



KOTA BEKASI
2024

PEDOMAN TEKNIS PELAKSANAAN INOVASI DAERAH

KOMPETEN KEREN
(Komunikasi Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi)



Kota Bekasi

KOMPETEN KEREN
(Komunikasi Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi)

INOVASI DAERAH
TAHUN 2024

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam era globalisasi yang semakin cepat, pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membekali generasi muda dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan masa depan. Teknologi informasi telah mengubah cara kita bekerja, berkomunikasi, dan belajar. Dalam konteks pendidikan, *sistem* komunikasi pendidikan berbasis teknologi informasi telah menjadi sorotan yang semakin relevan. Penelitian yang dilakukan oleh Wang, Haughey, dan Zheng (2018) menunjukkan bahwa teknologi informasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas komunikasi dalam lingkungan pendidikan.

Teknologi informasi telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, dan pendidikan bukanlah pengecualian. *Sistem* komunikasi pendidikan yang tradisional seringkali terbatas oleh batasan geografis dan waktu. Namun, dengan adopsi teknologi informasi, komunikasi dalam pendidikan dapat menjadi lebih dinamis, efisien, dan terhubung secara *global*. Dalam penelitian mereka, Wang, Haughey, dan Zheng (2018) menyoroti beberapa manfaat utama dari penggunaan teknologi informasi dalam komunikasi pendidikan. Pertama, teknologi informasi memungkinkan komunikasi *real-time* antara guru, siswa, dan orang tua. Melalui *platform* komunikasi *online*, guru dapat memberikan umpan balik seketika, menjawab pertanyaan, dan memfasilitasi diskusi yang lebih interaktif. Siswa juga dapat berkomunikasi dengan rekan sekelas dan berbagi pemikiran serta pengalaman mereka.

B. TUJUAN

Dalam rangka meningkatkan komunikasi pendidikan dengan memanfaatkan teknologi informasi, kami mengusulkan program inovatif yang bertujuan untuk memperluas aksesibilitas, meningkatkan kualitas, dan memperkuat hubungan antara guru, siswa, dan orang tua. Program ini dinamakan "Komunikasi Pendidikan Terhubung" (*Connected Education Communication*). Tujuan utama dari program ini adalah:

1. Meningkatkan Kualitas Komunikasi: Menggunakan platform komunikasi online yang terintegrasi untuk memfasilitasi komunikasi real-time antara guru, siswa, dan orang tua. Platform ini akan menyediakan ruang diskusi, pesan pribadi, dan fitur kolaborasi yang memungkinkan interaksi yang lebih efektif dan bermakna antara semua pihak terkait.
2. Membangun Jaringan Kolaboratif: Mendorong kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua melalui fitur yang memungkinkan berbagi informasi, sumber daya, dan pengalaman yang relevan. Hal ini akan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan memperkaya pengalaman pendidikan.
3. Meningkatkan Keterlibatan Orang Tua: Memberikan kesempatan kepada orang tua untuk terlibat secara aktif dalam proses pendidikan anak-anak mereka. Melalui *platform* komunikasi yang terhubung, orang tua dapat memantau kemajuan akademik, berkomunikasi dengan guru, dan mendapatkan informasi terkait kegiatan sekolah dan program pendidikan.
4. Mengoptimalkan Penggunaan Teknologi: Memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam penggunaan teknologi informasi dan platform komunikasi terintegrasi. Hal ini akan membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi secara efektif dalam konteks pendidikan.
5. Membangun Komunitas Pendidikan: Mengembangkan komunitas pendidikan yang aktif dan berkelanjutan melalui forum online, webinar, dan pertemuan langsung. Komunitas ini akan memberikan kesempatan bagi para profesional pendidikan untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan ide inovatif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan.

Dengan mengimplementasikan program "Komunikasi Pendidikan Terhubung", diharapkan komunikasi pendidikan akan menjadi lebih efisien, terbuka, dan saling mendukung antara guru, siswa, dan orang tua. Hal ini akan memperkuat hubungan kolaboratif dalam lingkungan pendidikan dan meningkatkan pengalaman belajar bagi semua pihak yang terlibat.

