



KOTA BEKASI
2024

PEDOMAN TEKNIS PELAKSANAAN INOVASI DAERAH

INOVASI DAERAH

**SMART KITA (Sistem Manajemen Pembelajaran Ramah
Pengguna dan Terpadu - Karya Inovasi Terkini dan Aplikatif)**

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

SMART KITA dibangun berdasarkan pengalaman dan keterbatasan awal masa pandemi dimana banyak diantara Kita yang kurang siap menghadapi kejadian yang belum pernah terjadi sebelumnya ini. Pembelajaran yang biasanya dilakukan bersama secara tatap muka di sekolah harus berganti dengan pembelajaran jarak jauh dimana proses, hambatan dan tantangannya pun jauh berbeda. SMART KITA berangkat dari sebuah ide sederhana tentang sebuah karya inovasi terkini dan aplikatif agar peserta didik dan para guru tetap dapat melaksanakan aneka pembelajaran, proses kreatif dan kolaboratif secara berkala yang dapat menjawab tantangan kodrat alam, zaman dan keadaan peserta didik masa kini.

SMART KITA merupakan akronim dari SMART Karya Inovasi Terkini dan Aplikatif, sebuah karya kolaboratif GTK SDI Al-Alaq Kota Bekasi merupakan sebuah Sistem Pembelajaran Ramah Pengguna dan Terpadu yang lahir untuk menjawab tantangan masa pandemi, dimana pembelajaran menjadi amat berbeda dari sebelumnya, dimana Pembelajaran Tatap Muka (PTM) berganti dengan pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Hal ini merupakan sebuah tantangan tersendiri dalam menyesuaikan dengan kodrat alam, zaman dan keadaan peserta didik.

Para peserta didik Kita, yang merupakan generasi alpha memiliki kedekatan yang cukup tinggi dengan dunia digital dalam berbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan, merupakan sebuah peluang sekaligus tantangan untuk dicarikan jalan keluarnya bersama. Ditambah kondisi saat ini membuat Kita tetap waspada karena pandemi belum berakhir dan belum stabilnya kondisi kesehatan para peserta didik, orang tua, dan para GTK membuat Kita kian berupaya untuk menyediakan layanan pendidikan yang dapat membantu peserta didik untuk belajar dan berkolaborasi bersama rekan-rekan lainnya dan para guru sebagai fasilitator dari mana saja dan kapan saja.

Penggunaan SMART KITA telah dihubungkan dengan akun Belajar.id yang merupakan akun premium dari Kemdikbudristek yang memiliki ragam manfaat bagi seluruh warga sekolah merupakan salah satu upaya peningkatan layanan pendidikan untuk peserta didik agar mencapai kemampuan optimal mereka.

B. TUJUAN

Tujuan inovasi daerah SMART KITA adalah untuk menghasilkan karya inovatif pembelajaran terkini dan aplikatif untuk membantu proses pembelajaran yang kreatif dan kolaboratif bagi seluruh warga sekolah yang dapat diakses secara mudah dari mana saja dan kapan saja.

C. MANFAAT

Manfaat inovasi daerah SMART KITA adalah terjadinya proses pembelajaran yang kreatif, aplikatif dan kolaboratif bagi seluruh peserta didik, para guru, bahkan dapat diakses secara global oleh orangtua melalui akun belajar peserta didik yang berbasis data dan kebutuhan serta terdokumentasi dengan baik secara berkala sehingga dapat dijadikan bahan refleksi untuk penyusunan perbaikan pelayanan pendidikan ke depannya.

SMART KITA juga berisi beragam stimulasi bagi peserta didik dan para guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam berbagai bidang kehidupan seperti literasi, numerasi, beragam sumber inspirasi seperti *Platform Merdeka Mengajar*, Guru Belajar, ANBK, dll untuk menunjang peningkatan keahlian sehingga menjadi pembelajar sepanjang hayat.

D. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI DAERAH

Sejalan dengan semakin berkembangnya penerapan ilmu teknologi dan informasi pada pembangunan di Indonesia, studi-studi tentang inovasi kian menarik untuk terus dikaji, terutama kaitannya dengan kegiatan pembangunan. Adapun sifat-sifat ekstrinsik inovasi meliputi:

1. Kesesuaian (*compability*) inovasi dengan lingkungan setempat (baik lingkungan fisik, sosial budaya, politik, dan kemampuan ekonomis masyarakatnya).
2. Tingkat keunggulan relatif dari inovasi yang ditawarkan, atau keunggulan lain yang dimiliki oleh inovasi dibanding dengan teknologi yang sudah ada yang akan diperbaharui/digantikannya, baik keunggulan teknis (kecocokan dengan keadaan alam setempat, tingkat produktivitasnya), ekonomis (besarnya biaya atau keuntungannya), manfaat non ekonomi, maupun dampak sosial budaya dan politis yang ditimbulkannya.

