negeri 2 Purwokerto dikenal sebagai sekolah berprestasi dengan berbagi kegiatan ekstrakurikuler dan kontribusi nyata terhadap pembangunan pendidikan di Banyumas, Jawa Tengah. Dalam hal administrasi pembelajaran, sekolah ini telah mengadopsi teknologi digital dengan menggunakan LMS (*Learning Management System*). Proses administrasi seperti absensi siswa, jurnal pembelajaran, berita acara penilaian, hingga tanda tangan digital, semuanya dapat diakses melalui telepon pintar warga sekolah.

Namun, di tengah kemajuan ini, ada satu hal yang membuat Langgeng Hadi Prasetijo, seorang pengembang Informatika dan Teknologi (IT) yang akrab dipanggil Elhape, merasa resah. Banyak siswa mengeluhkan alur izin keluar

kelas yang rumit dan memakan waktu. Setiap memerlukan izin keluar, siswa diharuskan mengambil kertas izin di ruang piket, menuliskannya di secarik kertas, kemudian meminta izin kepada guru mata pelajaran di kelas dan akhirnya kembali ke petugas piket di tempatnya semula. Proses yang sama berlaku saat siswa ingin kembali masuk ke kelas. Akibatnya, ruang piket seringkali menjadi penuh sesak karena banyaknya siswa yang antri untuk izin. Makin rumit lagi jika terkadang kertas izin tersebut tidak segera ditulis di buku izin resmi yang membuat menjadi rawan hilang dan tentu saja merugikan siswa karena ketidakhadirannya bisa dianggap tanpa sepengetahuan sekolah atau membolos.



Gambar 1. Aktivitas presensi murid melalui platform Sim-BIOSIS

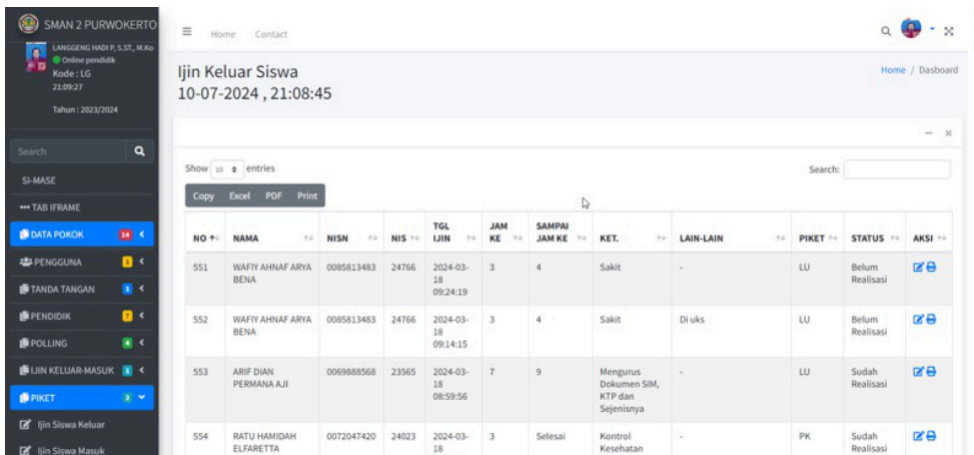
Menyikapi kondisi yang meresahkan tersebut, Elhape memutar otak berusaha mencari solusi yang tepat dan efektif. Hal tersebut mendorongnya menciptakan aplikasi yang bernama Si-DIA (Sistem Informasi Digital Ijin Anak) yang terintegrasi dengan aplikasi SIM-BIOSIS (Sistem Informasi Biodata Siswa) dan Si-MASE (Sistem Informasi Manajemen Sekolah). Pada Si-DIA, siswa yang ijin keluar dan masuk kelas tercatat seluruhnya di aplikasi dan dapat dilihat oleh pendidik bahkan orang tua siswa secara *real time* lewat telepon pintarnya masing-masing.

Untuk mengajukan ijin keluar kelas saat jam pembelajaran, siswa diharuskan login di aplikasi Si-Dia dengan mengisi data pribadi di fitur izin keluar. Setelah data terisi lengkap dan tepat, siswa lalu menunggu persetujuan tim

piKET. Jika disetujui, maka siswa dapat menekan fitur *print* sehingga ajuan tersebut dapat muncul sebagai lembar digital Surat Izin digital yang kemudian siswa tunjukan lewat telepon pintarnya ke pihak penjaga gerbang sekolah sebagai bukti untuk akses keluar. Langkah yang sama harus dilakukan siswa saat akan masuk kembali ke area sekolah.



Gambar 2. Sistem perizinan digital Si-DIA yang terintegrasi dengan SIOMBIOSIS



Gambar 3. Si-DIA integrasi dengan Si-MASE (Sistem Informasi Manajemen Sekolah)

Hasil dari implementasi perizinan digital menggunakan Si-DIA di SMAN 2 Purwokerto terbukti telah meningkatkan efisiensi, mengurangi biaya administratif, meningkatkan transparansi, dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi semua siswa. Hal ini mencerminkan arah menuju pengelolaan sumber daya manusia yang lebih modern dan terhubung dengan teknologi di berbagai sektor. Namun demikian, selaku pengembang aplikasi, Elhape tidak berpuas diri. Hal nyata yang terus dilakukannya di SMAN 2 Purwokerto adalah

tetap merefleksi kekuatan dan kekurangan yang ditemui agar dapat secara simultan melakukan pengembangan yang tentu saja memberikan layanan digital yang saling terintegrasi satu sama lain. Kedepannya Elhape berencana untuk mengintegrasikan Si-DIA dengan sistem manajemen sumber daya manusia lainnya yang memungkinkan pemrosesan data yang lebih terintegrasi dan koheren.

Link

Youtube : <https://youtu.be/6Ub1KN-6Eug>

IG : <https://www.instagram.com/reel/C6KsyuvkVN/?igsh=MWpxc2l1bW9qbmOzMg==>

Foto dan Profil Kontributor



Langgeng Hadi Prasetijo, S.ST, M.Kom

Jabatan : Guru
Email aktif : langgeng.hadip@gmail.com
Web sekolah : <https://www.sman2-purwokerto.sch.id>



SMA Negeri 12 Bandung

Digitalisasi Buku Tamu Menjawab Tantangan Zaman

“Makin banyak tamu yang datang ke sekolah dengan alasan yang mengada-ngada, membuat kami, warga sekolah resah” ungkap Lilis Tresnawati, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kehumasan, kepada Enok Nurjanah selaku Kepala Sekolah SMAN 12 Bandung. Keluhan yang terlontar tersebut tentu saja menjadi bahan pemikiran bagi Enok Nurjanah untuk berbuat sesuatu”.

SMAN 12 Bandung merupakan salah satu Sekolah Penggerak Angkatan 1 yang berkomitmen untuk terus berinovasi dalam memanfaatkan teknologi. Sebelumnya, patut diakui bahwa teknis penerimaan tamu di sekolah masih konvensional sehingga rawan mendatangkan ketidaknyamanan. Menindak lanjuti keluhan yang disampaikan, Enok Nurjanah merenung dan menyampaikan pertanyaan kritisnya, “Bu Lilis, apakah memungkinkan bagi sekolah memanfaatkan teknologi untuk urusan menerima tamu? Jika memungkinkan, seberapa efektif dan efisien teknologi ini mengatasi keluhan kita?” ungapnya dalam suatu perbincangan.

Diskusi antara kepala sekolah dan wakilnya berlanjut dengan mengajak Tim Manajemen lainnya bekerjasama dengan Tim IT sekolah tentang ide pemanfaatan teknologi dalam penerimaan tamu tersebut. Sebagai hasil diskusi, Enok Nurjanah memutuskan memanfaatkan Teknologi Informasi Terintegrasi untuk interaksi sekolah dengan lingkungan luar sekolah dalam hal penerimaan tamu.

Pada praktiknya, ternyata banyak aspek yang perlu dipertimbangkan oleh Enok Nurjanah. Aspek-aspek tersebut adalah perlunya pemahaman terkait sistematika operasional, keahlian, dan pemahaman tentang pembangunan arsitektur sistem informasi, serta pengembangan sumber daya yang mencukupi untuk bisa menyelesaikannya, seperti yang disampaikan pada diskusi dengan Tim Manajemen dan Tim IT sekolah, "Selain dari teknis untuk penerimaan tamu, kita juga harus berpikir terkait keahlian dan pemahaman tentang pembangunan arsitektur sistem informasi, serta pengembangan sumber daya dalam mewujudkan semua itu" ungkapnya. Aspek yang disebutkannya berasal dari hasil observasi di lapangan bersama dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kehumasan dan Tim Teknis IT sekolah yang ditunjuk, yaitu Mochammad Rizky Saepulloh, Ananda Cipta Pamungkas, dan Yosep Hamdani.

Selanjutnya mereka bertiga diberikan tugas untuk merancang arsitektur sistem informasi '*Aplikasi Buku Tamu Digital SMAN 12 Bandung Berbasis Web*' dengan pembagian tugas, Mochammad Rizky Saepulloh sebagai pembangun arsitektur software, Ananda Cipta Pamungkas sebagai desainer dan editor hardware komputer serta domain hosting, sementara Yosep Hamdani membantu di bagian layanan prasarana. Mereka paham dan sangat antusias dengan tugas yang mereka emban, bahkan mereka beranggapan bahwa hal ini merupakan tantangan, inovasi digital baru yang berada di SMAN 12 Bandung.

'Aplikasi Buku Tamu Digital Berbasis Web' adalah aplikasi yang berfungsi sebagai proses pendataan tamu yang berkunjung ke sekolah dan meneruskannya kepada Guru/Staf yang dituju melalui *Whatsapp*. Aplikasi dibuat semenarik mungkin agar pengguna bisa lebih nyaman menggunakannya. Aplikasi berbasis web ini merupakan perangkat lunak (*software*) sistem operasi yang bersifat *open source* yang dibuat menggunakan *Tools Codeigniter*, sementara *Tools* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi adalah XAMPP, *Notepad++* beserta *browser*, dan untuk menjalankan aplikasi, dibutuhkan spesifikasi

perangkat yaitu kapasitas Memori RAM 2 GB dengan Prosesor Dual Core, dan OS Windows 7 atau OS Windows 10.

Alur penggunaan *'Aplikasi Buku Tamu Digital SMAN 12 Bandung* melalui halaman login, kemudian petugas menginputkan *username* dan *password "Sign In"* untuk masuk ke aplikasi. Setelah berhasil masuk, dashboard akan menampilkan berbagai menu, termasuk data tamu yang telah diinput. Pengguna dapat menambahkan data tamu dengan menekan tombol "Tambah Tamu". Menu "Master" menyediakan akses ke data guru, ruangan, dan lainnya. Untuk menambahkan data tamu yang berkunjung, tamu mengisi sendiri data seperti nama, instansi atau profesi, alamat, jenis kelamin, nomor WhatsApp, ruang tunggu yang dipilih berdasarkan tujuannya (lobby, pos security, atau ruang tata usaha), nama guru yang dituju, keperluan bertamu, dan nomor kartu tamu yang diberikan oleh petugas keamanan. Setelah itu, tamu diwajibkan melakukan swafoto sebagai dokumentasi. Selanjutnya, petugas mengirimkan notifikasi melalui WhatsApp kepada petugas piket agar segera menghubungi guru atau staf yang dituju.

Implementasi dari penerapan Buku Tamu Digital, SMAN 12 Bandung mengalami perubahan signifikan dalam pengelolaan administrasi tamu. Proses pencatatan yang sebelumnya dilakukan secara manual kini menjadi jauh lebih cepat, efisien, dan akurat. Data tamu tersimpan secara digital, memudahkan akses dan pelacakan, sekaligus mengurangi risiko kesalahan pencatatan. Selain itu, keamanan data tamu pun meningkat, memberikan perlindungan lebih baik terhadap informasi yang sensitif.



Gambar 1. Buku tamu digital SMA Negeri 12 Bandung



Gambar 2. Pengunjung memasukan data di buku tamu digital

Inovasi ini juga memberikan sentuhan modern pada citra SMAN 12 Bandung, menunjukkan kesiapan sekolah untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Penggunaan Buku Tamu Digital menjadi bukti nyata bahwa teknologi dapat diintegrasikan untuk mempermudah administrasi sekolah secara signifikan. Transformasi ini tidak hanya menghadirkan perubahan dalam aspek teknis, tetapi juga mendorong pergeseran budaya menuju pengelolaan administrasi yang lebih cerdas dan berorientasi pada masa depan. Dengan demikian, SMAN 12 Bandung menjadi contoh teladan bagi sekolah-sekolah lain dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan yang lebih efisien dan inovatif.

Link Akses Tutorial Buku Tamu Digital : <https://bit.ly/TUTORIALBUKUTAMUDIGITALSMAN12BDG>

Kunjungi Instagram SMAN 12 Bandung : <https://www.instagram.com/reel/C6sbcp-pR-v/?igsh=bHYwZjRteXM3NGo4>

Foto dan Profil Kontributor



Dra. Lilis Tresnawati, M.Sn

Jabatan : Guru
Email aktif : lilistresnawati55@gmail.com
Web sekolah : <https://web.sman12bdg.sch.id/>



DIGITALISASI MANAJERIAL



SMA Kanaan Jakarta

KISS: Membangun Transformasi Kearsipan Sekolah yang Efisien

”Tatanan dokumen bukan hanya sekadar kumpulan kertas, melainkan juga menjadi jejak sejarah dan dasar bagi sekolah untuk mengatur langkah-langkah masa depan. Karenanya, transformasi dan inovasi dalam pengelolaan dokumen menjadi kunci bagi sekolah agar tetap relevan dan berkembang di era digital”.

Di tengah kekacauan kantor yang dipenuhi tumpukan dokumen, bayangan akan rumah yang rapi dan teratur menarik untuk menjadi dasar penghuninya untuk berinovasi. Rumah ini bukan untuk manusia, melainkan untuk dokumen-dokumen yang selama ini berserakan. Seperti rumah yang nyaman dan teratur, sekolah perlu mendesain ruang untuk setiap dokumen dengan baik.

Tantangan ini menjadi prioritas bagi sekolah: membangun “rumah” yang layak bagi seluruh dokumen. Teknologi dan sistem yang tepat harus dipilih agar dapat menampung semua dokumen dengan baik. Ketepatan dalam pemilihan

menjadi dasar utama untuk membangun arsip digital yang kuat. Selain itu, sekolah juga harus mengidentifikasi kebutuhan ruang dokumen dalam media digital yang dipilih, sehingga mampu mengakomodir semua dokumen yang ada.

Dengan memilih perangkat, sistem, dan komponen yang kuat, sekolah dapat membangun dan memelihara kearsipan yang kokoh. Ini juga akan memperkuat identitas sejarah dan budaya sekolah. Semua dokumen memiliki tempatnya, seperti setiap bagian dalam sebuah rumah yang dirancang dengan baik

Sekolah Kristen Kanaan menjawab tantangan zaman dengan membangun sistem manajemen pembelajaran yang canggih bernama KISS-LMS (*Kanaan Integrated School System - Learning Management System*). Sistem ini memuat seluruh dokumen kearsipan sekolah yang dapat diakses oleh guru, staf, manajemen sekolah, murid, dan orang tua murid. Dibangun secara bertingkat, KISS-LMS membagi area akses sesuai dengan kebutuhan dan cakupan dokumen. Dokumen administrasi guru, seperti silabus, modul ajar, asesmen formatif dan sumatif, nilai murid, dan materi pembelajaran, telah terintegrasi dalam sistem ini. Staf sekolah memiliki ruang untuk menyimpan data murid, dokumen ekstrakurikuler, prestasi, data keuangan, dan surat-menyurat. Wali Kelas memiliki akses ke dokumen kehadiran murid, anekdot, dan laporan pendidikan. Manajemen dapat mengakses seluruh komponen serta sejarah sekolah dari tahun ke tahun.

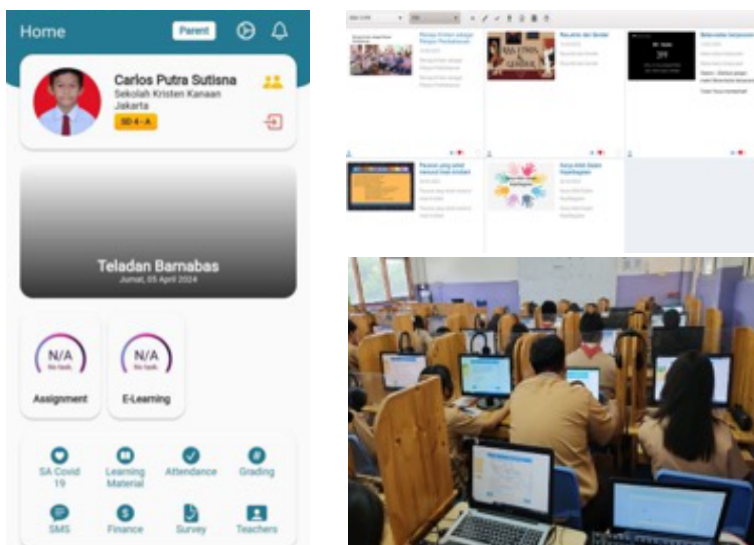
Yeny, yang menjabat sebagai *Human Capital* di Sekolah Kristen Kanaan, memiliki tugas yang sangat penting dalam memantau kinerja seluruh guru dan karyawan di lingkungan sekolah. Berkat sistem berbasis data kehadiran, profil karyawan, dan pelatihan, Yeny dapat dengan mudah mengetahui kehadiran dan aktivitas para staf. Sebagai contoh, ketidakhadiran seorang guru dapat dilaporkan langsung melalui aplikasi KISS-LMS tanpa perlu mengirim surat fisik ke sekolah.

Reggy, contohnya, adalah seorang guru sejarah SMA yang sedang dirawat di rumah sakit yang dapat melaporkan ketidakhadirannya dengan mengunggah surat keterangan dokter perihal sakitnya langsung dari tempat Reggy dirawat. Informasi ini langsung tersedia bagi Yeny yang kemudian diketahui oleh Rut sebagai kepala sekolah, sehingga mereka dapat mengatur pergantian jam pelajaran yang ditinggalkan oleh guru yang berhalangan hadir.

Selain itu, Yeny juga merasa terbantu dalam persiapan akreditasi dan penilaian kinerja kepala sekolah (PKKS). Dokumen-dokumen yang menjadi indikator penilaian dapat diunduh dan dikumpulkan melalui KISS-LMS. Ruth mengungkapkan “Saya tidak mengalami banyak kesulitan dalam melengkapi seluruh kebutuhan dokumen untuk akreditasi dan penilaian kinerja kepala sekolah. Saya dapat mengunduh dan mengumpulkan dokumen yang diperlukan dari KISS-LMS untuk keperluan penilaian, serta melakukan evaluasi pembelajaran dan supervisi terhadap guru.”