C. MANFAAT

Penerapan inovasi "Komunikasi Pendidikan Terhubung" berbasis teknologi informasi memiliki beberapa manfaat yang signifikan dalam lingkungan pendidikan. Berikut adalah beberapa manfaat utama yang diharapkan dari penggunaan inovasi ini :

1. Komunikasi *Real-Time*: Penggunaan teknologi informasi memungkinkan komunikasi *real-time* antara guru, siswa, dan orang tua. Ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung, menjawab pertanyaan dengan cepat, dan memfasilitasi diskusi yang lebih interaktif. Siswa juga dapat berkomunikasi dengan rekan sekelas dalam waktu nyata, berbagi pemikiran, pengalaman, dan kolaborasi.
2. Aksesibilitas yang Luas: *Sistem* komunikasi pendidikan berbasis teknologi informasi mengatasi batasan geografis dan waktu. Guru, siswa, dan orang tua dapat terhubung tanpa terpengaruh oleh jarak fisik atau jadwal yang sibuk. Hal ini memungkinkan aksesibilitas yang lebih luas dan fleksibilitas dalam berkomunikasi.
3. Kolaborasi yang Meningkat: Inovasi ini mendorong kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua. Dengan fitur-fitur berbagi informasi, sumber daya, dan pengalaman yang relevan, kolaborasi dapat ditingkatkan dalam lingkungan pendidikan. Hal ini akan memperkaya pengalaman belajar dan memfasilitasi kerja sama yang lebih baik antara semua pihak terkait.
4. Efisiensi dan Produktivitas: Penggunaan teknologi informasi dalam komunikasi pendidikan dapat meningkatkan efisiensi dan produktivitas. Proses administrasi, pemberian tugas, pengumpulan pekerjaan siswa, dan umpan balik dapat dilakukan secara terotomatisasi dan efisien melalui *platform online*. Ini mengurangi beban kerja yang berulang dan memungkinkan guru untuk fokus pada aspek pengajaran yang lebih penting.
5. Keterlibatan Orang Tua yang Meningkat: Orang tua dapat lebih terlibat dalam proses pendidikan anak-anak mereka melalui platform komunikasi terhubung. Mereka dapat memantau kemajuan akademik anak, berkomunikasi dengan guru, dan terlibat dalam kegiatan sekolah dan program pendidikan. Ini memperkuat hubungan antara orang tua, guru, dan siswa, serta memastikan dukungan yang konsisten dalam Pendidikan
6. Keterhubungan *Global*: Dengan menggunakan teknologi informasi, komunikasi pendidikan dapat terhubung secara *global*. Guru dan siswa dapat berinteraksi dengan orang dari belahan dunia lainnya, berbagi perspektif, dan memperluas wawasan

mereka. Ini memperkaya pengalaman belajar dengan perspektif *global* dan mempersiapkan siswa untuk hidup dalam masyarakat yang semakin terhubung secara *global*.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi dalam komunikasi pendidikan, diharapkan kualitas, efisiensi, dan efektivitas komunikasi dapat ditingkatkan. Ini akan membawa manfaat yang positif bagi guru, siswa, orang tua, dan seluruh

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 (*compatibility*) 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 :

[illegible]