Adapun dalam inovasi ini, dilakukan dengan metode seefisien mungkin dan seefektif mungkin dengan menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi. **Proses kecepatan penciptaan inovasi daerah ini dikerjakan selama 1-3 bulan.**

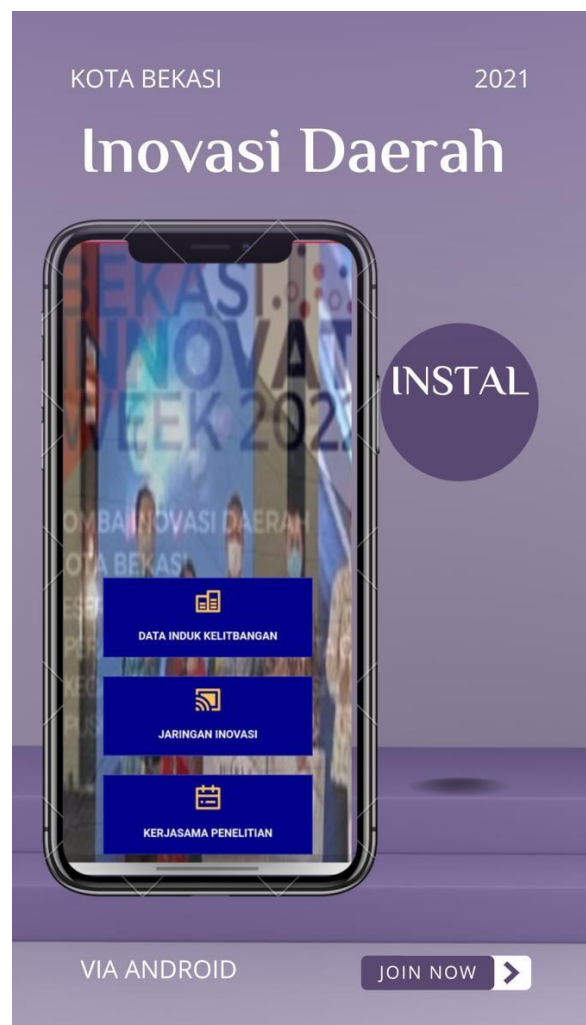
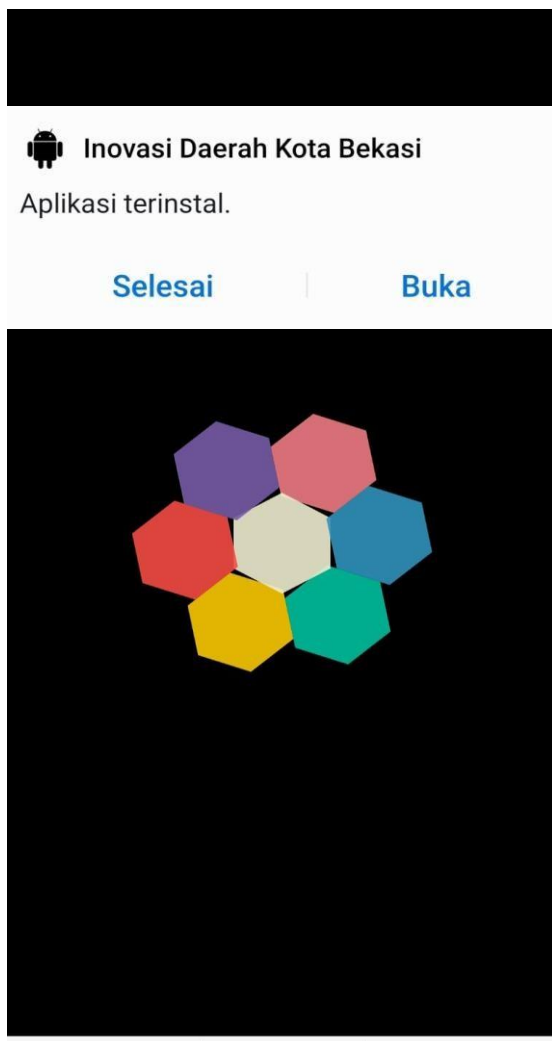
Tahapan kegiatan dalam pembentukan inovasi ini dapat disajikan sebagai berikut:

Tahapan	Agustus				September				Oktober			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Mengidentifikasi kebutuhan atau masalah yang ada di masyarakat : 1. Penelitian dan Pemahaman 2. Pengumpulan Informasi 3. Analisis Masalah 4. Pernyataan Masalah												
Merancang inovasi secara detail : 1. Definisi Tujuan. 2. Ideasi dan Konsep. 3. Pemilihan Konsep. 4. Rancangan Detail 5. Prototipe dan Uji Coba. 6. Perencanaan Implementasi												
Melakukan uji coba untuk memastikan fungsionalitas dan kualitas : 1. Perencanaan Uji Coba 2. Pembuatan Prototipe 3. Pemilihan Pengguna atau Sampel 4. Pelaksanaan Uji Coba 5. Evaluasi Hasil Iterasi dan Perbaikan 6. Uji Coba												

[illegible]

E. PENGGUNAAN IT (INFORMASI DAN TEKNOLOGI)

Teknologi informasi saat ini telah berkembang sangat pesat. Penerapannya dapat menjadi sangat penting dan sangat membantu bagi pekerjaan manusia. Beberapa manfaat teknologi informasi antara lain mendapatkan informasi secara cepat dan mudah, efisiensi waktu dan biaya, serta mempermudah komunikasi. Dalam bidang perpustakaan, pemanfaatan teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas pelayanan perpustakaan agar lebih efektif dan efisien. Sebagai contoh seorang pengguna ingin mengunjungi sebuah perpustakaan di kota tertentu, tetapi ia belum mengetahui lokasi perpustakaan tersebut. Salah satu solusi yang ditawarkan terkait dengan teknologi informasi dalam bidang perpustakaan adalah dengan menggunakan peta digital yang diimplementasikan melalui aplikasi *smartphone*. Dengan peta digital, setiap pengguna dapat memakai peta yang lebih interaktif dari sekadar gulungan kertas. Kelebihan yang lain adalah pada peta digital mudah disimpan dan dipindahkan dari satu media penyimpanan ke media penyimpanan yang lain. Untuk hal itu inisiator inovasi menerapkan kemudahan layanan informasi dengan didukung aplikasi android. berikut layanan informasi dapat diakses dengan menginstal hal berikut :



F. SIGNIFIKANSI

Penggunaan SMART KITA memiliki implikasi yang signifikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan, pengolahan dan pelaporan data yang 'satu pintu', kemudahan akses ke berbagai *platform* pendukung pembelajaran dan peningkatan kinerja, kemudahan mengakses *classsroom* bagi para peserta didik, peningkatan stimulasi dan ide untuk pembuatan modul ajar, media pembelajaran, serta literasi dan numerasi.

Keleluasaan mengakses SMART KITA juga menjadi salah satu faktor pendukung kemudahan pencarian databasa yang dibutuhkan oleh peserta didik dan para guru dalam melaksanakan aneka kegiatan pembelajaran, kebutuhan data, sumber informasi, serta stimulasi lainnya.

Kegiatan asesmen dan proyek pun mendapat ruang tersendiri dalam SMART KITA, guna mendapat gambaran proses, pengumpulan karya dan hasil asesmen, serta pengumpulan data hasil untuk penguatan dan perbaikan pembelajaran ke depannya.

BAB II

KERANGKA PIKIR

A. KEBAHARUAN INOVASI

Manfaat inovasi daerah SMART KITA adalah terjadinya proses pembelajaran yang kreatif, aplikatif dan kolaboratif bagi seluruh peserta didik, para guru, bahkan dapat diakses secara global oleh orangtua melalui akun belajar peserta didik yang berbasis data dan kebutuhan serta terdokumentasi dengan baik secara berkala sehingga dapat dijadikan bahan refleksi untuk penyusunan perbaikan pelayanan pendidikan kedepannya. SMART KITA juga berisi beragam stimulasi bagi peserta didik dan para guru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam berbagai bidang kehidupan seperti literasi, numerasi, beragam sumber inspirasi seperti *Platform Merdeka Mengajar*, *Guru Belajar*, *ANBK*, dll untuk menunjang peningkatan keahlian sehingga menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Hasil inovasi SMART KITA adalah tersedianya model pembelajaran berbasis *Learning Management System* (LMS) untuk setiap kelas dan mata pelajaran yang dihubungkan dengan akun Belajar.id serta dapat diakses dari beragam *device* seperti laptop, *tablet* dan *handphone*.