Bagaimana dengan murid dan juga orang tua selaku orang tua murid/wali? Apa yang dapat dikomunikasikan melalui KISS-LMS? Yang pasti orang tua dapat mengakses dokumen murid seperti nilai, kehadiran, materi pembelajaran, penugasan, kegiatan sekolah dan administrasi keuangan secara individu.

Onni, orang tua murid yang menyekolahkan putra dan putrinya di sekolah Kanaan sangat terbantu dengan kehadiran LMS ini yang dapat diunduh melalui *app store* atau *playstore*. Selaku orang tua, Onni dapat memonitor kehadiran, perkembangan nilai putra dan putrinya, mengetahui apa saja materi yang dipelajari, dan juga siapa yang menjadi pengajar untuk materi tersebut. Orang tua dapat menyampaikan saran dan masukan kepada sekolah melalui aplikasi KISS yang informasinya dapat langsung direspon oleh bagian yang berkaitan dengan saran, keluhan atau masukan yang disampaikan.



Gambar 1. Tampilan learning material KISS-LMS dan aktivitas di kelas

”Menurut saya aplikasi KISS sudah bagus, dan cenderung positif. KISS Kanaan memfasilitasi saya untuk melihat jadwal pelajaran dengan mudah, memperoleh sumber belajar berupa pdf/ppt yang diberikan guru mata pelajaran. Selain itu, saya juga dapat mengakses tugas dan ulangan secara *online*” ungkap Natania murid kelas XI. KISS-LMS menjadi gudang bagi pembelajaran, penilaian, ujian dan juga kegiatan murid selama belajar di Sekolah Kristen Kanaan.

Dengan peralihan dari kearsipan tradisional menjadi kearsipan digital, Sekolah Kristen Kanaan telah mengambil langkah yang sangat baik. Sistem dokumen terintegrasi memungkinkan sekolah untuk menyimpan dan mengelola sejarah sekolah dengan lebih efisien. Tanpa memerlukan ruang besar untuk menyimpan dokumen fisik, sekolah dapat menghemat tempat dan mengurangi risiko kehilangan dokumen penting. Selain itu, penggunaan kertas dan tinta juga berkurang, mendukung praktik ramah lingkungan.

Saat ini, KISS-LMS menjadi satu-satunya media yang digunakan untuk menampung seluruh dokumen kearsipan Sekolah Kristen Kanaan. Selain itu, KISS-LMS juga berfungsi sebagai alat komunikasi dan pembelajaran yang baik antar departemen, yayasan, manajemen, murid, dan orang tua murid/wali. Transformasi yang dihasilkan oleh KISS-LMS sangat signifikan bagi Sekolah Kristen Kanaan, karena platform ini menjadi gudang untuk mengarsipkan administrasi seluruh guru, staf sekolah, administrasi dan keuangan, program sekolah, serta sejarah sekolah

Foto dan Profil Kontributor



Rut Sih Handayani, S.E.,M.A

Jabatan : Kepala Sekolah
Email aktif : rut.handayani@kanaan.sch.id
Web sekolah : <https://kanaan.sch.id>



SMA BOSA Yogyakarta

“Check-In” dan “Check-Out” Ternyata ada di SMA BOSA!

“Setiap orang bisa mencuri idemu, tapi tidak setiap orang bisa mencuri tindakanmu” Nadiem Makarim.

Dalam pemikiran Sartana, Kepala SMA BOSA Yogyakarta, istilah *icheck-in* dan *icheck-out* mengalami pergeseran makna. Meskipun identik dengan dunia perhotelan dan penerbangan, Sartana memandangnya sebagai konsep yang dapat diterapkan dalam sistem digitalisasi sekolah. Sartana mengembangkan aplikasi terintegrasi yang mencakup fitur seperti SIMABOSA, Aplikasi Layanan Paripurna, dan Aplikasi SIM-SDM (Jurnal Karyawan). Ketiga sistem ini menggantikan penggunaan pena, kertas, dan buku dalam administrasi sekolah. Guru dan tenaga kependidikan di SMA BOSA Yogyakarta dapat dengan mudah melakukan *check-in* dan *check-out* melalui aplikasi ini.

Sebelum kemudahan diperoleh melalui satu kali klik di perangkat gawai, sistem administrasi di SMA BOSA Yogyakarta masih terjebak dalam zona

nyamaní dengan perekapan manual. Kertas dan pena menjadi sahabat sejati para guru dan tenaga kependidikan karena mereka harus melakukan penulisan mulai dari administrasi pembelajaran hingga jurnal kerja harian. Pada awalnya, guru harus mengisi Buku Kemajuan Kelas saat melaksanakan pembelajaran di kelas. Dalam kondisi ini, sekolah memerlukan waktu untuk membuat rekap data pembelajaran setiap bulan. Tidak hanya guru di kelas yang mengalami masalah, guru BK (Bimbingan Konseling) juga memiliki tantangan sendiri. Pencatatan dalam bentuk kertas membuat guru kesulitan dalam mencari data bimbingan konseling serta kurang efisien dari segi waktu. Masalah juga muncul dalam Jurnal Kerja Karyawan yang disusun dalam bentuk *file spreadsheet* dengan cetak rekap jurnal per bulan.

Sartana menghadapi tantangan yang kompleks dalam mengatasi masalah administrasi manual di lingkungan pendidikan. Selain menjadi kendala dalam hal monitoring, rekap administrasi menjadi tumpukan kertas yang menggunung, kadang pula terdapat kertas yang tercecer hingga membuat rekap data menjadi tidak lengkap. Konsep *check-in* dan *check-out* yang diimplementasikan melalui aplikasi bisa menjadi solusi yang efisien,.

Nyatanya, pemikiran Sartana tersebut tidak mudah untuk terealisasi. Beberapa masalah nyata ditemui, mulai dari kekolotan berpikir dan kurang melek teknologi menjadi masalah utama, hingga kurangnya jumlah SDM tenaga IT dan minimnya alokasi pembiayaan dalam pembuatan aplikasi tersebut. Ketika muncul ide tersebut, para guru pun berbondong-bondong memprotes pemikiran Sartana. *Ribet*, memakan waktu, dan ketidakpahaman adalah hal yang umumnya disampaikan oleh guru dan tenaga kependidikan

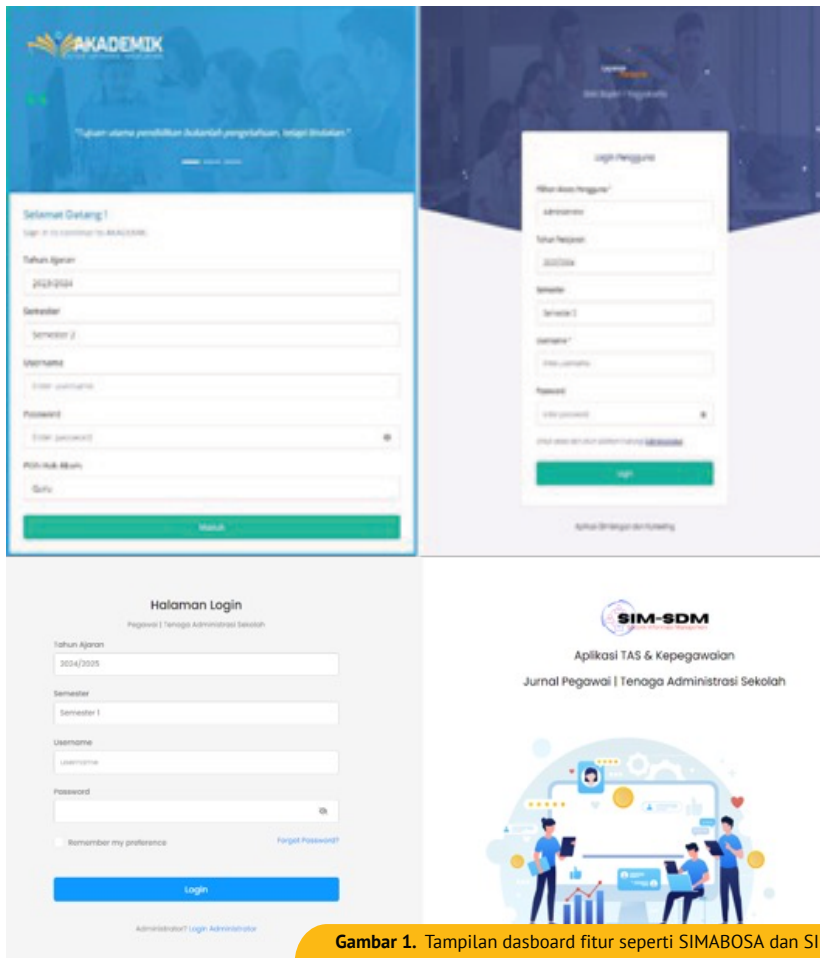
Bukan jiwa orang Gunungkidul jika Sartana menyerah. Kepala SMA BOSA tersebut memecah masalah dengan tetap merealisasikan mimpi melakukan praktik digitalisasi dengan secara bertahap membangun tiga aplikasi berbasis *check-in* dan *check-out*. **Pertama**, adalah Aplikasi SIMABOSA (Sistem Informasi Manajemen Akademik BOSA). Aplikasi SIMABOSA berfungsi menggantikan buku kemajuan kelas cetak yang usang. Melalui SIMABOSA ini, setiap pembelajaran di dalam kelas diawali dengan melakukan *check-in* untuk mengawali pembelajaran. Guru memasukkan data detail setiap pembelajaran yang dilaksanakan, data tersebut berupa materi pembelajaran, deskripsi, tugas yang diberikan, jam, dan kehadiran murid per jam pembelajarannya. Di akhir

kegiatan pembelajaran, guru membuka kembali aplikasi dan melakukan *check-out*. Proses *check-in* dan *check-out* akan menghasilkan rekap data seluruh pembelajaran yang berlangsung pada hari tersebut. Rekap menyajikan data detail guru yang mengajar, tingkat, kelas, mata pelajaran, jam pelajaran, waktu mulai dan waktu selesai.

Kedua, adalah Aplikasi Layanan Paripurna yang merupakan wujud pelayanan menyeluruh dari sekolah dalam memberikan pendampingan dan layanan kepada murid. Menyeluruh dimaksudkan karena kepala sekolah, wali kelas, guru di masing-masing mata pelajaran dapat mengkomunikasikan temuan murid yang membutuhkan bimbingan lanjutan bersama guru bimbingan dan konseling. Setiap temuan yang terjadi dapat tercatat dan terdokumentasi dengan baik dalam aplikasi ini, sehingga saat dibutuhkan data yang terkait dengan layanan bimbingan dan konseling dapat diakses dengan cepat dan mudah. Rekap konseling menampilkan rekap detail data riwayat layanan konseling yang pernah dilakukan terhadap murid. Rekap data dapat diurutkan berdasarkan nama murid, kelas murid, guru BK yang melakukan konseling dan tanggal konseling. Tentunya untuk mengakses data yang ada, akan diawali dengan proses *check-in* dan *check-out*.

Ketiga, adalah digitalisasi jurnal karyawan (tenaga kependidikan). Tenaga kependidikan dapat mengisi jurnal dengan memilih jenis tugas yang akan dilaporkan pelaksanaannya. Tugas yang dipilih kemudian dapat diisi data detail berupa rincian, target, dan kendala yang terjadi selama pelaksanaan tugas. Tenaga kependidikan mengisi jurnal tugas setiap hari, dan dapat mengisi beberapa tugas yang berbeda setiap harinya. Pengisian data harian kemudian tersimpan dan dapat dilaporkan berupa rekap pelaksanaan tugas per bulan.

Laporan jurnal tenaga kependidikan dapat dihasilkan oleh sistem dalam bentuk PDF atau dapat juga dicetak dalam bentuk cetak. Dengan aplikasi ini, tenaga kependidikan dapat lebih mudah dan lebih tertib mendokumentasikan dan melaporkan hasil kerja harian dalam bentuk digital yang mudah diakses dan dapat digunakan melalui gawai atau dengan Komputer/Laptop. Kepala Sekolah dan Kepala Tata Usaha juga memiliki akses sebagai admin yang dapat memonitor kinerja setiap tenaga kependidikan, dan dapat dengan segera mengetahui jika terdapat tenaga kependidikan yang mengalami kendala dalam menjalankan tugasnya.



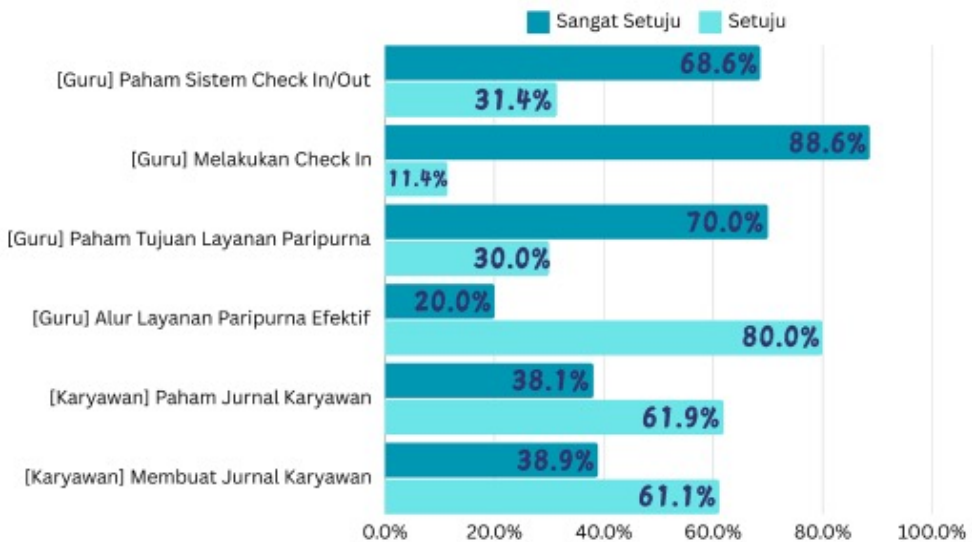
Gambar 1. Tampilan dashboard fitur seperti SIMABOSA dan SIM-SDM

Aplikasi SIMABOSA terbangun, Aplikasi Layanan Paripurna terbentuk, dan Aplikasi Jurnal Tenaga kependidikan juga sudah terealisasi, namun tidak mudah bagi Sartana untuk mengaplikasikannya. Maka dari itu langkah yang ia lakukan adalah melakukan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi saat kegiatan *In House Training* sebelum memulai semester baru. Sosialisasi dan pelatihan untuk Aplikasi SIMABOSA dan Aplikasi Layanan Paripurna diikuti oleh seluruh guru. Tidak mau kalah dengan para guru, dilakukan juga pelatihan digitalisasi jurnal tenaga kependidikan. Pelatihan dilakukan dengan kegiatan pengisian jurnal oleh tenaga kependidikan. Setiap tenaga kependidikan diberikan akun untuk *check-in* ke dalam sistem. Setiap akun sudah dipersiapkan oleh tim dan telah diisi data tugas sesuai dengan tugas masing-masing tenaga kependidikan.



Gambar 2. Suasana aktivitas di kelas memanfaatkan SIMABOSA

Sartana melakukan riset untuk mengukur efektivitas tiga aplikasi berbasis check-in dan check-out. Dengan membagikan kuesioner kepada 48 guru dan 28 tenaga kependidikan di SMA BOSA, ia berusaha memastikan hasil yang diperoleh akurat dan sah. Dari hasil kuesioner tersebut, tampak bahwa



Gambar 3. Tampilan muka aplikasi ABSENSI SISWA yang dapat diunduh pada *Play Store*

Aplikasi SIMABOSA, Aplikasi Layanan Paripurna, dan Aplikasi Jurnal Tenaga Kependidikan sangat efektif dalam menggantikan administrasi manual. Selain itu, praktik digitalisasi administrasi yang dilakukan oleh Sartana juga terbukti menjadi bentuk praktik digitalisasi.

Foto dan Profil Kontributor



Sartana, S.PAK., M.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah
Email aktif : sartana@smabosa-yogya.sch.id
Web sekolah : <https://www.smabosa-yogya.sch.id>



SMA Negeri 2 Taruna Bhayangkara Banyuwangi

E-Supak Pengendali Kualitas Pembelajaran

***“The Power of Kepepet”* adalah ungkapan yang tepat untuk menggambarkan perjuangan Mujib, kepala SMA Negeri 2 Taruna Bhayangkara Banyuwangi saat menginisiasi terobosan teranyarnya dalam menjaga kualitas pembelajaran lewat aplikasi E-Supak di tengah padat kesibukannya”.**

Bagi Mujib, menjadi sosok ideal pemimpin sekolah adalah berarti memenuhi apa yang pemerintah tetapkan lewat Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2007, tentang Standar Kompetensi Kepala Sekolah yaitu memiliki kompetensi kepribadian, manajerial, supervisi, kewirausahaan dan kompetensi sosial. Seluruh kompetensi dimilikinya dengan predikat diatas rata-rata, semua mengenal Mujib sebagai “Lurahnya SKS Indonesia”. Seorang kepala sekolah yang berkiprah di kancah nasional sebagai praktisi dan narasumber yang dimintai

pendapat dan praktik digitalisasinya terkait dengan program Sistem Kredit Semester (SKS) di jenjang SMA. Khusus pada praktik digitalisasi dalam kompetensi supervisi, saat diminta berefleksi tentang bagaimana awalnya E-Supak hadir, dengan senyum khasnya Mujib menjawab singkat, *“The Power of Kepepet”*

Tentang tugasnya dalam memberikan supervisi kepada puluhan gurunya, Mujib mafhum bahwa tugas kepala sekolah adalah melakukan observasi kelas untuk menilai efektivitas pengajaran guru, memberikan umpan balik konstruktif yang membantu guru meningkatkan kualitas pengajaran serta membimbing dan mendampingi guru dalam pengembangan profesional, mengidentifikasi kebutuhan pelatihan, serta mendorong kolaborasi antara guru untuk berbagi praktik terbaik. Idealnya, sebagai seorang pemimpin pembelajaran, Mujib hadir untuk setiap guru yang berjumlah puluhan di sekolahnya untuk bersama melakukan diskusi reflektif untuk meningkatkan kompetensi pengajaran mereka, namun sayangnya pada beberapa kesempatan, jadwal yang sudah tersusun dari awal semester tidak terlaksana karena benturan jadwal kegiatan lain yang sama pentingnya.