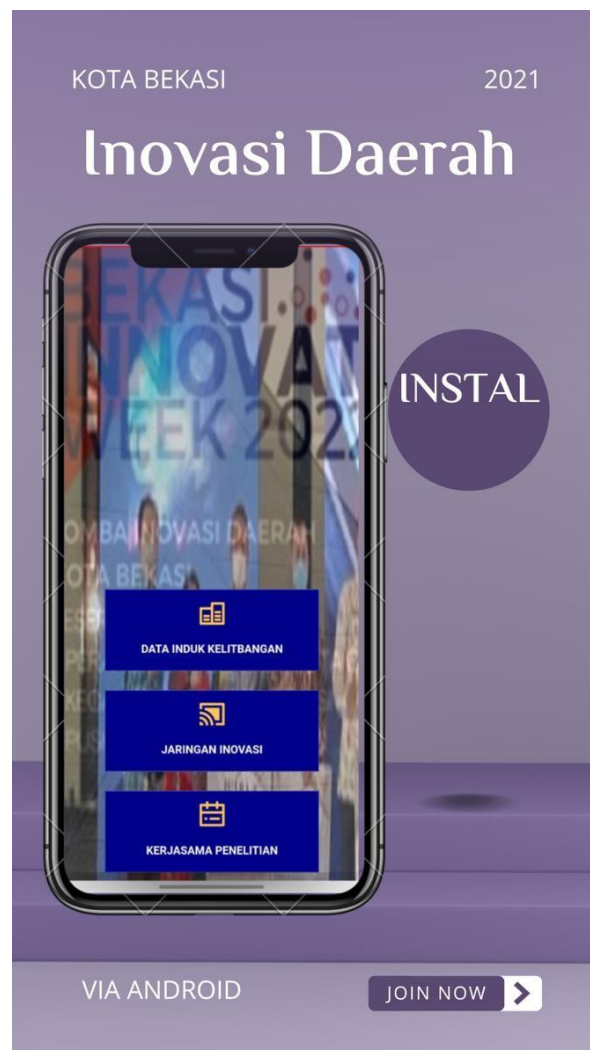
[illegible]

2. Pengembangan Pemasaran												
3. Kesiapan Produk												
4. Komunikasi Internal												
5. Peluncuran Resmi												
6. Pemantauan dan Evaluasi												
7. Iterasi dan Pengembangan Lanjutan												
8. Skalabilitas dan Pertumbuhan												
Melakukan <i>monitoring</i> dan evaluasi :												
1. Penetapan Kriteria Evaluasi												
2. Pengumpulan Data												
3. Analisis Data												
4. Perbaikan dan Iterasi												
5. Pemantauan Kontinu												
6. Pembelajaran dan Adaptasi												

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 penggunanya 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

Signifikasi dari penggunaan sistem komunikasi pendidikan berbasis teknologi informasi adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan Kualitas Komunikasi: Dengan teknologi informasi, komunikasi dalam pendidikan dapat menjadi lebih efektif dan efisien. Guru dapat memberikan umpan balik

secara *real-time*, menjawab pertanyaan, dan memfasilitasi diskusi yang lebih interaktif. Hal ini meningkatkan kualitas komunikasi antara guru, siswa, dan orang tua, serta memperkaya pengalaman belajar.

2. Mengatasi Batasan Geografis dan Waktu: *Sistem* komunikasi tradisional dalam pendidikan seringkali terbatas oleh batasan geografis dan waktu. Namun, dengan adopsi teknologi informasi, komunikasi dapat terjadi secara terhubung secara *global* dan tidak terpengaruh oleh jarak fisik atau jadwal yang sibuk. Ini memungkinkan aksesibilitas yang lebih luas dan fleksibilitas dalam berkomunikasi.
3. Mendorong Kolaborasi dan Interaksi: Penggunaan teknologi informasi memfasilitasi kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua. Melalui *platform* komunikasi *online*, siswa dapat berkomunikasi dengan rekan sekelas, berbagi pemikiran, pengalaman, dan bekerja sama dalam tugas-tugas kelompok. Hal ini mendorong interaksi yang lebih aktif dan kolaboratif di antara mereka.
4. Memperkuat Hubungan antara Guru, Siswa, dan Orang Tua: Dengan sistem komunikasi pendidikan berbasis teknologi informasi, orang tua dapat lebih terlibat dalam pendidikan anak-anak mereka. Mereka dapat memantau kemajuan akademik anak, berkomunikasi dengan guru, dan mendapatkan informasi terkait kegiatan sekolah. Ini memperkuat hubungan antara guru, siswa, dan orang tua, serta memastikan dukungan yang konsisten dalam pendidikan.
5. Memfasilitasi Pembelajaran yang Personalisasi: Teknologi informasi memungkinkan adanya pendekatan pembelajaran yang personalisasi. Guru dapat memberikan umpan balik yang spesifik dan individual kepada siswa, sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Ini membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memungkinkan perkembangan yang optimal bagi setiap siswa.
6. Dengan signifikansi ini, penggunaan teknologi informasi dalam sistem komunikasi pendidikan memberikan dampak positif yang substansial dalam peningkatan kualitas dan efektivitas pendidikan.