B. DESAIN INOVASI

Penggunaan SMART KITA memiliki implikasi yang signifikan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, mulai dari proses perencanaan, pelaksanaan, pengumpulan, pengolahan dan pelaporan data yang 'satu pintu', kemudahan akses ke berbagai platform pendukung pembelajaran dan peningkatan kinerja, kemudahan mengakses *classroom* bagi para peserta didik, peningkatan stimulasi dan ide untuk pembuatan modul ajar, media pembelajaran, serta literasi dan numerasi.

Keleluasaan mengakses SMART KITA juga menjadi salah satu faktor pendukung kemudahan pencarian database yang dibutuhkan oleh peserta didik dan para guru dalam melaksanakan aneka kegiatan pembelajaran, kebutuhan data, sumber informasi, serta stimulasi lainnya.

Kegiatan asesmen dan proyek pun mendapat ruang tersendiri dalam SMART KITA, guna mendapat gambaran proses, pengumpulan karya dan hasil asesmen, serta pengumpulan data hasil untuk penguatan dan perbaikan pembelajaran kedepannya.

Sumber Daya yang dilibatkan dalam membangun SMART KITA, terdiri dari :

1. Sumber Daya Manusia (SDM) yang terdiri dari seluruh tim GTK SDI Al-Alaq yang berbagi tugas dan tanggung jawab untuk dalam untuk membuat konten, mengedit dan

menguploadnya secara berkala. Terdapat juga tim yang bertanggung jawab untuk menjadi admin dan editor pelaksana harian SMART KITA.

2. Sumber Daya Keuangan yang Kami pergunakan selama ini bersumber dari dana yayasan dan dana Bos Pusat.
3. Metode yang Kami gunakan adalah pemanfaatan akun Belajar.id, *Google Education Platform*, dll yang Kami link kan dengan aneka kebutuhan pembelajaran seperti Guru Belajar, *Platform Merdeka Mengajar*, ANBK, dan lainnya .

Strategi yang dilakukan agar SMART KITA tetap berlanjut adalah menggunakan strategi RAOS (Rencana, Aksi, Observasi, dan Sinergi) dengan seluruh *stakeholder* sekolah, baik internal maupun eksternal untuk mendukung keberlangsungan dan keberhasilan inovasi SMART KITA.

C. PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

Inovasi daerah yang kami buat memiliki mekanisme pelayanan yang cepat dan dapat beradaptasi dalam lingkungan yang dinamis, sehingga perusahaan dituntut untuk mampu menciptakan pemikiran baru, gagasan baru dan menawarkan produk yang inovatif serta peningkatan pelayanan yang memuaskan pengguna. Inovasi kami bisa menghasilkan proses hanya dalam waktu 1 hari.

Hasil inovasi SMART KITA adalah tersedianya model pembelajaran berbasis *Learning Management System* (LMS) untuk setiap kelas dan mata pelajaran yang dihubungkan dengan akun Belajar.id serta dapat diakses dari beragam *device* seperti laptop, *tablet* dan *handphone*.

BAB III

PENUTUP

Kegiatan inovasi SMART KITA merupakan Sistem Manajemen Pembelajaran Ramah Pengguna dan Terpadu Karya Inovasi Terkini dan Aplikatif telah dilaksanakan di SD Islam Al-Alaq Kota Bekasi semenjak masa pandemi sebagai sebuah karya solutif menghadapi pembelajaran masa pandemi agar seluruh peserta didik mendapatkan stimulasi dan membangun pemahaman, baik secara personal maupun kolaboratif agar dapat belajar dari mana saja dan kapan saja.

SMART KITA merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan oleh banyak pihak dalam menjawab tantangan dalam dunia pendidikan saat ini dan memiliki potensi untuk direplikasi oleh lembaga lain yang menghadapi tantangan yang serupa.

SMART KITA merupakan proyek kolaboratif yang dilaksanakan oleh seluruh tim GTK SDI Al-Alaq yang berbagi tugas dan tanggungjawab dalam menyusun ide, membuat konten, melakukan proses editing, mengupload dan melakukan perawatan sistem SMART KITA secara berkala dan berkesinambungan untuk melakukan pelayanan pendidikan bagi peserta didik sesuai kodrat alam, zaman dan keadaan mereka saat ini untuk mewujudkan Profil Pelajar Pancasila.



KOTA BEKASI
2024