Mujib memutar otak, tidak mau kesibukannya dijadikan alasan ketidakberhasilannya dalam memberikan supervisi dan dukungan bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Ditengah tenggat waktu jadwal supervisi yang makin padat seiring juga dengan meningkatnya kesibukan sebagai kepala sekolah, Mujib, punya ide brilian untuk menggantikan peran dan kehadirannya lewat integrasi teknologi digital yang kemudian dikenal

sebagai “E-Supak” salah satu sistem berbasis *website* yang dibangun bersama dengan tim manajemen untuk membantu kepala sekolah dan guru menjalankan tugas supervisi. E-Supak sendiri berarti Supervisi Akademik Pembelajaran Guru Mata Pelajaran berbasis media digital.

Diawal implementasinya, Mujib bersama tim IT dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum mengadakan sosialisasi E-Supak kepada seluruh guru. Setiap guru dituntut memiliki kemampuan memanfaatkan semua *fitur* di dalam E-Supak. Mujib menjelaskan bahwa penggunaan “E-Supak” meliputi beberapa tahap. Pertama, admin kurikulum menyusun jadwal pelaksanaan supervisi, lalu guru mengunggah perangkat pembelajaran yang kemudian dilanjutkan dengan kepala sekolah melakukan observasi kelas sesuai jadwal. Kedua, kepala sekolah memberikan penilaian disertai dengan umpan balik lewat E-Supak yang kemudian hasilnya dicetak oleh guru. Ketiga, Hasil penilaian dijadikan sebagai bahan refleksi bersama kepala sekolah dan guru untuk perbaikan pada pembelajaran berikutnya.

Lebih rinci, Mujib menjelaskan rangkaian observasi kelas yang dilakukannya berdurasi waktu hingga 2 jam pembelajaran untuk mengamati aktivitas guru dan murid pada saat awal pembelajaran, kegiatan inti maupun penutup. Seluruh indikator pada supervisi pelaksanaan pembelajaran di kelas tak pernah luput dari perhatiannya. Apabila indikator terpenuhi atau teramati secara lengkap akan diberikan skor maksimal 2. Apabila terpenuhi atau teramati hanya sebagian akan diberikan skor 1 dan tidak teramati atau terpenuhi diberikan skor 0. Pemberian skor dilakukan secara *on-line* ketika proses pengamatan supervisi di dalam kelas.

Pada beberapa kesempatan ketika kepala sekolah tidak bisa hadir sesuai dengan jadwal pelaksanaan, Mujib akan meminta guru untuk tetap melaksanakan pembelajaran seperti layaknya pembelajaran utuh yang kemudian direkam dan diunggah di E-Supak. Hal ini dimaksudkan agar kepala sekolah tetap melakukan observasi kelas dengan jadwal yang telah ditentukan tanpa terkendala dengan bentroknya jadwal supervisi.

Selanjutnya, menurut Kepala Sekolah peraih Juara 2 Lomba Inovasi Kepala Sekolah tingkat SMA Se-Jawa Timur tahun 2021 ini, pada akhir kegiatan supervisi, Mujib menuliskan temuan selama pembelajaran dan saran perbaikan yang harus ditindak lanjuti oleh guru. Keseluruhan jumlah skor

penilaian dan konversinya diunggah di E-Supak yang kemudian dapat diakses langsung oleh guru. Nilai Akhir (NA) hasil supervisi dirumuskan berdasarkan perhitungan 50% bobot komponen perangkat pembelajaran dan 50% hasil pengamatan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Sebagai pemicu semangat, di dalam “E-Supak” disediakan juga fasilitas hasil pemeringkatan Nilai Akhir Supervisi Akademik (NAS) dari seluruh guru yang sudah disupervisi.



Gambar 2. Foto Kegiatan Observasi Pembelajaran di kelas oleh Kepala Sekolah

Pada tahap tindak lanjut setiap guru yang sudah disupervisi membuat kesepakatan bertemu dengan kepala sekolah untuk melakukan refleksi. Materi refleksi meliputi semua indikator pengamatan yang masih tampak atau teramati sebagian atau sama sekali tidak tampak. Di sesi ini, Mujib dengan memberikan pendalaman pembahasan pada kekuatan dan kelemahan dari strategi pembelajaran yang telah dilakukan guru dan menawarkan beberapa alternatif solusi terhadap kekurangan guru terhadap proses pembelajaran yang sudah dilakukan. Jika Nilai Akhir Supervisi Akademik sudah disepakati oleh guru maka instrumen hasil penilaian supervisi akademik dapat ditanda tangani oleh Mujib sebagai kepala sekolah menggunakan *barcode*.

Sebagai bahan refleksi akan efektivitas E-Supak yang telah dibangunnya, Kepala sekolah Taruna Bhayangkara Jawa Timur yang hobby main tenis

lapangan ini pun telah meminta pendapat beberapa orang guru. Nurhadi, sebagai salah satu guru senior menuturkan bahwa E-Supak membantu guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Selain itu, E-Supak memberikan dampak yang efektif untuk menerapkan model pembelajaran tertentu yang dilaksanakan oleh guru. Satu hal yang menjadi catatan dari Nurhadi adalah masih adanya keterbatasan teman sejawat yang dapat memberikan pendampingan ketika beberapa guru masih mengalami kendala menggunakan fitur-fitur yang ditampilkan.

Ratna Dwi Astuti, guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Pancasila, menuturkan bahwa E-Supak memiliki beberapa keunggulan diantaranya, E-Supak dapat meningkatkan motivasi mengajar guru sehingga semangat guru lebih terpacu untuk menerapkan metode pembelajaran yang mudah diterima oleh murid. Selanjutnya Ratna menambahkan bahwa E-Supak memudahkan guru untuk mengarsipkan semua perangkat pembelajaran lebih rinci dan lengkap. Sejauh ini, Ratna tidak mengalami kendala atau permasalahan ketika memanfaatkan aplikasi E-Supak. Akan tetapi Ratna memberikan saran agar E-Supak dapat ditambah dengan fitur untuk *notifikasi* atau pemberitahuan bagi guru yang terkendala atau terlewat beberapa penyelesaian pada E-Supak.

Foto dan Profil Kontributor



H. Mujib, S.Pd., M.M.

Jabatan : Kepala Sekolah
Email aktif : mohamad.muji**b**@yahoo.co.id
Web sekolah : <https://smadatara.sch.id/>



SMA Negeri 5 Barru

Layanan ASI di SMA Negeri 5 Barru

“Punya HP bagus dan mahal tapi tidak dimanfaatkan untuk pembelajaran, RUGI DOOONG”.

Belakangan ini, Dahliana resah melihat kerepotan di kalangan guru sekolahnya yang masih menggunakan buku daftar hadir dan daftar nilai manual. Berbagai peristiwa unik dan lucu kadang menyertai. Alasan ketinggalan di rumah atau di ruang guru menjadi hal lumrah yang biasa didengarnya. Yang lebih seru lagi, ada buku daftar hadir dan daftar nilai yang, katanya, “warisan leluhur” alias sudah dipakai turun-temurun sejak beberapa tahun ke belakang. Tak heran kalau kertasnya sudah lusuh dan *lecek*. Masalahnya, selain drama ketinggalan, para guru juga harus sabar menulis ulang nama-nama siswa satu per satu di kertas itu. Tambahan pekerjaan? Sudah pasti!

Permasalahan terkadang juga datang dari sekolah yang lambat mencetak buku administrasi yang digunakan oleh guru tersebut. Pembelajaran sudah berlangsung beberapa minggu, tetapi buku administrasi gurunya belum siap untuk dibagikan. Dahliana kemudian melihat ada potensi yang dimiliki oleh

guru di sekolahnya untuk mengubah kebiasaan menggunakan buku daftar hadir manual menjadi buku daftar hadir digital. Semua guru telah memiliki perangkat komunikasi berupa *handphone* (HP) android yang seharusnya sangat bisa dimanfaatkan untuk membantu mempermudah pekerjaan guru. Berbagai aplikasi di *playstore* yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah, salah satunya aplikasi untuk mengelola buku daftar hadir dan nilai murid digital yang sudah umum dikenal oleh guru yaitu ABSENSI SISWA atau singkatnya dengan nada berkelakar, Dahliana menyebutnya sebagai ASI, terdengar lebih sederhana dan umum dikenal. Melihat potensi ini, Dahliana memiliki asumsi bahwa memanfaatkan HP untuk mengelola buku daftar hadir dan nilai murid, maka tidak akan ada lagi drama guru lupa membawa buku daftar hadir ketika masuk ke dalam kelas.

Dahliana yang selama ini sudah menggunakan aplikasi ASI untuk mengelola buku daftar hadir dan daftar nilai berinisiatif untuk berbagi praktik digitalisasi yang nanti bisa membantu mengatasi masalah para guru di sekolahnya. Oleh karena itu untuk merealisasikan keinginan tersebut, dia terlebih dahulu melakukan komunikasi *person to person* dengan beberapa guru di sekolahnya. Hal itu dilakukan untuk mengetahui tanggapan dari guru tentang penggunaan HP dalam mengelola buku daftar hadir dan daftar nilai secara digital. Berbagai tanggapan dia dapatkan, ada guru yang menanggapi setuju tetapi ada juga yang kurang atau tidak setuju. Dari kelompok guru yang setuju, mereka menginginkan agar dia melakukan pengimbasan atau berbagi praktik digitalisasi cara penggunaan aplikasi HP mempermudah pekerjaan mengelola buku daftar hadir pembelajaran. Sedangkan dari kelompok yang tidak setuju dia juga mendapatkan berbagai tanggapan dengan bermacam alasan. Diantaranya: “Gak usah pakai aplikasi-aplikasian nanti bikin penuh memori HP”, “Aplikasinya susah dipakai gak?”, dan “Aplikasinya tidak menguras kuota internet gak?”. Ada juga guru yang menanggapi lebih pesimis lagi dengan berkata “Kita sudah nyaman dan terbiasa pakai buku daftar hadir dan daftar nilai manual”.

Setelah mendengar tanggapan dari teman-teman guru, dia berupaya meyakinkan bahwa apa yang dikhawatirkan tersebut tidak seperti yang dibayangkan atau dipikirkan. Dahliana dengan bercanda berucap “Tenang, aplikasi yang akan kita pakai ini tidak berat kalau di install di HP”. Kapasitas memori yang digunakan hanya sisa-sisa dari memori aplikasi media sosial yang ada di HP kita. Aplikasi ini sangat gampang digunakan dan tidak perlu

harus *online*, sehingga tidak akan menghabiskan kuota data internet. Lebih lanjut Dahliana juga menjelaskan: “Kalau selama ini kita merasa nyaman menggunakan buku daftar hadir dan daftar nilai manual, nantinya dengan menggunakan aplikasi digital ini akan lebih memudahkan dan membuat kita lebih nyaman lagi”. Kita tidak perlu lagi membawa buku atau map yang isinya buku daftar hadir dan nilai lagi ke kelas, karena buku daftar hadir dan daftar nilai murid sudah ada di saku baju atau celana. Fitur aplikasi ABSENSI SISWA juga akan memudahkan guru ketika akhir semester karena tidak hanya untuk merekap kehadiran saja akan tetapi juga sebagai *database* nilai murid secara otomatis.

Setelah berhasil meyakinkan guru di sekolahnya, Dahliana melakukan konsultasi dengan Azis Bonto, kepala sekolah SMA Negeri 5 BARRU untuk mengutarakan maksud dan tujuannya mengadakan kegiatan berbagi praktik digitalisasi. Azis Bonto pun menyambut dengan antusias rencana kegiatan berbagi praktik yang akan dilakukan dan memfasilitasinya dalam bentuk kegiatan bersama Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) tingkat sekolah.

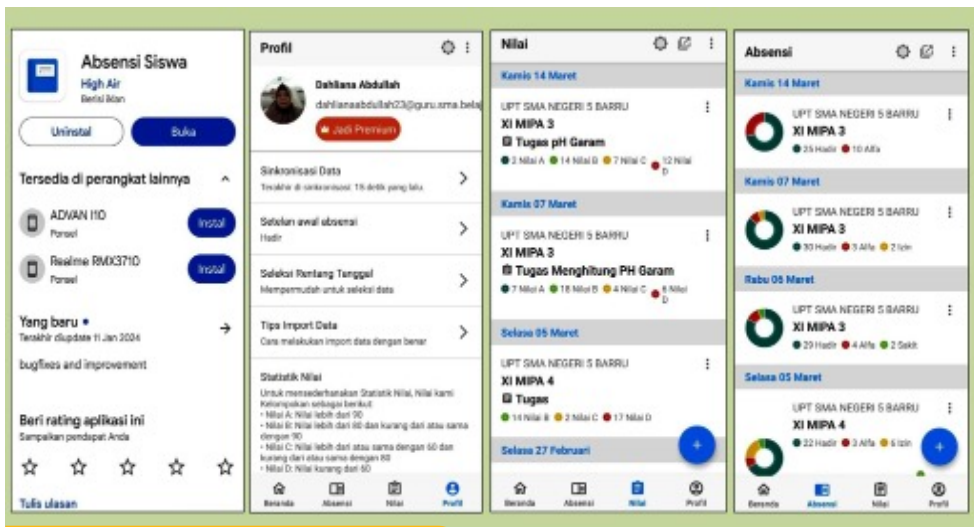
Dahliana menyiapkan alat-alat yang diperlukan untuk kegiatan presentasi yaitu proyektor (LCD), *sound system* dan perangkat lain untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan berbagi praktik tersebut. Salah satu perangkat pendukung yang penting untuk digunakan adalah *anycast*, yang dapat menghubungkan antara HP dengan proyektor. Dia memerlukan *anycast* untuk digunakan secara *real* di dalam presentasi dan demonstrasi aplikasi ABSENSI SISWA menggunakan HP.



Gambar 1. Suasana Kegiatan Berbagi Praktik Digitalisasi buku daftar hadir dan nilai murid

Pada hari yang telah dijadwalkan, kegiatan berbagi praktik direalisasikan dengan diikuti oleh semua guru dan tenaga kependidikan. Kegiatan berbagi praktik ini dibuka oleh Azis Bonto, selaku kepala sekolah. Dalam sambutannya Azis Bonto mengatakan "Saya selaku pimpinan sangat mengapresiasi pelaksanaan kegiatan yang dilakukan oleh Ibu Dahliana sebagai salah satu inovasi dalam manajemen pembelajaran melalui pengelolaan buku daftar hadir dan nilai murid secara digital. Saya berharap setelah kegiatan ini dilaksanakan, semua guru dapat menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran di kelas". Pada akhir sambutannya, Aziz Bonto menyampaikan "Saya sangat mengharapkan adanya inovasi-inovasi lain yang dilakukan oleh guru khususnya dalam hal pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran".

Pada Kesempatan tersebut, Dahliana dipersilahkan tampil membawakan materi berbagi praktiknya. Pada penjelasan awal, dia memaparkan secara singkat tentang aplikasi ABSENSI SISWA yang telah digunakannya selama ini. Dahliana juga memaparkan kemudahan-kemudahan yang diperoleh selama menggunakan aplikasi tersebut dalam pembelajaran, khususnya dalam hal mengelola buku daftar hadir dan nilai siswa secara digital. Dia kemudian meminta dan mengajak para guru peserta berbagi praktik untuk mengunduh aplikasi tersebut di HP masing-masing agar dapat langsung mempraktekkan cara penggunaannya.



Gambar 2. Tampilan dashboard aplikasi layanan ASI

Pada langkah pertama saat guru mengunduh aplikasi, Dahliana menganjurkan untuk menggunakan akun belajar.id yang sudah dimiliki oleh masing-masing guru.

Langkah kedua adalah menginput nama sekolah dan membuat kelas sesuai dengan jumlah kelas yang diajar oleh masing-masing guru. Dahliana menunjukkan cara mengisi informasi ini dengan jelas dan terperinci, memastikan semua peserta dapat mengikuti dengan mudah.

Langkah ketiga adalah menginput nama-nama murid pada setiap kelas. Dahliana menjelaskan bahwa ini bisa dilakukan dengan menulis secara manual atau dengan mengimpor data murid dari file Microsoft Excel. Dalam demonstrasi ini, dia memilih cara impor data yang telah disiapkan sebelumnya untuk mempercepat proses. Para guru mengikuti langkah-langkah ini dengan seksama, mengimpor data murid mereka masing-masing

Setelah semua data murid berhasil diinput, Dahliana melanjutkan ke langkah keempat, yaitu mendemonstrasikan cara melakukan proses buku daftar hadir dan menginput nilai murid pada aplikasi. Dia menunjukkan bagaimana menandai kehadiran murid dan memasukkan nilai mereka dengan mudah dan cepat. Para guru mencoba melakukan hal yang sama pada perangkat mereka, dan Dahliana siap membantu jika ada yang mengalami kesulitan.

Langkah kelima adalah mendemonstrasikan cara mengedit buku daftar hadir dan nilai murid jika ada perubahan atau perbaikan yang perlu dilakukan. Dahliana menunjukkan bagaimana mengakses data yang sudah diinput dan melakukan perubahan yang diperlukan. Para guru merasa lega mengetahui bahwa mereka dapat dengan mudah memperbaiki kesalahan jika terjadi.

Langkah terakhir adalah menjelaskan cara mengekspor data buku daftar hadir dan nilai murid yang hasilnya berupa file Excel. Dahliana menunjukkan bagaimana mengunduh data ini dan menyimpannya untuk keperluan administrasi lebih lanjut. Para guru merasa puas dengan penjelasan yang diberikan dan siap untuk menerapkan apa yang telah mereka pelajari dalam kegiatan sehari-hari di sekolah. “Untuk lebih jelasnya, tutorial cara penggunaan aplikasi ini dapat ditonton pada *channel* youtube saya dengan link https://youtu.be/Si1FcOC1ssA?si=srOLIP_jT3xW73uP, dan jangan lupa *subscribe, like, dan dishare*” ucapnya dengan bercanda.

Urutan langkah pemaparan berbagi praktik yang dilakukan oleh Dahliana terbukti efektif dan mudah dipahami oleh peserta. Selesaiannya pelaksanaan kegiatan hari itu, sebagian besar pendidik berhasil melakukan instalasi aplikasi pada HP serta menginput nama murid ke dalam aplikasi sesuai dengan jumlah kelas yang diajar. Ini artinya aplikasi ABSENSI SISWA telah siap untuk digunakan, ucapnya dengan bangga.

Beberapa hari setelah kegiatan berbagi praktik selesai dilaksanakan, nampak wajah ceria para guru yang sudah menggunakan aplikasi. Bahkan pada akhir semester, guru juga dengan mudahnya dapat mengelola nilai murid dan mengakumulasikan kehadiran siswa dalam satu semester. Dahliana sangat bersyukur karena semua guru di sekolahnya sudah beralih menggunakan aplikasi digital untuk mengelola buku daftar hadir dan nilai murid. Respon positif dan ucapan terima kasih kepadanya secara pribadi dari para guru atas pengimbasan praktik yang dilakukan. Ada juga guru yang berseloroh "Kenapa tidak dari dulu menginformasikan kepada kami kalau ada aplikasi seperti ini. Ini sangat memudahkan pekerjaan mengelola kehadiran dan nilai siswa".

Namun Dahliana menyadari bahwa keberhasilan dari praktik yang dilakukannya tidak terlepas dari berbagai faktor pendukung. Di antaranya dukungan dari kepala sekolah yang selalu mendorong guru untuk selalu berinovasi demi kemajuan sekolah. Faktor lainnya adalah kemauan dan keinginan dari guru di sekolahnya yang selalu ingin terus belajar untuk meningkatkan kompetensinya melalui pemanfaatan teknologi informasi untuk kepentingan pembelajaran.

Foto dan Profil Kontributor



Dahliana Abdullah, S.Pd., M.Pd.

Jabatan : Guru
Email aktif : dahlianakimia@gmail.com
Web sekolah : <https://www.instagram.com/sman5barru/>



SMA Negeri 3 Purwokerto

JBS Menjawab Tantangan Zaman

“Inovasi hebat hanya dilakukan oleh orang yang berani melakukan sesuatu secara berbeda”.

Joko Budi Santosa, dikenal dengan inisial JBS adalah sosok kepala SMA Negeri 3 Purwokerto yang visioner dan selalu bersemangat untuk membawa satuan pendidikannya maju seiring perkembangan zaman. Tahun ini, menghadapi tantangan baru dalam pelaksanaan Penilaian Kinerja Kepala Sekolah (PKKS), JBS berinisiatif untuk menyelenggarakannya dengan lebih inovatif.

Persiapan dimulai, Joko membentuk tim khusus yang terdiri dari para pendidik dan tenaga kependidikan, ditambah dengan tim IT yang dikomandani Taufiq Ariefianto dan Elya Tati Subarkah. Tim hebat yang masing-masing individunya memiliki kompetensi sesuai bidangnya ini bersama-sama mengumpulkan, mengolah, dan menyusun data kinerja satuan pendidikan dalam bentuk digital. Tim pendidik dan tenaga kependidikan menyiapkan seluruh laporan kegiatan, pencapaian peserta didik, inovasi pembelajaran, serta dokumentasi lain yang

disimpan dalam sebuah sistem database yang terintegrasi dalam sistem yang oleh sekolah dinamakan Jaringan Berkas Security, kemudian dikenal sebagai JBS, inisial yang sama persis dengan inisial nama kepala sekolahnya.



Gambar 1. Simulasi Kegiatan Presentasi

“Kita harus memastikan semua data yang kita miliki lengkap dan akurat” tegas Joko BS dalam setiap rapat timnya. “Ini bukan hanya soal penilaian, tapi juga soal transparansi dan akuntabilitas kerja kita.” Tim IT sekolah juga bekerja keras untuk memastikan infrastruktur teknologi siap digunakan. Mereka menguji jaringan internet, memeriksa perangkat keras, serta memastikan *software* yang digunakan berfungsi dengan baik untuk Jaringan Berkas Security (JBS). Sebuah ruangan khusus disiapkan sebagai pusat kegiatan selama pelaksanaan PKKS, dilengkapi dengan layar besar, laptop, dan perangkat pendukung lainnya. Joko BS juga mengadakan pelatihan untuk para pendidik dan tenaga kependidikan agar terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam presentasi data. Ia menginginkan semua orang di satuan pendidikan siap menghadapi era digitalisasi dalam dunia pendidikan.

Hari yang dinanti-nanti akhirnya tiba. Pagi itu, Joko BS datang lebih awal dari biasanya. Ia memastikan semuanya berjalan sesuai rencana. Setelan baju batik khas yang dipakainya memberikan kesan profesional dan siap menghadapi segala tantangan. Setelah memeriksa semua persiapan terakhir, Joko BS mengambil napas dalam-dalam dan memasuki ruang kegiatan yang sudah dipersiapkan.

Pukul 08.00 tepat, sesi PKKS dimulai. Tim penilai dari Cabang Dinas Pendidikan Wilayah X dalam hal ini dari Kasi SMA-SLB, Dwi Sucipto dan Pengawas SMA, Yulianto Harsono langsung hadir di ruang kegiatan. Joko BS dan timnya menyapa mereka dengan ramah dan penuh percaya diri.



ìSelamat pagi, Bapak dan Ibu, terima kasih sudah meluangkan waktu untuk melakukan penilaian kinerja di SMA Negeri 3 Purwokerto. Saya berharap kita bisa menjalani sesi ini dengan lancar dan produktif,↑ ujarnya membuka sesi. Joko BS kemudian memulai presentasi pembukanya dengan dibantu oleh tim panitia yang disesuaikan dengan kompetensi yang dinilai. Dengan bantuan tim IT Ia menampilkan data kinerja sekolah dalam format data digital dan berbasis online dalam bentuk Jaringan Berkas Secure (JBS) dengan linknya <http://pkks.sman3pwt.sch.id/>. Setiap menu presentasi didesain dengan grafis yang jelas dan mudah dipahami. Ia memaparkan berbagai aspek kinerja satuan pendidikan, mulai dari pencapaian Kompetensi 1 berupa Pengembangan Diri dan Orang Lain, Kompetensi 2, berupa Kepemimpinan Pembelajaran, Kompetensi 3 berupa Kepemimpinan Manajemen Sekolah dan Kompetensi 4 berupa Kepemimpinan Pengembangan Sekolah. Setelah presentasi selesai, sesi dilanjutkan dengan tanya jawab. Tim penilai mengajukan beberapa pertanyaan yang mendetail tentang implementasi program-program yang dipaparkan Joko BS salah satunya adalah program kewirausahaan yang dibuatkan aplikasinya dalam platform digital E-Commerce. ìBagaimana Anda memastikan bahwa penggunaan teknologi data

digital dan berbasis online dalam bentuk Jaringan Berkas Security (JBS) sudah berjalan maksimal?↑ tanya Yulianto Harsono selaku salah satu penilai.

Joko BS menjawab dengan tenang. iKami mempersilahkan kepada para pendidik dan tenaga kependidikan untuk mengakses dalam pengumpulan dan penyeteroran data yang dibutuhkan dalam kegiatan PKKS ini sesuai dengan yang bidang kerja mereka.

Diakhir kegiatan Dwi Sucipto dan Yulianto Harsono juga memberikan beberapa masukan yang konstruktif. Mereka mengapresiasi upaya yang telah dilakukan oleh Joko BS dan timnya dalam penggunaan format data digital dan berbasis online dalam bentuk Jaringan Berkas Security (JBS), namun mereka juga memberikan saran untuk meningkatkan beberapa aspek, seperti memperluas jangkauan program *e-commerce* dan meningkatkan partisipasi orang tua dalam kegiatan satuan pendidikan.



Gambar 3. Praktik Berbagi dengan satuan pendidikan lari

Setelah sesi PKKS berakhir, Joko BS mengumpulkan timnya untuk refleksi dan diskusi. Mereka mengevaluasi apa yang telah dilakukan dengan baik dan apa yang bisa diperbaiki. Joko BS memberikan apresiasi kepada seluruh tim atas kerja keras dan dedikasi mereka. iKita telah melakukan yang terbaik. Terima kasih atas kerja keras dan dukungan bapak dan ibu. Ini adalah langkah awal untuk membawa satuan pendidikan kita ke arah yang lebih baik dengan format data digital dan berbasis online dalam bentuk JBS,↑ kata Joko BS dengan senyum bahagia.

Ia juga menyampaikan harapan untuk masa depan. "Saya berharap kita bisa terus berinovasi dan meningkatkan kualitas pendidikan di satuan pendidikan ini. Dunia terus berubah dan kita harus siap menghadapi setiap perubahan dengan semangat dan kreativitas dengan JBS."

Joko BS merasa lega dan optimis. Pengalaman PKKS dengan JBS ini bukan hanya menjadi penilaian kinerja, tetapi juga pembelajaran berharga tentang pentingnya adaptasi teknologi dalam pendidikan. Ia yakin bahwa SMA Negeri 3 Purwokerto akan terus maju dan menjadi contoh bagi satuan pendidikan yang lain di Indonesia.

Dengan semangat baru, Joko BS dan timnya melangkah ke depan, siap menghadapi tantangan dan meraih pencapaian yang lebih tinggi. Hari itu menjadi tonggak sejarah bagi SMA Negeri 3 Purwokerto, menunjukkan bahwa dengan kerja keras, kolaborasi, dan adaptasi teknologi, mereka mampu membuat format data digital dan berbasis online dalam bentuk Jaringan Berkas Security (JBS).

Replikasi

Praktik format data digital dan berbasis online dalam bentuk Jaringan Berkas Secure (JBS) ini dapat direplikasi oleh satuan pendidikan lain dengan melakukan penyesuaian sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing satuan pendidikan. Berikut kami lampirkan link source code JBS bagi satuan Pendidikan yang ingin melakukan pengembangan:

https://drive.google.com/drive/folders/1p3CxbXcemLp2Z5yV_IcX79TmTOLX6Z3R?usp=sharing

Foto dan Profil Kontributor



Joko Budi Santosa, S.Pd., M.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah
Email aktif : jokobudisantosa70@gmail.com
Web sekolah : <https://sman3pwt.sch.id/>



DIGITALISASI PEMBELAJARAN



SMA Negeri 30 Jakarta

“Capt n Doq” dalam Fisika Asik

“Dalam kolaborasi, kita menemukan kekuatan untuk menciptakan solusi yang lebih inovatif dan efektif, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya bagi setiap individu”.

Ratu gundah, sesaat mendengar bagaimana sebagian murid-muridnya mengalami kesulitan saat mengikuti pembelajaran Fisika. Mata pelajaran yang menurut Ratu mengasyikan namun bagi sebagian muridnya adalah sebaliknya. Dari salah satu murid yang pernah diajaknya “curhat” tentang pembelajaran Fisika, Ratu paham bahwa generasi muridnya adalah generasi Z yang kental dengan istilah “*Digital Native*” generasi yang tumbuh dengan teknologi yang tertanam dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari *smartphone* dan media sosial hingga internet dan kecerdasan buatan. Pada beberapa kesempatan muridnya merasa jenuh dengan pembelajaran tanpa ada integrasi dengan teknologi

Ratu menghadapi tantangan dalam mengajar Fisika dan memutuskan untuk mengintegrasikan berbagai aplikasi digital untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Ia menggunakan kompilasi aplikasi yang disebut

"Capt n Doq," yang mencakup Canva, Phet Colorado, Google Docs, Quizizz, dan Google Drive.

Canva dipilih sebagai media utama karena menawarkan template yang menarik dan mudah diakses. Selain itu, Canva digunakan untuk membuat hyperlink yang memudahkan peserta didik mengakses berbagai menu alur pembelajaran, termasuk petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, video, materi, lembar kerja, kuis, refleksi, profil penulis, dan daftar pustaka. Phet Colorado membantu menampilkan konsep fisika secara mikroskopis dan praktikum secara virtual, mendukung visualisasi dan pemahaman konsep dengan cara yang interaktif. Google Docs digunakan untuk membuat lembar kerja bersama, memfasilitasi kolaborasi dalam penyelesaian tugas, sementara Quizizz dimanfaatkan untuk asesmen awal dan akhir pembelajaran, memberikan cara yang interaktif untuk mengevaluasi pemahaman siswa. Google Drive berfungsi untuk mengumpulkan pekerjaan murid, memastikan portofolio siswa terdokumentasi dengan baik.

Ratu memfasilitasi akses ke aplikasi "Capt and Dog" melalui smartphone atau laptop, memungkinkan murid untuk belajar kapan saja dan di mana saja secara mandiri. Dalam setiap sesi pembelajaran, Ratu menggunakan model Problem-Based Learning (PBL) dengan metode praktikum, yang menekankan keaktifan murid dalam berpikir kritis dan menganalisis masalah.



Gambar 1. Tampilan depan media pembelajaran

Pembelajaran dimulai dengan penerapan keterampilan sosial emosional; Ratu menyapa murid dengan hangat, menanyakan kabar mereka, meminta salah satu murid memimpin doa, dan mengajak semua untuk bersyukur atas karunia hari ini. *Ice breaking* dilakukan untuk menarik perhatian peserta didik.

Selanjutnya, Ratu menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan menyampaikan skenario pembelajaran. Murid kemudian diberikan pemantik berupa video "Guru IPA," yang menjelaskan aplikasi teknologi dan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari. Menu materi menyediakan topik yang lebih mendalam, sementara menu worksheet memandu praktikum virtual.

Untuk mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran, murid diminta menyelesaikan asesmen di menu kuis. Selama proses tersebut, Ratu aktif membimbing murid, memastikan mereka terlibat dalam diskusi dan mengakses materi melalui aplikasi dengan baik. Pendekatan ini bertujuan meningkatkan keterampilan kritis murid serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi.

Kelebihan mengajar dengan menggunakan aplikasi ini, pendidik bisa efektif melayani kebutuhan individual murid. Murid yang memiliki kecepatan belajar lebih tinggi dapat melompat pada menu berikutnya, sebaliknya bagi yang sedikit lambat mereka bisa mengulang kembali bagian yang belum mereka pahami secara mudah.



Gambar 2. Suasana ketika murid belajar dengan menggunakan media

Dari hasil refleksi bersama murid, Farhan menyatakan “dia lebih senang belajar dengan menggunakan media ini, karena menjadi tidak mengantuk”. Sedangkan Raffa menyatakan “dia lebih paham karena bisa melihat penggambaran secara reel dalam aplikasi phet colorado yang menggambarkan bentuk induksi elektromagnetik”, tidak berbeda jauh dengan temannya Renita menyatakan “saya senang karena bisa belajar menggunakan gawai dan saya bisa bolak balik mengulang pada bagian yang belum saya pahami”.

Keterlibatan murid secara aktif selama proses pembelajaran juga dapat dijadikan cerminan bahwa pembelajaran menggunakan media ini berlangsung dengan baik, selain hasil belajar yang mengalami peningkatan secara signifikan. Dari sini terlihat media pembelajaran berbasis teknologi dapat dijadikan sebagai salah satu upaya murid untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan bagi murid sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai tanpa menggantikan peran pendidik dalam setiap proses pembelajaran. Peran guru dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan refleksi pembelajaran. Media hanyalah sebagai alat bantu proses pembelajaran, efektivitas penggunaannya tergantung dari peranan pendidik itu sendiri. Sebagai seorang fasilitator guru harus mampu meningkatkan kebahagiaan, minat dan keterlibatan murid dalam pembelajaran.

Foto dan Profil Kontributor



Ratu Mulyanengsih

Jabatan : Guru
Email aktif : ratumulyanengsih@gmail.com
Web sekolah : <https://sman30-jkt.sch.id>



SMA Negeri 1 Ciawi

Numerasi Bersemi di Bumi Ciawi

“Kegagalan adalah guru terbaik, tapi keberhasilan adalah motivasi terbesar”.

Berbicara tentang literasi numerasi, tak bisa lepas dari Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK). Program evaluasi ini dimaksudkan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memotret input, proses dan output pembelajaran di seluruh satuan pendidikan. Hasilnya? Langsung tertuang dalam rapor pendidikan,

Di SMANIC, SMA Negeri 1 Ciawi, tahun 2022 menjadi tahun yang cukup menantang. Saat rapor pendidikan mereka dirilis, sebuah kenyataan pahit terungkap: literasi numerasi murid menunjukkan hasil yang kurang memuaskan, alias rapor merah. Kalimat “Perlu ada intervensi khusus” yang tertera di dalam file excel seakan menjadi tamparan keras bagi seluruh civitas akademika sekolah.

Rapor merah ini bagaikan alarm bahaya yang menyadarkan semua pihak bahwa ada masalah serius yang harus segera diatasi. Ibarat seorang murid

yang mendapat nilai merah dalam ulangan, SMANIC pun harus melakukan evaluasi diri dan mencari solusi untuk memperbaiki kekurangan.

"Ini bukan akhir dari segalanya," ujar Kepala SMANIC dalam rapat guru. "Rapor merah ini justru menjadi motivasi bagi kita untuk berbenah dan meningkatkan kualitas pembelajaran."

Dalam upaya memperbaiki capaian literasi numerasi, SMANIC menemukan sebuah akar masalah yang mendasar: minat murid terhadap perhitungan angka semakin memudar. Era digital dengan segala kemudahannya, khususnya kemunculan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence (AI)* menjadi jebakan bagi siswa. Dengan *AI*, perhitungan rumit sekalipun dapat diselesaikan dalam sekejap mata. Soal-soal numerasi yang dulu dianggap menantang kini terasa begitu mudah untuk dipecahkan hanya dengan bantuan gawai. Akibatnya, banyak siswa merasa tidak perlu lagi repot-repot belajar menghitung secara manual. Mereka lebih memilih untuk menghabiskan waktu dengan bermain game atau berselancar di dunia maya.

Pembenahan mutu pendidikan di SMANIC dimulai dari langkah kecil namun berdampak besar. Para pimpinan sekolah berkolaborasi dengan para guru yang memiliki minat khusus dalam meningkatkan kemampuan baca dan hitung murid. Mereka bersama-sama menganalisis permasalahan yang ada dan merumuskan solusi yang tepat.

Di antara para guru tersebut, sosok Deden, seorang guru matematika yang juga dikenal sebagai guru penggerak, menjadi ujung tombak dalam pelaksanaan program literasi numerasi. Dengan semangat yang tinggi, Deden berupaya membudayakan kebiasaan berhitung di kalangan murid.

Salah satu inovasi yang dilakukan adalah tim Kurikulum sekolah menyediakan waktu selama 20 menit setelah bel masuk untuk membiasakan murid dengan kegiatan literasi numerasi yang telah disiapkan oleh Deden dan timnya. Soal-soal disusun secara bertahap, mulai dari soal-soal sederhana yang menguji kemampuan menghitung dasar hingga soal-soal yang lebih kompleks yang menuntut murid untuk berpikir kritis dan kreatif.

Untuk memudahkan penyebaran soal-soal, Deden memanfaatkan teknologi. Ia membagikan tautan berisi soal-soal literasi numerasi melalui grup WhatsApp



dinas sekolah. Dengan begitu, seluruh guru dan murid dapat mengakses soal-soal tersebut dengan mudah.

Deden dan timnya menyadari bahwa murid SMANIC, yang sering disebut generasi Z, lebih tertarik pada hal-hal yang praktis dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, mereka memutuskan untuk menggabungkan unsur-unsur konvensional dan modern dalam pembelajaran literasi numerasi.

Salah satu langkah yang diambil adalah mewajibkan murid untuk mencatat manual semua proses perhitungan mereka. Hal ini bertujuan untuk melatih murid berpikir secara kritis dan logis serta memahami konsep matematika secara mendalam. Dengan mencatat manual, murid dapat merefleksikan kembali langkah-langkah yang telah mereka lakukan dan menemukan kesalahan jika ada.

Di sisi lain, untuk mengakomodasi kecintaan murid terhadap teknologi, Deden dan timnya juga mengembangkan sistem ujian online menggunakan Google Forms. Soal-soal literasi numerasi yang bervariasi, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks, disajikan melalui aplikasi ini. Murid menghitung manual lewat catatan di atas kertas yang hasilnya diisikan lewat Google Form sehingga siswa dapat mengakses soal-soal tersebut kapan dan di mana saja menggunakan gawai mereka.



Gambar 1. murid yang sedang melakukan proses berhitung secara otentik

"Dengan menggunakan Google Forms, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan," ujar salah seorang murid. "Selain itu, kita juga bisa langsung mengetahui hasil pengerjaan kita."

Program literasi numerasi di SMANIC tidak hanya melibatkan murid sebagai objek pembelajaran, tetapi juga guru sebagai fasilitator dan pengawas. Untuk mencegah terjadinya kecurangan, baik itu dengan cara saling berbagi jawaban melalui chat maupun menggunakan kecerdasan buatan (AI), pengawasan yang ketat dilakukan selama proses pembiasaan.

Di akhir sesi pembiasaan, murid diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil kerja mereka dan merefleksikan bersama-sama guru. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman murid terhadap materi yang telah diajarkan, serta mengidentifikasi kesulitan yang masih mereka hadapi.

"Dengan cara ini, kita bisa mengetahui langsung di mana letak kesulitan murid," ujar Deden. "Selain itu, refleksi bersama juga dapat meningkatkan rasa percaya diri murid dan memotivasi mereka untuk terus belajar."



Gambar 2. Guru yang melakukan pengawasan ketika pelaksanaan literasi numerasi

Pembiasaan literasi numerasi di SMANIC semakin berwarna dengan kehadiran empat guru penggerak baru. Para guru ini, yang baru saja menyelesaikan pendidikannya, membawa semangat baru dan ide-ide segar dalam pelaksanaan program. Ilmu yang mereka peroleh selama pendidikan kini diaplikasikan secara langsung dalam membimbing murid-murid SMANIC.

Kehadiran guru penggerak ini juga memberikan dampak positif bagi guru-guru lainnya. Mereka saling berbagi pengalaman dan pengetahuan, sehingga kualitas pembelajaran di SMANIC semakin meningkat.

Tiga bulan pertama pelaksanaan program literasi numerasi di SMANIC berjalan sangat baik. Antusiasme murid begitu tinggi, terutama ketika mereka mulai melihat peningkatan nilai mereka yang rata-rata di atas 90. Pemberian di awal soal-soal yang masih berada pada tingkat berpikir rendah (LOTS) membuat murid merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus belajar.

Namun, seiring berjalannya waktu, tantangan mulai muncul ketika soal-soal yang diberikan mulai mengarah pada tingkat berpikir tinggi (HOTS). Kening murid yang sebelumnya terlihat cerah, kini mulai berkerut. Mereka membutuhkan waktu yang lebih lama untuk memahami dan menyelesaikan soal-soal yang lebih kompleks.

Melihat hal ini, para guru dan tim penggerak program pun segera mencari solusi. Pembahasan soal secara berkala, baik secara individu di kelas maupun secara kelompok melalui video, menjadi salah satu strategi yang efektif. Dengan begitu, murid dapat lebih memahami konsep-konsep yang sulit dan menemukan cara untuk menyelesaikan soal-soal HOTS.

"Pembahasan soal secara berkala ini sangat membantu saya," ujar Rasyad, seorang murid yang sangat menyukai matematika. "Saya jadi lebih paham di mana letak kesalahan saya dan bagaimana cara memperbaikinya."

Rasyad memang menjadi salah satu contoh murid yang sangat antusias dengan program literasi numerasi. Baginya, kegiatan belajar matematika bukan lagi menjadi beban, melainkan sebuah kesenangan. "Pembiasaan literasi numerasi ini bikin saya bisa terus berlatih menyelesaikan sebuah hitung-hitungan matematika, dan karena saya suka matematika saya menikmati setiap momen itu. Ditambah pengerjaannya di hp jadi itu bikin simpel dan membuat hp kita itu jadi lebih berguna apalagi hasilnya bisa langsung tahu mana yang benar mana yang salah dan berapa hasilnya saat itu juga," ungkapnya dengan semangat.

Program literasi numerasi di SMANIC tidak hanya disambut baik oleh murid yang memiliki minat tinggi dalam matematika seperti Rasyad. Mansyur, misalnya, yang awalnya merasa biasa saja dengan matematika, mulai

merasakan perubahan. "Berasa keren kalau bisa menyelesaikan soal numerasi yang dianggap sulit lalu mendapatkan hasil yang memuaskan," ungkapnya. Mansyur menyadari bahwa naik turunnya hasil yang didapatkan merupakan bagian dari proses belajar.

"Naik turun hasil adalah proses belajar, yang pasti akan ada perasaan senang jika berhasil dan akan merasa sebal jika gagal namun itu jadi sebuah bumbu proses belajar," tambah Mansyur.

Senada dengan Rasyad dan Mansyur, mayoritas murid di SMANIC memberikan respons positif terhadap program ini. Mereka melihat pembiasaan literasi numerasi sebagai sarana untuk mengasah kemampuan berhitung dan memecahkan masalah.

Tidak hanya murid, para guru pun merasakan manfaat dari program ini. Budi, seorang guru muda yang tidak mengajar matematika, mengungkapkan, "Pembiasaan ini merupakan bentuk murajaah diri karena sebagai orang tua kita pastinya harus siap membekali diri agar mampu menuntun anak sendiri ketika mereka berkonsultasi tentang matematika di rumah."

Satu tahun berlalu, dan hasil dari program literasi numerasi di SMANIC mulai terlihat nyata. Laman rapor pendidikan tak nampak warna kuning ataupun merah. Senyum sumringah terukir di wajah Aida, kepala sekolah SMANIC, saat melihat pencapaian ini.

"Saya sangat bersyukur atas hasil yang telah kita capai," ujar Aida. "Namun, kita tidak boleh berpuas diri. Kita harus terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan manfaat maksimal dari program ini."

Aida berkomitmen untuk terus mengembangkan program literasi numerasi di SMANIC. Ia berencana untuk melakukan berbagai inovasi agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. "Di atas langit masih ada langit," tambahnya, "kita harus terus berinovasi agar program ini tetap relevan dan bermanfaat bagi siswa."

Hasil dari program ini juga terlihat pada keberhasilan murid dalam menghadapi ujian masuk perguruan tinggi negeri (UTBK). Banyak alumni SMANIC yang berhasil lolos ke perguruan tinggi pilihan mereka. Mereka

mengakui bahwa pembiasaan literasi numerasi yang mereka dapatkan di sekolah sangat membantu mereka dalam menyelesaikan soal-soal ujian.

"*Teu reuwas deui*," ujar salah seorang alumni. Kalimat Sunda ini berarti "tidak kaget lagi" dan sering digunakan untuk mengungkapkan perasaan nyaman dan terbiasa dengan sesuatu. Alumni tersebut merasa tidak terkejut ketika menghadapi soal-soal yang berkaitan dengan numerasi karena sudah terbiasa berlatih sejak di sekolah.

Keberhasilan program literasi numerasi di SMANIC membuktikan bahwa dengan konsistensi dan inovasi, kita dapat mengubah mindset siswa terhadap literasi dan numerasi. Literasi numerasi tidak hanya sekadar kemampuan berhitung, tetapi juga merupakan keterampilan yang sangat penting untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Kalau sudah terbiasa pasti akan merasa nyaman, kalau sudah nyaman masa iya mau ditinggalkan, yakin? Begitulah Numerasi yang bersemi di Bumi Ciawi tidak mau dan tidak akan ditinggalkan.

Foto dan Profil Kontributor



Budi Rahmat Alifian, S.Pd., Gr.

Jabatan : Guru
Email aktif : sundasibudi@gmail.com
Web sekolah : <https://www.sman1ciawibgr.sch.id>



SMA Negeri 1 Geger

Digitalisasi Pembelajaran *Hybrid* dengan Moodle

“Kita membutuhkan teknologi di setiap ruang kelas dan di setiap tangan murid dan guru, karena itu adalah pena dan kertas zaman kita”- David Warlick -

Pendidikan saat ini ibarat menyebrangi jembatan digital yang menghubungkan dunia nyata dan virtual. Didasari oleh kebutuhan murid yang semakin beragam pada abad ke 21, diperlukan transformasi teknologi dalam pelayanan pendidikan. SMAN 1 Geger merupakan salah satu sekolah yang menggunakan Moodle dalam pembelajaran *hybrid*. Anim, sebagai kepala sekolah mengungkapkan bahwa menggunakan Moodle dalam pembelajaran *hybrid* seperti memahat masa depan dengan alat teknologi, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan adaptif.

Beberapa fasilitas pendukung seperti jaringan internet, layanan LMS Moodle, server, koneksi WiFi antar kelas, LCD dan lainnya, menjadi aspek utama dalam persiapan pembelajaran berbasis Moodle. Selain itu menurut Anim, kesiapan

para guru SMA Negeri 1 Geger juga sudah cukup bagus, sekitar 45% dari total guru telah siap dalam penerapan pembelajaran berbasis Moodle. Sedangkan dari sisi murid, Anim memandang mayoritas murid telah memiliki fasilitas untuk menunjang pembelajaran dengan dibuktikan kepemilikan perangkat teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran *hybrid*.

Meskipun didukung oleh sarana, prasarana, dan kesiapan SDM yang baik, Anim masih menemui beberapa tantangan dalam praktik pelaksanaan pembelajaran. Untuk mengatasi hal ini, pembelajaran *hybrid* diimplementasikan sebagai upaya memfasilitasi pembelajaran terdiferensiasi, yang merupakan salah satu ciri khas Kurikulum Merdeka. Dengan model *hybrid* menggunakan Moodle, pembelajaran tidak lagi terbatas oleh waktu dan tempat. Moodle menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru merancang dan mengelola pembelajaran yang fleksibel, sekaligus mempersonalisasi materi pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan murid yang beragam. Dengan Moodle, murid dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, mengerjakan tugas sesuai kecepatan mereka, serta mendapat umpan balik yang lebih cepat. Hal ini membuka peluang bagi pembelajaran yang lebih inklusif, memperluas akses murid terhadap sumber daya, dan mendukung eksplorasi pengetahuan di luar batasan ruang kelas tradisional.

Sebagai kepala sekolah, Anim memiliki peran yang penting dalam mendorong dan memfasilitasi perubahan pembelajaran *hybrid* yang efektif sesuai dengan visinya dalam memberikan pengaruh dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Dalam implementasi pembelajaran[berbasis Moodle ini, Anim membagi ke dalam 5 tahapan.

Tahap pertama adalah merancang desain pembelajaran *hybrid*. Proses ini dimulai dengan menyusun rencana secara kolaboratif bersama para wakil kepala sekolah untuk menetapkan tujuan pembelajaran, konten yang akan diajarkan, memastikan ketersediaan sumber daya dan fasilitas pendukung, program evaluasi, refleksi, dan keberlanjutan program.

Tahap kedua adalah mempersiapkan fasilitas pendukung untuk pembelajaran *hybrid* dengan menggunakan LMS Moodle. Persiapan ini mencakup dua aspek utama: fasilitas fisik dan operasional. Fasilitas fisik meliputi penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai, seperti internet dengan kecepatan 400

Mbps, CPU server Rackmount Dell R730 V4, router Synology, WiFi Mikrotik, UPS, serta domain elearning.sman1geger.sch.id. Selain itu, setiap kelas perlu dilengkapi dengan LCD proyektor untuk memudahkan guru dan murid dalam menjalankan pembelajaran *hybrid*. Fasilitas operasional mencakup dukungan teknis dari tim IT yang siap membantu guru dan murid dalam menangani kendala penggunaan Moodle dan memastikan keamanan dari serangan siber. Tidak ketinggalan, panduan penggunaan Moodle, baik dalam bentuk video tutorial di YouTube maupun buku pedoman, disediakan untuk mempermudah implementasi dan pemahaman sistem pembelajaran *hybrid* bagi seluruh pihak yang terlibat.



Gambar 1. Pelatihan guru di SMAN 1 Geger dalam program "Jumat Berbagi"

Tahap ketiga adalah mempersiapkan guru yang menguasai LMS Moodle untuk mendukung pembelajaran *hybrid*. Dalam pembelajaran *hybrid* peran guru menjadi lebih kompleks karena selain mengajar di kelas, mereka juga harus mampu mengintegrasikan teknologi digital dan memotivasi murid menjadi pembelajar mandiri. Tantangan utama yang dihadapi guru adalah bagaimana memanfaatkan teknologi secara efektif, mendorong partisipasi aktif murid, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Untuk menghadapi tantangan ini, kepala sekolah telah memfasilitasi pelatihan bagi guru agar dapat mengadopsi pembelajaran *hybrid* dengan baik. Pelatihan dimulai dengan pengenalan branding sekolah digital dan konsep pembelajaran *hybrid*, guna memperkuat komitmen seluruh

warga sekolah dalam menerapkan LMS Moodle sebagai ikon sekolah digital. Setelah itu, diadakan workshop dan diskusi melalui acara *In House Training* (IHT) dengan narasumber dari luar, untuk menyamakan persepsi dan memberikan pelatihan awal.

Sebagai tindak lanjut, guru akan menerapkan konsep pembelajaran *hybrid* dalam kegiatan sehari-hari melalui penggunaan studi kasus. Agar pelatihan ini berjalan efektif, pendekatan berbasis komunitas diterapkan, salah satunya melalui program “Jumat Berbagi”. Program ini memberikan kesempatan bagi guru untuk saling berbagi pengalaman, praktik terbaik, dan strategi efektif dalam menggunakan LMS Moodle dalam pembelajaran *hybrid*.



Gambar 2. Proses pembelajaran Hybrid di SMAN 1 Geger di kelas

Keempat, pelaksanaan pembelajaran *hybrid* dengan Moodle menekankan pentingnya murid menjadi pembelajar mandiri. Guru menyusun e-modul interaktif di Moodle yang membantu murid merencanakan, mengatur, dan mengevaluasi pembelajaran mereka sendiri.

Kelima, refleksi dan evaluasi pelaksanaan pembelajaran *hybrid* sangat penting untuk memastikan tercapainya tujuan pembelajaran yang berpusat pada murid. Anim melakukan monitoring teknologi, infrastruktur, serta mengumpulkan data hasil pembelajaran *hybrid*. Setelah itu, bersama guru, dilakukan refleksi dan evaluasi, diikuti dengan perbaikan atau tindakan lanjutan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran *hybrid*.

Transformasi pendidikan melalui digitalisasi pembelajaran *hybrid* dengan Moodle di SMAN 1 Geger adalah sebuah langkah berani menuju masa depan yang lebih inklusif dan adaptif. Dengan teknologi sebagai jembatan antara ruang kelas fisik dan dunia virtual, sekolah ini membuktikan bahwa pendidikan di era digital tidak hanya tentang alat, tetapi juga tentang cara kita menggunakannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna. Di balik kesuksesan implementasi ini, terdapat komitmen kepala sekolah dan para guru untuk terus belajar, beradaptasi, dan berbagi, menciptakan komunitas pembelajar yang tidak hanya mengajar, tetapi juga membimbing murid untuk menjadi individu yang mandiri, kreatif, dan kritis.

Foto dan Profil Kontributor



Anim Hadi Susanto, M.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah
Email aktif : animhadisusanto@gmail.com
Web sekolah : <https://sman1geger.sch.id>



SMA Negeri 62 Jakarta

KASUARI Berbahasa Jepang

“Kartu bersuara indah sebagai media pembelajaran bahasa Jepang dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi dan keterlibatan murid dalam menguasai bahasa dengan lebih efektif”.

Bagaimana KASUARI dapat meningkatkan kemampuan berbicara murid dalam bahasa Jepang? Yulfia, guru bahasa Jepang di SMAN 62 Jakarta, merasa resah dengan banyaknya murid yang merasa kesulitan mengucapkan kosa kata bahasa Jepang. Walaupun Yulfia sudah berulang kali memberikan contoh cara pengucapannya, ternyata, tetap saja diperlukan suara dari penutur asli dari bahasa Jepang tersebut. Agar murid dapat berbicara bahasa Jepang secara natural, Yulfia berkolaborasi dengan muridnya dalam pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran itu bernama KASUARI.

KASUARI di sini bukan berarti sejenis burung yang berasal dari Papua, tetapi merupakan singkatan dari Kartu Bersuara Indah. Sebuah media pembelajaran berupa kartu yang memiliki QR Code dan ketika di-scan dapat mengeluarkan

suara. Dalam kegiatan belajar sehari-hari, Yulia menemukan kurangnya interaksi murid dalam proses pembelajaran kosakata. Kegiatan pengenalan kosakata di dominasi oleh sebagian murid yang memang memiliki antusiasme tinggi terhadap mata pelajaran bahasa Jepang. Selebihnya hanya sekedar mengikuti dan terlihat tidak bersemangat.

Di SMAN 62 Jakarta, terdapat dua guru Bahasa Jepang. Keduanya adalah Warga Negara Indonesia dan tentu saja berbahasa ibu, Bahasa Indonesia. Layaknya dalam pembelajaran bahasa asing, tidak dipungkiri bahwa dibutuhkan *native speaker* (penutur asing) untuk bisa melafalkan kosakata amat diperlukan. Murid dapat mengetahui cara pengucapan kosakata tersebut lebih natural. Selain itu, sebagai bahasa asing yang baru ditemui ketika duduk di bangku SMA, bahasa Jepang memiliki keunikan tersendiri.

Cara mengucapkan kosakata bahasa Jepang tidak selalu sama dengan apa yang tertulis walaupun sebagian besar diucapkan sebagaimana yang tertulis. Yulia mendapati beberapa murid sedikit *terpeleset* ketika mengucapkan kosakata bahasa Jepang tersebut. Contohnya dalam kata *tonegaishimasu* (tolong), murid lebih sering mengucapkannya dalam versi bahasa Inggris yaitu menjadi *wangaishimasu*, padahal seharusnya dibaca sebagaimana kata tersebut ditulis. Dan masih banyak contoh lainnya. Azzahra, murid kelas XII MIPA 1, mengatakan, *Sensei, bagaimana cara mengucapkan kosakata ini?*. Berbeda dengan Intan, murid kelas XII IPS 1, yang mengatakan, *Sulit sekali membedakan cara mengucapkan kosakata yang mirip*.

Dari pertanyaan dan pernyataan murid ini, Yulia mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa kartu kosakata dengan *QR Code* dan mengajak murid untuk berkolaborasi bersama dalam kelompok-kelompok kecil. Dalam media pembelajaran ini, Yulia menggunakan beberapa aplikasi pendukung. Yaitu Canva, Sound of Text, dan ME-QR.

Untuk mendukung interaksi antara guru dan murid, Yulia mengatur ruangan kelas sedemikian rupa agar posisi murid ketika berinteraksi dan berdiskusi lebih nyaman dan tidak terganggu dengan posisi bangku dan meja dari kelompok lain. Setiap kelompok boleh memilih tema kartu kosakata masing-masing. Contoh: kosakata hewan, nama provinsi, nama buah, dan sebagainya. Berikutnya, murid mendesain kartu kosakata melalui link Canva. Di website ini kita dapat menemukan berbagai macam template menarik untuk membuat

desain kartu kosakata. Ketiadaan native speaker pun dapat disiasati dengan membuat file suara yang dapat diunduh di *Sound of Text*. Tidak hanya suara penutur asli bahasa Jepang, tetapi suara dari negara lain pun juga bisa.

Langkah selanjutnya yaitu memindahkan file suara tersebut drive agar file tersebut dapat mempunyai link. Dari link tersebut inilah yang akan dimasukkan ke dalam ME-QR _sehingga diperoleh satu gambar *QR Code*. Dan kartu inilah yang diberi istilah KASUARI.

Setiap kartu kosakata KASUARI memiliki tulisan bahasa Jepang dalam huruf *hiragana* beserta artinya dalam bahasa Indonesia. Dibalik kartu tersebut terdapat *QR Code* yang dapat dipindai menggunakan gawai murid untuk mengakses audio pengucapan kosakata tersebut.



Gambar 1. Contoh KASUARI (Kartu Bersuara Indah)

Setelah KASUARI dicetak, Yulfia memberikan kesempatan kepada murid untuk membuat kegiatan dari KASUARI tersebut. Misalnya bermain cara baca kata (yang tertulis dalam huruf *Hiragana*), tebak suara (yang berasal dari *QR Code*) dan kegiatan lainnya. Dengan KASUARI, kegiatan belajar tidak hanya memahami materi saja tetapi juga dapat bereksplorasi dengan bermacam-macam kegiatan. Murid lebih termotivasi dan antusias di kelas. Mereka berlomba-lomba mencari ide kegiatan yang dapat dipakai dengan menggunakan KASUARI, yang memberikan keseruan tersendiri bagi mereka. Yulfia juga memberi kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan kartu dan ide kegiatan yang bisa dilakukan dengan KASUARI tersebut untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Jepang mereka dan mereka menjadi lebih antusias, kreatif dan inovatif.



Gambar 2. Suasana pembelajaran di kelas menggunakan KASUARI

Shirra, murid kelas XII MIPA 3, menyatakan KASUARI bikin pembelajaran jadi lebih seru dan nggak membosankan. Sedangkan Altamis, murid kelas XII IPS 2, menyatakan *iPake* KASUARI bikin hemat waktu. Karena cukup scan *QR Code* aja langsung keluar audionya. Ibu Setyo RA, guru SMAN 62 Jakarta, yang mengampu mata pelajaran Bahasa Inggris menyatakan *Dari segi teknologi, KASUARI ini juga membuka mata kita bahwa teknologi bisa banget membantu kita dalam belajar bahasa. Kita jadi *ngerti* bahwa ada banyak cara dan alat modern yang bisa *bikin* belajar jadi lebih *gampang* dan menyenangkan.*

Secara keseluruhan, kegiatan pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan kartu kosakata KASUARI yang dilengkapi dengan *QR Code* merupakan pengalaman yang sangat bermanfaat dan menyenangkan. Yulfia yakin bahwa penggunaan teknologi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman kosakata saja, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar bersama murid secara keseluruhan.

Foto dan Profil Kontributor



Yulfia, S.S.,M.Pd

Jabatan : Guru
 Email aktif : yulfiafia@gmail.com
 Web sekolah : <https://sman62jkt.sch.id>



SMA Plus PGRI Cibinong

Praktik Digitalisasi Pembelajaran *Immersive Learning* di SMA Plus PGRI Cibinong

“Digitalisasi pembelajaran bukan hanya tentang teknologi, tetapi tentang menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, interaktif, dan relevan, mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi masa depan dengan percaya diri”.

Di era digital yang terus berkembang, penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Penggunaan TIK tidak hanya terbatas pada lingkungan profesional atau industri, tetapi juga telah merambah ke sektor pendidikan, termasuk di lingkungan SMA Plus PGRI Cibinong. Melalui pengintegrasian TIK di sekolah yang tidak hanya menjadi kebutuhan, tetapi juga menjadi keharusan dalam menyiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan.

Ahmad sebagai guru mengungkapkan bahwa penggunaan TIK di sekolah tidak hanya sebatas memanfaatkan perangkat lunak atau perangkat keras, tetapi juga mencakup *transformasi fundamental* dalam metode pembelajaran,

interaksi guru-murid, manajemen sekolah, dan keterlibatan orang tua. Dia pun sangat berharap bahwa teknologi yang semakin canggih berpeluang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memberikan pengalaman pendidikan yang lebih baik bagi murid semakin besar.

Penggunaan TIK di SMA Plus PGRI Cibinong memberikan banyak manfaat, antara lain meningkatkan *aksesibilitas* terhadap sumber belajar, memfasilitasi pembelajaran yang berbasis *kolaborasi* dan *interaktif*, memungkinkan evaluasi yang lebih baik terhadap kemajuan murid, serta membantu *efisiensi* dalam administrasi sekolah. Namun, penggunaan TIK di sekolah juga membawa tantangan, seperti kebutuhan akan sumber daya yang memadai, pelatihan guru yang memadai, serta keamanan dan privasi data murid.

Praktik dan pengembangan terus dilakukan untuk mengeksplorasi potensi dan implikasi penggunaan TIK di sekolah. Kegiatan tersebut tidak hanya bertujuan untuk memahami dampak penggunaan TIK terhadap pembelajaran dan prestasi akademis murid, tetapi juga untuk mengidentifikasi praktik-praktik terbaik dalam mengintegrasikan TIK di lingkungan pendidikan. Dorongan terhadap praktik guru dalam bidang TIK, akan meningkatkan pemahaman yang lebih dalam tentang bagaimana penggunaan yang dapat dioptimalkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Selain itu juga melalui upaya yang konkret dalam memperbaiki kelemahan dan mengatasi tantangan yang terkait dengan penggunaan TIK di lingkungan sekolah

SMA Plus PGRI Cibinong memiliki fokus terhadap bidang TIK untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan masa kini di sekolah. Hal tersebut dibuktikan dengan berbagai kegiatan IT di sekolah, seperti dalam pembentukan departemen IT pada tahun 2004, yang diresmikan oleh Sofyan Djalil sebagai Menteri Komunikasi dan Informasi. Departemen IT tersebut terdiri dari tiga pokok program yaitu Pembelajaran IT, IT untuk pembelajaran dan Tata Niaga IT dengan tenaga kerja warga sekolah. Selain itu juga dibentuk tim pengembang teknologi pendidikan yang merupakan bagian dari tim pengembang kapasitas guru dalam bidang IT. Adanya guru TIK di sekolah juga turut berperan penting dalam mendukung transformasi digital yang menyeluruh di lingkungan sekolah.

Sedangkan untuk kegiatan yang melibatkan murid, sekolah melaksanakan kegiatan seperti pembentukan kelompok murid binaan khusus IT yang diberi

akronim KOPASUS IT. Anggota kopasus IT terdiri dari murid yang memiliki kemampuan yang sangat baik dalam bidang TIK yang dikelompokkan kedalam 3 divisi, yaitu divisi RPL, TKJ dan Multimedia dengan strategi pembelajaran *learning by doing, learning by teaching, learning by maintaining dan learning by producing*. Kemudian adanya kegiatan *student day* yang masuk kedalam program kurikulum, dimana murid dapat memilih kegiatan pembelajaran sesuai dengan bakat dan minatnya di hari yang sudah ditentukan. *Student day* yang berkaitan dengan IT yakni, *Arsitektur, Animasi, Desktop Programming, Web Design dan Web Programming*

Ahmad mengatakan bahwa, salah satu inovasi terkini yang telah mengubah *lanskap* pembelajaran di SMA Plus PGRI Cibinong adalah *immersive learning*. Merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti *virtual reality (VR), augmented reality (AR)* dan simulasi interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar baru yang mendalam dan menarik. Dengan memanfaatkan alat-alat ini, murid tidak hanya belajar dari membaca dan mendengarkan, tetapi juga terlibat secara langsung dalam situasi dan konteks yang memungkinkan mereka untuk mempraktikkan pengetahuan dan keterampilan dalam lingkungan yang mirip dengan dunia nyata.

Immersive learning telah membuka pintu bagi pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan efektif di SMA Plus PGRI Cibinong. Melalui materi pembelajaran yang disajikan dalam format yang menyerupai pengalaman nyata, murid dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang kompleks, mengasah keterampilan praktis, dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Pendekatan ini juga memungkinkan pengajar untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang adaptif dan personal, memungkinkan mereka untuk menyesuaikan pengalaman pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar individu murid. Dalam era di mana teknologi semakin meresap ke dalam kehidupan sehari-hari, penggunaan *immersive learning* tidak hanya relevan untuk mengembangkan keterampilan untuk masa depan, tetapi juga penting untuk mempersiapkan murid menghadapi tantangan dunia nyata dengan percaya diri dan kreativitas.

Langkah awal dalam perencanaan pembelajaran dengan *immersive learning* adalah mengidentifikasi secara jelas tujuan-tujuan yang ingin dicapai. Hal ini



Gambar 1. Suasana pembelajaran di kelas menggunakan Virtual Reality (VR)

meliputi penentuan keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman yang diharapkan murid dapatkan melalui pengalaman pembelajaran ini. Misalnya, apakah tujuan pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep-konsep tertentu, mengembangkan keterampilan praktis, atau mempersiapkan murid untuk menghadapi situasi dunia nyata. Langkah berikutnya melakukan tinjauan terhadap kurikulum yang sudah ada untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi *immersive learning* sejalan dengan tujuan dan struktur kurikulum tersebut. Penting untuk memastikan bahwa konten dan aktivitas yang akan disajikan melalui *immersive learning* mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Lebih lanjut dari langkah yang dilakukan tersebut diperkuat melalui analisis menyeluruh terhadap tantangan dan peluang yang dihadapi dalam konteks pembelajaran saat ini. Meliputi pengidentifikasian hambatan-hambatan yang mungkin dihadapi dalam implementasi teknologi *immersive learning*, seperti keterbatasan aksesibilitas teknologi atau kurangnya kesiapan pengajar dan murid. Di sisi lain, juga penting untuk mengidentifikasi peluang-peluang yang muncul, seperti potensi untuk meningkatkan keterlibatan murid atau menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam melalui teknologi *immersive*. Melalui pemahaman yang baik tantangan maupun peluang ini, perencanaan pembelajaran dengan *immersive learning* dapat lebih terarah dan efektif.



Gambar 2. Tampilan ilustrasi di dalam Virtual Reality (VR)

Penetapan tujuan pembelajaran secara spesifik, terukur, mencapai, relevan, dan terbatas waktu. Oleh karena itu tujuan harus dirumuskan dengan jelas dan spesifik agar dapat diukur kemajuan selama proses pembelajaran, relevan dengan kebutuhan murid serta konteks pembelajaran ada ada batas waktu yang realistis agar pembelajaran tetap terfokus dan efisien. Selanjutnya dilakukan identifikasi keterampilan dan pengetahuan yang ingin ditingkatkan yang melibatkan peninjauan kembali kurikulum dan memahami kebutuhan murid serta harapan dari pembelajaran tersebut. Menurut Ahmad, Melalui identifikasi ini maka pengembangan konten pembelajaran dapat lebih terfokus dan relevan dengan kebutuhan murid.

Beberapa langkah dalam desain pembelajaran yang pertama memilih *platform immersive learning* yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan ketersediaan teknologi. Ini dapat mencakup *platform virtual reality (VR)*, *augmented reality (AR)*, atau simulasi interaktif berbasis komputer. Kedua, memilih konten pembelajaran yang akan disampaikan melalui teknologi immersive tersebut. Konten tersebut harus didesain dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, keterampilan dan pengetahuan yang ingin ditingkatkan, serta karakteristik murid. Ketiga mendesain pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik merupakan kunci

keberhasilan dalam pembelajaran dengan teknologi immersive. Hal ini melibatkan penggunaan fitur-fitur interaktif seperti pilihan ganda, simulasi dinamis, atau permainan pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan murid. belajar dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

Implementasi pembelajaran ini SMA Plus PGRI Cibinong melakukan pelatihan untuk guru dan murid terkait teknologi dan *platform* yang digunakan. Langkah pertama dalam pelaksanaan implementasi adalah memberikan pelatihan kepada pengajar dan murid terkait penggunaan teknologi dan platform yang digunakan dalam pembelajaran immersive. Pelatihan ini dapat mencakup cara menggunakan perangkat keras seperti VR headset atau perangkat lunak seperti aplikasi simulasi interaktif. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa semua pihak terlibat memahami cara menggunakan teknologi tersebut dengan baik dan dapat mengambil manfaat maksimal dari pengalaman pembelajaran yang disediakan.

Langkah kedua menyediakan akses ke teknologi dan perangkat yang diperlukan untuk pembelajaran immersive. Ini termasuk memastikan ketersediaan perangkat keras seperti headset VR, perangkat lunak, dan koneksi internet yang stabil. Dalam konteks pembelajaran institusi, ini mungkin melibatkan alokasi sumber daya dan infrastruktur yang cukup untuk mendukung penggunaan teknologi immersive oleh semua murid dan pengajar. Langkah akhir implementasi dengan melakukan pengujian untuk memastikan kelancaran implementasi teknologi immersive. Pengujian ini dapat meliputi uji coba perangkat keras dan perangkat lunak, serta pengujian kesesuaian konten dengan platform yang digunakan. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi dan memperbaiki masalah teknis atau desain sebelum pengalaman pembelajaran digunakan secara luas. Dengan melakukan pengujian yang cermat, diharapkan implementasi teknologi immersive dapat berjalan lancar dan memberikan pengalaman pembelajaran yang optimal bagi murid.

Digitalisasi pembelajaran melalui immersive learning di SMA Plus PGRI Cibinong telah membawa perubahan signifikan dalam proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Dengan memanfaatkan teknologi seperti VR (*Virtual Reality*) murid dapat belajar dalam lingkungan yang lebih mendalam dan kontekstual, memperkaya pengalaman belajar mereka.

Keberhasilan implementasi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak, mulai dari pendidik, murid, hingga infrastruktur teknologi yang memadai. SMA Plus PGRI Cibinong berharap untuk terus mengembangkan dan memperluas praktik digitalisasi ini, sehingga dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain dalam mengadopsi pembelajaran digital yang efektif. Langkah ini juga diharapkan mampu mempersiapkan generasi muda yang lebih siap menghadapi tantangan masa depan, dengan keterampilan dan pengetahuan yang relevan dalam era digital.

Lebih lanjut, Ahmad sangat berharap praktik digitalisasi pembelajaran di SMA Plus PGRI Cibinong dapat menjadi inspirasi bagi institusi pendidikan lainnya dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan melalui teknologi, serta mendorong terciptanya lingkungan belajar yang inovatif dan inklusif.

Foto dan Profil Kontributor



Ahmad Muhammad, S.Kom.

Jabatan : Guru
Email aktif : achmadmr@gmail.com
Web sekolah : <https://smapluspgri.sch.id>



SMA Negeri 1 Kintap

Merajut Asa melalui Materi Statistika

“Pendidikan anak sejatinya menuntun anak mencapai kekuatan kodratnya sesuai dengan alam dan zaman” – Ki Hadjar Dewantara.

Seringkali wajah kusut dan keluh kesah murid menghiasi ruang kelas saat matematika mulai diajarkan. Pembelajaran yang monoton, materi yang sulit dipahami, suasana yang kurang kondusif dan kurangnya penerapan dalam kehidupan sehari-hari terkadang menjadi penyebab murid tidak antusias dan kurang termotivasi dalam pembelajaran matematika. Begitulah yang dihadapi oleh Wagiaty, guru matematika di SMAN 1 Kintap yang seringkali menghadapi muridnya yang mengeluh saat belajar matematika terutama di siang hari. Saat dimana suasana kelas yang terasa panas membuat muridnya tidak dapat berkonsentrasi dengan baik dan hanya termenung duduk dibangunkunya. Wagiaty terus memikirkan pembelajaran seperti apa yang harus dilakukannya untuk lebih efektif.

Pada materi Statistika, Wagiaty ingin menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan berdampak pada murid. Pembelajaran yang tidak hanya sekedar memahami materi, ia ingin muridnya dapat menerapkan langsung dalam kehidupan sehari-hari. Ia ingin memberi kesempatan muridnya untuk bebas memilih tempat belajarnya, agar tidak selalu terkurung di ruang kelas saja. Ia juga memikirkan agar dapat memanfaatkan teknologi yang berkembang sekarang ini untuk menunjang pembelajarannya. Melihat bahwa mayoritas muridnya memiliki *gadget*, maka pembelajaran projek dengan Google Sites menjadi pilihan untuk mendukung dalam pembelajaran Statistika.

Menghadirkan pengalaman belajar matematika yang menyenangkan dan efektif memanfaatkan *Google Sites* tentunya memerlukan persiapan. Penyusunan materi dan asesmen, video pendukung serta desain tampilan menjadi tantangan tersendiri bagi Wagiaty. Hal ini karena harus menyesuaikan dengan tingkat kebutuhan murid agar mudah dipahami baik secara individu maupun kelompok. Pengaturan dalam penggunaan *gadget* oleh murid tentunya juga menjadi pertimbangan yang harus diperhatikan agar pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan rencana.

Adanya *Google Sites* dengan berbagai fitur di dalamnya membuka harapan baru kepada Wagiaty untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran statistika. Menyenangkan baginya karena ia dapat membuat pembelajaran matematika menjadi interaktif dan lebih bervariasi. Ada tiga langkah utama yang ia gunakan dalam pembelajaran projek statistika.

Pertama, dengan menggunakan akun belajar.id, Wagiaty menyiapkan panduan pembelajaran statistika di *google sites*. Ada enam menu yang akan ditampilkan yaitu pengantar, data tunggal, data berkelompok, format laporan atau video, link tugas dan kreator. Pada menu *pengantar*, Wagiaty mengisinya dengan contoh-contoh penerapan statistika dalam kehidupan sehari-hari. Pada menu *data tunggal* dan *data berkelompok* memuat tentang materi-materi yang akan mendukung muridnya dalam memahami statistika. Wagiaty memanfaatkan video pembelajaran terkait materi tersebut yang telah dibuatnya pada saat pandemi dulu. Setelah video tersebut diunggah di *youtube*, ia pun menautkan linknya pada menu tersebut. Pada menu *format laporan/video* berisi tentang contoh format laporan dalam bentuk *google doc* yang akan dikumpulkan. Pada menu ini juga ia menyajikan kriteria video dokumentasi pelaksanaan proyek

yang harus dilakukan muridnya. Laporan dan video yang telah selesai selanjutnya di *upload* melalui link pengumpulan *google form* pada menu *link tugas*. Muridnya juga dapat mengecek apakah kelompoknya sudah mengumpulkan atau belum. Menu terakhir adalah *kreator* yang berisi tentang informasi guru serta referensi yang digunakan dalam penyusunan panduan.



Gambar 1. Tampilan menu di Google Sites

Setelah di *publish*, link google sites <https://sites.google.com/guru.sma.belajar.id/projek-statistika-buwagie/home> dibagikan ke murid.

Kedua, sebelum pembelajaran dimulai, Wagiat mengingatkan kembali tentang kesepakatan kelas kepada muridnya. Apalagi selama pembelajaran, mereka akan menggunakan *gadget* sebagai panduan pembelajaran serta untuk dokumentasi. Sesuai kesepakatan maka penggunaan *gadget* dibatasi untuk setiap kelompoknya, yaitu maksimal tiga *gadget* untuk kelompok dengan anggota lima orang. Pada proses pembentukan kelompok ini, Wagiat melibatkan murid untuk menentukan cara pemilihan anggotanya. Ia juga memberikan arahan terkait pembelajaran statistika yang akan dilaksanakan. Setelah memahami dengan jelas, masing-masing kelompok berdiskusi untuk menentukan data apa yang akan mereka kumpulkan. Tentu saja, hal ini juga sejalan dengan kodrat alam murid, dimana mereka bisa menggali lebih dalam informasi di sekitar mereka yang dapat digunakan sebagai data dalam materi statistika.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui wawancara atau kuesioner baik di dalam maupun di luar kelas. Apakah mereka terlihat senang? Ya, sangat terlihat mereka menikmati kegiatan tersebut, ungkap Wagati. Adanya panduan di *google sites* mempermudah mereka untuk belajar dimana saja. Sebagai



Gambar 2. Masing-masing kelompok berdiskusi untuk menentukan data apa yang akan mereka kumpulkan.

hasilnya, mereka pun mendapatkan data yang mereka perlukan seperti data nilai rapor pada mata pelajaran tertentu, data tinggi badan, data berat badan, data ukuran sepatu, jarak sekolah dan lain-lain.

Setelah data dikumpulkan, masing-masing kelompok menyajikan data tersebut dalam bentuk tabel dan berbagai diagram. Mereka juga menghitung dan menganalisis data yang diperolehnya. Selain panduan yang ada di *google sites*, muridnya juga bisa menggunakan berbagai referensi untuk mengolah data yang dihasilkan baik dari buku pelajaran maupun sumber online yang dapat diakses melalui *gadget* mereka. Kemudian menyusunnya dalam bentuk laporan yang disertai video dokumentasi. Pada kegiatan ini, Wagati mendampingi dan memberikan bimbingan kepada muridnya secara individu maupun kelompok yang mengalami kendala ataupun kesulitan selama proses pembelajaran.

Ketiga, hasil dari pengumpulan data, penyajian data, perhitungan dan analisisnya ditulis oleh setiap kelompok dalam bentuk laporan dengan format *doc* ataupun *pdf*. Proses pelaksanaan proyek statistika disajikan oleh masing-masing kelompok dalam bentuk video sesuai dengan kriteria yang sudah disampaikan. Setelah laporan dan video selesai dibuat maka masing-masing

kelompok akan mengumpulkannya melalui link *google form* yang ada pada panduan proyek di *google sites*. Selanjutnya, Wagianti dapat mengecek hasil pekerjaan masing-masing kelompok melalui *google drive*.

Penggunaan *google sites* pada pembelajaran statistik memberikan dampak positif kepada muridnya. Mereka merasa senang terlibat dalam proses belajar sehingga lebih memahami konsep matematika dan juga percaya diri dengan kemampuannya. Pembelajaran matematika dengan *google sites* ini juga diapresiasi oleh Aries Eko Wibowo, Kepala SMAN 1 Kintap. Karena hal ini sejalan dengan visi misi sekolah untuk mewujudkan digitalisasi sekolah melalui pembelajaran yang berbasis digital dan mendukung pemanfaatan akun belajar.id, *google workspace for education*, dan *platform* merdeka mengajar. Begitupun dengan Dwi, guru Ekonomi di SMAN 1 Kintap melihat bahwa pemanfaatan *google sites* ini ternyata membuat pembelajaran lebih menarik, fitur-fiturnya mudah dipahami dan penyajiannya bisa disesuaikan dengan kebutuhan. Nona Ina, salah satu murid juga menyatakan bahwa *google sites* ini mudah digunakan karena membantu ia dan teman-temannya fokus dan bersemangat dalam pembelajaran matematika. Ia dapat mempelajarinya secara mandiri maupun berkelompok dimanapun dan kapanpun. Belajar pun tidak harus di dalam kelas, dapat dilaksanakan di luar kelas ataupun di taman dengan ditemani angin sepoi-sepoi.

Penggunaan *google site* dalam pembelajaran proyek ini merupakan sebagian kecil dari pemanfaatan informasi dan teknologi di dunia pendidikan. Oleh karena itu tidak hanya Wagianti, semua guru pun perlu menyikapi perkembangan informasi dan teknologi dengan baik agar dapat memberikan dampak positif bagi muridnya. Bagaimana dengan Bapak/Ibu guru hebat? Sudahkah memanfaatkan *google sites* untuk pembelajaran berbasis digital?

Foto dan Profil Kontributor



Wagianti, S.Pd., M.Pd.

Jabatan : Guru
Email aktif : wagianti95@guru.sma.belajar.id
Web sekolah : www.sman1kintap.sch.id



SMA Negeri 1 Ciruas

Duet CRT dan TPACK yang Keren

“Budaya adalah akar yang menguatkan identitas manusia, sementara teknologi adalah sayap yang membawa kita terbang menjelajahi masa depan. Budaya dan teknologi adalah kunci mengukir sejarah yang mempesona”.

Rini, seorang guru Bahasa Inggris di SMA Negeri 1 Ciruas, Kabupaten Serang, Provinsi Banten, memahami betul pentingnya budaya sebagai identitas yang melekat pada setiap manusia. Di era teknologi ini, murid-muridnya hidup dalam dunia yang terus berubah dan melekat pada perangkat digital. Sebagai seorang guru, Rini menggabungkan budaya dan teknologi dalam proses pembelajaran. Bahasa Inggris menjadi alat bagi Rini untuk mendekatkan budaya Banten sebagai identitas yang melekat pada para murid. Dengan strategi kekinian yang mengakomodasi keseharian murid, Rini menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan menarik bagi mereka

Dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris, Rini menggunakan pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) yang menghargai keberagaman budaya dan mengintegrasikan pengetahuan

teknologi TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Dalam kelas, murid diajak untuk berkolaborasi, mengeksplorasi, merefleksi, dan mengembangkan pemahaman melalui kegiatan pembelajaran yang KEREN (Kolaboratif, Eksploratif, Reflektif, Elaboratif, dan meNantang). Dengan pendekatan ini, murid dapat lebih terlibat dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang materi *descriptive text*.

Rini, seorang guru yang berdedikasi, memulai kegiatan pembelajaran dengan langkah awal yang bijaksana. Dia menyadari bahwa setiap murid memiliki kebutuhan unik dan karakteristik yang berbeda. Oleh karena itu, Rini memutuskan untuk melakukan pemetaan awal untuk memahami lebih dalam tentang muridnya.

Rini menggunakan *Google Form* untuk mengumpulkan data tentang kesiapan belajar, minat, dan profil belajar murid. Dengan asesmen non-kognitif ini, dia dapat mengidentifikasi kebutuhan individu dan mempersiapkan strategi pembelajaran yang sesuai.

Namun, Rini tidak berhenti di situ. Pada pertemuan berikutnya, dia mengambil langkah lebih lanjut dengan mengkombinasikan asesmen kognitif yang lebih interaktif dan menantang. Melalui *Game Based Assessment*, murid diajak bermain dan belajar secara aktif. Rini memilih *platform Kahoot* sebagai alat untuk memetakan pemahaman awal siswa tentang budaya dan tempat wisata bersejarah di Banten.



Gambar 1. Suasana antusiasme murid mengikuti *game* melalui *platform kahoot*

Setelah hasil penilaian diperoleh, terpilihlah tujuh murid dengan nilai tertinggi. Mereka kemudian diangkat menjadi ketua dan duta pariwisata masing-masing kelompok. Sementara itu, murid lainnya dibagi secara acak menjadi tujuh kelompok menggunakan aplikasi *Team Generator*

Setiap anggota kelompok bekerja sama dengan antusias. Mereka mengeksplorasi pengetahuan mereka tentang *descriptive text* dengan cara yang berbeda. Beberapa murid menyimak video pembelajaran yang menarik, sementara yang lain lebih suka membaca artikel yang diunggah di *Google Classroom*. Semua ini dilakukan sesuai dengan minat dan preferensi masing-masing anggota kelompok.

Setelahnya, Rini, memandu murid dalam menggali lebih dalam tentang tempat-tempat wisata bersejarah di Banten. Dengan semangat, mereka menggunakan aplikasi *Project Google Earth* yang telah terintegrasi di *Google Classroom*.

Murid-murid bekerja dalam kelompok, merefleksikan pemahaman mereka, dan menghasilkan teks deskriptif yang beragam. Beberapa di antara mereka mengekspresikan pemahaman melalui lisan, sementara yang lain menuliskannya atau menggambarkannya secara visual. Objek wisata bersejarah di Banten menjadi fokus utama mereka.



Gambar 2. Rini membimbing murid dalam diskusi kelompok dan tampilan *google sites Seven Wonders of Banten*

Kemudian, dengan semangat kolaboratif, para murid menggabungkan hasil karya mereka. Mereka berbagi dengan anggota kelompok lain melalui sebuah *website* yang mereka buat menggunakan aplikasi *Google Sites*. *Website* ini menjadi wadah untuk memamerkan “*Seven Wonders of Banten*” yang mereka telusuri bersama.

Setelah menyelesaikan tahap pembelajaran dengan pendekatan CRT terintegrasi TPACK yang KEREN, murid diberi tantangan *Game Based Assessment* yang seru menggunakan aplikasi *word wall* di *Google Classroom*. Setelah itu, mereka merefleksikan pengalaman belajar dengan mengekspresikan perasaan mereka di papan tulis atau di *Google Classroom*. Hasil dari pembelajaran ini adalah berbagai produk karya murid tentang tempat wisata bersejarah di Banten, termasuk video, poster, dan tulisan menarik. Semua karya ini diakses melalui situs [website seven wonders of Banten](#). Selain itu, pembelajaran ini juga membantu membentuk profil pelajar Pancasila.”

Eka, murid di SMAN 1 Ciruas, merasa antusias belajar Bahasa Inggris bersama Rini. Rini menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran, termasuk aplikasi *Google Earth* untuk memperkenalkan tempat-tempat bersejarah di Banten. Eka sangat senang karena ini membuat proses belajarnya lebih seru dan bermakna.

Aida, rekan sejawat Rini yang sedang menempuh kuliah S2, juga terinspirasi oleh metode mengajar Rini. Aida melihat bagaimana teknologi dapat memotivasi murid untuk belajar Bahasa Inggris dengan semangat. Bahkan, Aida memilih topik ini sebagai mini penelitian dalam tugas kuliahnya.

Pendekatan yang digunakan oleh Rini menggabungkan CRT (*Content Representation Technology*) dan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Rini tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga memperluas wawasan murid tentang sejarah dan budaya. Hasilnya, murid belajar Bahasa Inggris dengan bahagia dan sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman.”

Foto dan Profil Kontributor



Rini Setyaningsih, S.Pd., M.Pd.

Jabatan : Guru
Email aktif : rinisetyaningsih88@guru.sma.belajar.id
Web sekolah : <https://instagram.com/sman1ciruas>



SMA Negeri 3 Purwokerto

Kamu Jual - Saya Beli

“Smagalapak bukan hanya sebuah e-commerce, tetapi juga sebuah inspirasi bagi generasi muda untuk terus bermimpi dan berinovasi”.

Di sebuah kota kecil bernama Purwokerto, terdapat sebuah sekolah menengah atas yang terkenal dengan prestasi akademiknya dan non-akademiknya, yaitu SMA Negeri 3 Purwokerto. Di sekolah ini, ada seorang guru mata pelajaran TIK bernama Taufiq Ariefianto yang lebih dikenal Babeh Opiq 76 yang memiliki visi untuk membawa perubahan besar. Babeh Opiq 76 bukan hanya seorang guru biasa, ia adalah seorang inovator yang selalu mencari cara untuk mengintegrasikan teknologi informasi dalam pembelajaran.

Suatu hari, Babeh Opiq 76 mendapatkan ide untuk membuat sebuah platform *e-commerce* satuan pendidikan yang dapat membantu peserta didik dan warga satuan Pendidikan yang lain dalam berbisnis. Ia menyadari bahwa *e-commerce* adalah sebuah tren yang sedang berkembang pesat dan ingin memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dan merasakan langsung dunia bisnis digital dan online. Dengan semangat dan antusiasme yang tinggi, Babeh Opiq 76 memulai proyek ini dan menamainya "Smagalapak".



Babeh Opiq 76 mempresentasikan ide tersebut kepada Joko Budi Santosa selaku kepala sekolah dan Elya Tati Subarkah selaku wakil kepala sekolah bidang kurikulum. Awalnya, ada keraguan dan kekhawatiran tentang tingkat keberhasilan proyek ini. Namun, setelah mendengar penjelasan detail dari Babeh Opiq 76 tentang potensi manfaat dan dampak positif yang bisa diberikan kepada peserta didik, mereka akhirnya setuju untuk mendukung proyek ini.



Babeh Opiq 76 kemudian membentuk sebuah tim bersama Elya Tati Subarkah dan beberapa pendidik lain yang tertarik dengan teknologi dan bisnis. Tim ini diberi nama "Tim Smagalapak" dan mereka mulai merancang serta mengembangkan platform *e-commerce* tersebut.

Pengembangan Smagalapak dimulai dengan perencanaan yang matang. Babeh Opiq 76 dan Tim Smagalapak memutuskan untuk membuat platform ini sebagai situs web yang *user-friendly* dan mudah diakses oleh semua orang. Mereka melakukan riset tentang platform *e-commerce* yang sudah ada, mempelajari fitur-fitur yang diperlukan, dan mengadaptasinya sesuai dengan kebutuhan satuan pendidikan.

Setiap anggota tim memiliki peran masing-masing. Ada yang bertugas dalam desain antarmuka, ada yang fokus pada pengembangan *backend*, dan ada juga yang bertanggung jawab atas konten serta pemasaran. Babeh Opiq 76 sebagai mentor dan pembimbing, selalu memberikan arahan dan bantuan ketika diperlukan.

Tim bekerja dengan giat, menghabiskan waktu dilaboratorium komputer sekolah. Mereka belajar banyak hal baru, mulai dari pemrograman web, desain grafis, hingga strategi pemasaran digital. Semangat dan antusiasme mereka semakin tinggi setiap harinya.

Tidak hanya itu, Tim Smagalapak juga mengajak beberapa pengusaha lokal untuk memberikan workshop dan seminar kepada peserta tentang dunia bisnis dan *e-commerce*. Hal ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan inspirasi lebih bagi peserta didik dalam mengembangkan Smagalapak.

Setelah beberapa waktu, akhirnya Smagalapak siap diluncurkan. Babeh Opiq 76 dan Elya Tati Subarkah merencanakan sebuah acara peluncuran yang meriah di sekolah bersamaan dengan kegiatan sosialisasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Mereka mengundang seluruh peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan dan orang tua untuk turut hadir dalam acara tersebut.

Hari yang ditunggu-tunggu pun tiba, aula sekolah dipenuhi dengan tamu undangan. Tim Smagalapak dengan bangga memperkenalkan platform *e-commerce* mereka kepada semua orang. Babeh Opiq 76 memberikan pidato pembukaan, menceritakan perjalanan mereka dari awal hingga akhirnya berhasil meluncurkan Smagalapak.

"Saya sangat bangga dengan usaha dan kerja keras yang telah dilakukan oleh Tim Smagalapak. Platform ini bukan hanya sebuah proyek teknologi, tetapi juga sarana pembelajaran yang luar biasa bagi peserta didik kita. Melalui Smagalapak, mereka belajar tentang teknologi, bisnis digital dan kerjasama tim. Saya berharap platform ini dapat terus berkembang dan memberikan manfaat besar bagi satuan Pendidikan kita," kata Babeh Opiq 76 dengan penuh semangat.



Gambar 3. Paparan Smagalapak

Para tamu yang hadir memberikan tepuk tangan meriah. Mereka sangat terkesan dengan hasil kerja keras tim. Beberapa pengusaha lokal bahkan menawarkan untuk berkolaborasi dan membantu mempromosikan Smagalapak.

Sejak diluncurkan, Smagalapak menjadi platform yang sangat populer di SMA Negeri 3 Purwokerto. Peserta didik mulai menggunakan platform ini untuk menjual berbagai produk, mulai dari hasil karya seni, kerajinan tangan, hingga makanan ringan. Smagalapak juga menjadi media bagi peserta didik untuk belajar tentang pemasaran, manajemen keuangan, dan pelayanan pelanggan.

Babeh Opiq 76 terus memantau perkembangan Smagalapak dan selalu siap memberikan bimbingan kepada peserta didik. Ia juga mengadakan pertemuan rutin dengan Tim Smagalapak untuk membahas perbaikan dan pengembangan fitur baru. Mereka berencana untuk menambahkan fitur pembayaran online, sistem penilaian produk, dan mengintegrasikannya dengan media sosial.

Smagalapak tidak hanya memberikan manfaat bagi peserta didik, tetapi juga bagi warga sekolah secara keseluruhan. Pendapatan yang diperoleh dari platform ini sebagian digunakan untuk kegiatan sekolah, seperti ekstrakurikuler dan tabungan siswa. Selain itu, Smagalapak juga menjadi salah satu daya tarik bagi calon peserta didik baru yang ingin belajar di SMA Negeri 3 Purwokerto.

Proyek Smagalapak menjadi bukti nyata bahwa dengan semangat inovasi dan kerja keras, hal yang besar dapat dicapai. Taufiq Ariefianto dan Tim Smagalapak telah menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi alat yang *powerful* untuk pendidikan dan pengembangan diri. Smagalapak bukan hanya sebuah platform *e-commerce*, tetapi juga sebuah inspirasi bagi generasi muda untuk terus bermimpi dan berinovasi.

Replikasi

Praktik digitalisasi ini dapat direplikasi oleh satuan pendidikan lain dengan melakukan penyesuaian sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masing-masing satuan pendidikan.

Foto dan Profil Kontributor



Taufiq Ariefianto, S.Pd.

Jabatan : Guru
Email aktif : taufiq.ariefianto@gmail.com
Web sekolah : <https://sman3pwt.sch.id>



SMA HelloMotion Tangerang

Implementasi *Deep Learning* dan Peningkatan *Self Regulated Learning* di SMA HelloMotion Membawa Pembelajaran ke Level Tinggi

“Di era dimana teknologi mendominasi, SMA HelloMotion melangkah lebih jauh dengan membawa pembelajaran ke level yang lebih tinggi, menggabungkan kreativitas, teknologi Apple, dan pendekatan pembelajaran mendalam untuk membentuk pemimpin masa depan”.

Bayangkan sebuah sekolah di mana teknologi dan kreativitas berkolaborasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna. Inilah SMA HelloMotion, sekolah yang berdiri pada tahun 2017 dengan misi untuk mengubah cara belajar siswa melalui pendekatan *design thinking*. Dalam dunia pendidikan yang masih banyak berkuat pada metode konvensional, SMA HelloMotion sudah berani mengambil langkah berbeda. Dengan fokus pada pembelajaran yang berpusat pada manusia, siswa tidak hanya diajak untuk menguasai teori, tetapi juga berempati terhadap masalah nyata yang mereka hadapi.

Pendekatan *design thinking* diintegrasikan dalam kurikulum dengan berbagai mata pelajaran kreatif, seperti Ilustrasi, Fotografi, Desain Grafis, Animasi, dan *Filmmaking*. Kurikulum ini dirancang agar siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga keterampilan verbal dan visual yang kreatif. "SMA HelloMotion benar-benar memberikan ruang bagi siswa untuk mengasah kreativitas," ujar salah satu guru.

Pada 2019, SMA HelloMotion dihadapkan pada tantangan besar: bagaimana memanfaatkan teknologi agar pembelajaran tidak hanya lebih efisien, tetapi juga lebih mendalam. Banyak sekolah mengadopsi teknologi hanya untuk menggantikan alat konvensional, seperti menggantikan buku cetak dengan buku digital. Namun, SMA HelloMotion ingin lebih dari itu. Sekolah ini bertekad untuk mencapai level pembelajaran yang lebih tinggi, yang melibatkan pemanfaatan teknologi untuk memodifikasi dan mendefinisikan ulang cara siswa belajar.



Gambar 1. Proses pembelajaran menggunakan IPAD Apple di SMA Hello Motion

Bagus Sulasmono, kepala sekolah SMA HelloMotion, bersama timnya mencari solusi agar siswa dapat belajar lebih personal dan efektif. Mereka menemukan jawabannya melalui adopsi teknologi Apple dan kerangka kerja *SAMR* (*Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition*), yang memungkinkan teknologi tidak hanya sebagai pengganti, tetapi sebagai alat untuk menciptakan pengalaman belajar yang benar-benar baru. Program *One Student One iPad* diluncurkan, di mana setiap siswa mendapatkan iPad sebagai alat belajar utama.

Dengan program *One Student One iPad*, SMA HelloMotion mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran. iPad digunakan tidak hanya untuk menggantikan buku teks, tetapi untuk mendorong siswa berkreasi dengan berbagai platform seperti podcast, blog, dan video. Selain itu, guru mulai memperkenalkan proyek kolaboratif yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality (AR)* dan *Virtual Reality (VR)* untuk memperkaya pengalaman belajar di mata pelajaran seperti Kimia, Biologi, Sejarah, dan Geografi.

Dalam mata pelajaran Biologi, siswa memanfaatkan AR untuk mempelajari anatomi manusia dengan detail yang tidak mungkin dilakukan dengan buku teks saja. Sedangkan di mata pelajaran Sejarah, siswa "mengunjungi" situs-situs bersejarah dunia menggunakan teknologi VR. Pengalaman-pengalaman ini membawa siswa lebih dekat dengan dunia nyata, memperdalam pemahaman mereka akan konsep-konsep akademik.

Seperti yang dikatakan salah satu siswa, "Dengan iPad dan teknologi di HelloMotion, saya merasa belajar lebih menarik dan saya bisa mengembangkan kreativitas lebih jauh." Guru-guru juga merasakan dampak positif dari penggunaan teknologi ini. "Dengan iPad, kami bisa membawa siswa dari sekadar membaca buku digital hingga menciptakan karya yang mengesankan, seperti podcast dan proyek AR," ujar seorang guru SMA HelloMotion.

Transformasi digital ini bukan hanya soal menyediakan perangkat teknologi, tetapi bagaimana teknologi digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi: *Deep Learning* dan *Self-Regulated Learning (SRL)*. Di SMA HelloMotion, *Deep Learning* diterjemahkan ke dalam lima elemen kunci: kerja tim, komunikasi, personalisasi, pemikiran kritis, dan keterlibatan dunia nyata. Elemen-elemen ini terintegrasi dalam setiap proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar dengan lebih dalam dan bermakna.

Tidak hanya itu, teknologi digital juga memainkan peran penting dalam menumbuhkan *Self-Regulated Learning* di kalangan siswa. Dengan bantuan platform LMS Pintar Edu, siswa belajar mengatur jadwal belajar mereka sendiri, mengikuti tahapan-tahapan yang telah dirancang guru secara personal. Sistem ini memastikan bahwa siswa belajar sesuai dengan ritme dan kemampuan mereka masing-masing, mendorong kemandirian dalam proses belajar.



Gambar 2. Murid sedang berdiskusi proyek secara berkelompok

Orang tua juga merasakan perubahan yang signifikan. “Sekarang anak saya lebih mandiri dalam mengatur belajarnya. Dia bisa mengikuti kelas dengan nyaman dari rumah, mengerjakan tugas, dan bahkan berkolaborasi dengan teman-temannya secara online,” ungkap salah satu orang tua siswa.

Bagus Sulasmono menutup dengan refleksi mendalam: “Teknologi hanyalah alat. Namun, bagaimana kita menggunakannya yang menentukan seberapa jauh kita bisa membawa siswa. Di HelloMotion, kami ingin memastikan bahwa setiap siswa tidak hanya siap menghadapi dunia digital, tetapi juga siap menjadi pemimpin di dalamnya.”

Dengan kombinasi teknologi, kreativitas, dan strategi pembelajaran yang inovatif, SMA HelloMotion telah membawa pembelajaran ke tingkat yang lebih tinggi. Siswa tidak lagi hanya duduk di kelas, tetapi terlibat dalam pengalaman belajar yang mendalam dan personal, mempersiapkan diri mereka untuk masa depan yang penuh tantangan.

Foto dan Profil Kontributor



Bagus Sulasmono, M.Si

Jabatan : Kepala Sekolah
 Email aktif : bagus@hellomotion.sch.id
 Web sekolah : www.hellomotion.sch.id



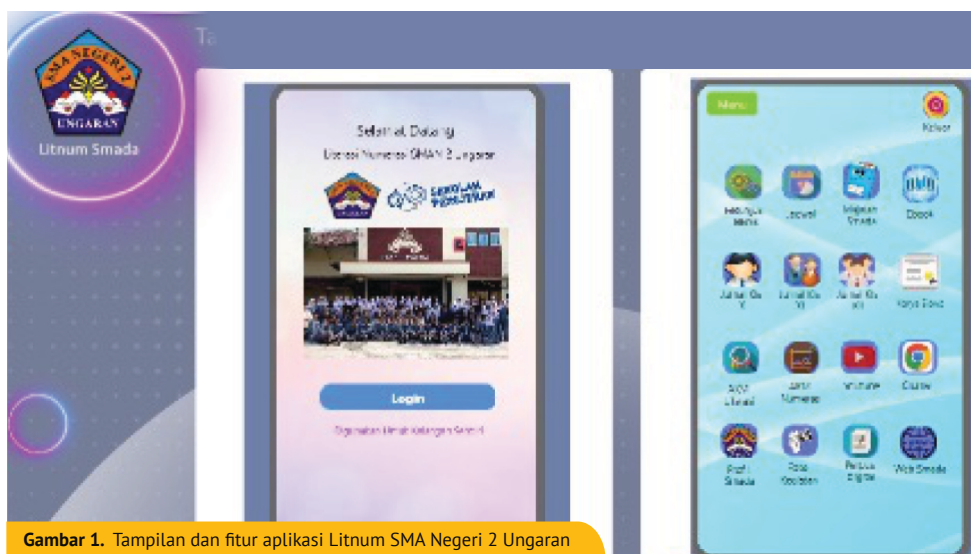
SMA Negeri 2 Ungaran

LitNum Smada: Membuka Jendela Dunia Lewat Digitalisasi Literasi

“Aplikasi LitNum Smada membawa siswa SMA Negeri 2 Ungaran ke era baru pendidikan berbasis digital. Tantangan literasi di era digital kini berubah menjadi peluang yang mendukung kreativitas dan kemajuan siswa”.

Eni, seorang guru SMA Negeri 2 Ungaran, berdiri di depan gerbang sekolah dengan senyum tenang namun sorot mata yang penuh tekad. Sebagai salah satu guru di sekolah penggerak angkatan 1, ia tahu betul bahwa tantangan literasi di era digital ini tidaklah mudah. “Membacalah... dan jendela dunia akan lebar terbuka!” adalah prinsip yang ia tanamkan pada seluruh siswanya, namun kenyataannya, memotivasi generasi muda untuk benar-benar membuka jendela tersebut kerap kali menjadi perjuangan yang tak henti-henti. Di era digital yang penuh dengan distraksi, siswa-siswa lebih akrab dengan layar ponsel daripada buku.

SMA Negeri 2 Ungaran, sekolah yang menjadi rumah kedua bagi ribuan siswa, harus bisa beradaptasi dengan tuntutan zaman. Literasi tak lagi sebatas kemampuan membaca dan menulis, namun juga keterampilan memahami informasi yang mengalir deras melalui teknologi. Untuk itu, hadirnya aplikasi LitNum Smada menjadi solusi inovatif bagi penguatan literasi di sekolah ini. Tapi apakah para siswa benar-benar akan tertarik untuk menggunakannya? Atau justru mereka akan merasa terbebani dengan jadwal literasi yang telah disusun? Eni bertanya-tanya, mungkinkah digitalisasi ini mampu mengubah pola pikir mereka?



Gambar 1. Tampilan dan fitur aplikasi Litnum SMA Negeri 2 Ungaran

Tantangan terbesar datang ketika peluncuran aplikasi LitNum Smada baru saja diumumkan. Beberapa siswa mulai mengeluhkan bahwa mereka kesulitan menginstal aplikasi, sementara yang lain merasa tugas literasi justru menjadi tambahan beban. “Kenapa harus pakai aplikasi segala, Bu? Lebih enak kalau kita dikasih tugas fisik aja,” ujar salah satu siswa dengan nada jenuh.

Sebagai guru yang selalu bersemangat dalam mendorong inovasi, komentar semacam itu seringkali membuat Eni merasa frustrasi. Apalagi, banyak guru juga mengungkapkan kebingungannya dalam menggunakan fitur-fitur digital baru. Kepala SMA Negeri 2 Ungaran menyadari betul bahwa ini bukan tantangan kecil. “Bu Eni, kita tidak bisa mundur. Digitalisasi adalah kodrat zaman, dan kita harus bisa menyesuaikan diri,” ujar beliau mendukung penuh langkah Eni.

Namun, tantangan terus berdatangan. Tak hanya dari sisi teknis, tapi juga dari sikap mental siswa yang masih perlu dibentuk. Terkadang, Eni harus meluangkan waktu ekstra untuk membimbing siswa satu per satu dalam menggunakan aplikasi. Baginya, melihat para siswa bergulat dengan teknologi yang seharusnya mempermudah mereka adalah hal yang paling mengganggu.

Meski demikian, Eni tidak menyerah. Ia menyusun strategi baru bersama tim literasi untuk mengintegrasikan LitNum Smada dalam kegiatan harian siswa. Setiap Selasa, Rabu, dan Kamis, seluruh siswa wajib meluangkan 15 menit untuk mengisi jurnal literasi melalui aplikasi. "Kalian akan lebih mudah mengakses semua materi literasi kapanpun dan dimanapun. Ini bukan hanya soal membaca, tapi soal menciptakan kebiasaan berpikir kritis," ucap Eni di depan kelas, memotivasi siswanya.

Tak hanya itu, Eni juga melibatkan orang tua siswa melalui pertemuan daring. "Kami ingin mengajak orang tua untuk ikut memantau perkembangan literasi anak-anak melalui aplikasi ini," ujarnya dalam salah satu pertemuan virtual. Dukungan dari orang tua mulai mengalir, dan mereka pun merasa terlibat dalam proses belajar anak-anak mereka.



Gambar 2. Suasana murid di kelas menggunakan Litnum dalam kegiatan Literasi

Pelan tapi pasti, aplikasi LitNum Smada mulai menjadi bagian penting dari rutinitas sekolah. Siswa-siswa yang sebelumnya skeptis mulai menikmati fitur-fitur menarik seperti perpustakaan digital, jurnal literasi, hingga majalah sekolah yang bisa diakses langsung dari ponsel mereka. Salah satu siswa,

bahkan mengakui, "Ternyata, belajar literasi lewat aplikasi ini lebih mudah. Saya bisa belajar kapan saja, bahkan saat menunggu angkot."

Eni tersenyum saat melihat perkembangan ini. Digitalisasi, yang awalnya dianggap sebagai beban, kini menjadi bagian yang menyenangkan bagi siswa dan guru. Dengan pemanfaatan aplikasi LitNum Smada, literasi di SMA Negeri 2 Ungaran bukan hanya tentang membaca dan menulis, tetapi juga tentang bagaimana teknologi bisa mendukung kreativitas dan inovasi siswa.

"Sekarang, jurnal literasi mereka lebih mudah dipantau. Karya-karya siswa, tugas, bahkan hasil produk literasi bisa diakses kapan saja," ujar Eni. Apa yang dulu menjadi tantangan besar kini telah berubah menjadi sebuah peluang yang mengesankan.

Wali murid juga merasakan dampaknya. "Kami jadi lebih tahu apa saja yang dikerjakan anak-anak di sekolah, dan kami bisa lebih mudah ikut terlibat," ungkapnya dengan penuh rasa syukur.

Eni merenung sejenak, mengenang betapa panjang perjalanan ini. Namun ia tahu, perjuangan belum selesai. Literasi dan digitalisasi adalah dua hal yang terus berkembang, dan tugasnya adalah memastikan SMA Negeri 2 Ungaran tetap berada di garis terdepan dalam menghadapi perubahan zaman. "Membacalah... dan jendela dunia akan lebar terbuka," katanya lagi, kali ini dengan keyakinan penuh bahwa pintu masa depan telah benar-benar terbuka bagi siswanya.

Foto dan Profil Kontributor



Eny Sofiana, S.S., M.Si.

Jabatan : Guru
Email aktif : enysofisma2ung@gmail.com
Web sekolah : <http://www.sman2-ungaran.sch.id>

Buku "Praktik Digitalisasi Pembelajaran Dan Layanan Pendidikan di Jenjang SMA" telah berhasil menyajikan gambaran komprehensif tentang bagaimana teknologi digital dapat menjadi katalisator perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya di jenjang SMA. Melalui praktik digitalisasi, buku ini menawarkan wawasan berharga bagi para kepala sekolah, pendidik, administrator sekolah, dan pembuat kebijakan pendidikan.

Salah satu poin penting adalah pentingnya pergeseran paradigma dari pembelajaran tradisional ke pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dengan memanfaatkan teknologi digital, sekolah dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, personal, dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Selain itu, peran penting kepemimpinan dalam mendorong transformasi digital di sekolah. Kepala sekolah, pendidik, orang tua dan pemangku kebijakan memiliki peran krusial dalam menciptakan visi, budaya, dan infrastruktur yang mendukung implementasi teknologi digital.

Beberapa sekolah menghadapi tantangan dalam proses digitalisasi sekolah, seperti kesenjangan digital, terbatasnya anggaran pembiayaan, dan resistensi terhadap perubahan. Namun, dengan komitmen kuat sekolah menawarkan solusi-solusi praktis untuk mengatasi tantangan tersebut. Misalnya, dengan memberikan pelatihan yang berkelanjutan kepada guru, manajemen berbasis asset dengan mengoptimalkan potensi yang sudah dimiliki oleh sekolah, sekolah dapat memastikan bahwa mereka memiliki kompetensi yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi secara efektif.

Secara keseluruhan, buku ini memberikan inspirasi dan panduan yang sangat berguna bagi para praktisi pendidikan yang ingin meningkatkan kualitas layanan sekolah, pengelolaan administrasi dan pembelajaran di sekolahnya. Beberapa implikasi dari buku ini antara lain: **Pentingnya perencanaan yang matang:** Sebelum mengimplementasikan teknologi digital, sekolah perlu melakukan perencanaan yang matang, termasuk analisis kebutuhan, pemilihan teknologi yang tepat, dan pengembangan strategi implementasi. **Kolaborasi lintas sektor:** Digitalisasi sekolah membutuhkan kolaborasi yang kuat antara

guru, siswa, orang tua, dan komunitas sekolah. **Evaluasi yang berkelanjutan:** Proses digitalisasi harus terus dievaluasi untuk memastikan bahwa teknologi yang digunakan memberikan manfaat yang optimal bagi siswa. **Pembelajaran sepanjang hayat:** Guru dan tenaga kependidikan perlu terus belajar dan mengembangkan diri untuk mengikuti perkembangan teknologi.

Buku "Praktik Digitalisasi Pembelajaran Dan Layanan Pendidikan di Jenjang SMA" merupakan sebuah karya yang sangat relevan dengan tantangan pendidikan di era digital. Buku ini tidak hanya memberikan gambaran tentang apa yang telah dicapai oleh sekolah-sekolah yang sukses dalam menerapkan digitalisasi, tetapi juga memberikan arahan yang jelas tentang langkah-langkah yang perlu diambil untuk mencapai hasil yang serupa.

Mari kita bersama-sama wujudkan sekolah yang lebih efisien, proaktif, dan berpihak pada siswa, guna mencetak generasi emas masa depan. Semoga buku ini menjadi sumber motivasi yang membawa perubahan positif dalam dunia pendidikan menuju pendidikan yang lebih bermakna dan berkelanjutan.



Direktorat Sekolah Menengah Atas
Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini,
Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah
Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah
2024