BAB II

KERANGKA PIKIR

A. KEBAHARUAN INOVASI

Ide *sistem* komunikasi pendidikan berbasis teknologi informasi menghadirkan kebaruan yang signifikan dalam bidang pendidikan. Salah satu manfaat utamanya adalah meningkatkan aksesibilitas pendidikan bagi semua individu, terlepas dari lokasi geografis mereka. Dalam banyak wilayah terpencil atau terpinggirkan di Indonesia, sulit bagi siswa untuk mendapatkan akses ke pendidikan berkualitas. Namun, dengan *sistem* komunikasi pendidikan berbasis teknologi informasi, siswa di daerah terpencil dapat terhubung dengan guru dan sumber daya pendidikan yang lebih luas melalui *platform online*. Hal ini membantu mengurangi kesenjangan pendidikan antar wilayah. Adopsi teknologi informasi dalam *sistem* komunikasi pendidikan juga membuka peluang untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Melalui *platform* komunikasi *online*, guru dapat memberikan materi pembelajaran yang lebih interaktif, berbagi sumber daya pendidikan yang relevan, dan memberikan umpan balik secara *real-time* kepada siswa. Guru juga dapat memanfaatkan berbagai media dan alat pembelajaran digital yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam. Dengan demikian, sistem ini berpotensi meningkatkan efektivitas pengajaran dan hasil belajar siswa.

Selain itu, *sistem* komunikasi pendidikan berbasis teknologi informasi juga mendorong kolaborasi dan pertukaran informasi antara guru dan siswa. Melalui fitur-fitur seperti forum diskusi, chat, atau ruang kerja *online*, siswa dapat berinteraksi dengan guru dan sesama siswa, berbagi pemikiran, dan memecahkan masalah secara bersama-sama. Kolaborasi semacam ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan kerja tim, kreativitas, dan pemecahan masalah yang sangat penting dalam dunia *modern*. Selain itu, sistem ini juga memfasilitasi pembelajaran jarak jauh yang lebih *fleksibel*. Dalam situasi seperti pandemi *COVID-19*, di mana pembelajaran tatap muka terbatas atau tidak mungkin dilakukan, sistem komunikasi pendidikan berbasis teknologi informasi memberikan solusi alternatif. Guru dapat memberikan pembelajaran secara daring melalui *platform online*, menyediakan tugas dan materi pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa di rumah. Hal ini memungkinkan siswa untuk tetap terhubung dengan proses pembelajaran tanpa harus berada di ruang kelas fisik.

B. DESAIN INOVASI

Rancang bangun inovasi *sistem* komunikasi pendidikan berbasis teknologi informasi mencakup beberapa elemen utama. Pertama, perlu dikembangkan *platform online* yang dapat menghubungkan guru, siswa, dan orang tua secara efektif. *Platform* ini harus menyediakan ruang untuk diskusi, pertanyaan, dan jawaban, serta memfasilitasi tugas dan penugasan *online*. Selain itu, diperlukan aplikasi *mobile* yang dapat diakses melalui perangkat seluler, sehingga guru, siswa, dan orang tua dapat terhubung dengan mudah di mana saja dan kapan saja. Selanjutnya, sistem ini juga harus dilengkapi dengan fitur pemantauan dan pelaporan kinerja siswa. Guru dapat mengakses data hasil belajar siswa secara *real-time* dan memberikan umpan balik yang lebih efektif. Sistem ini juga dapat mencatat kehadiran siswa, memonitor kemajuan akademik, dan menghasilkan laporan yang terperinci.

Untuk mewujudkan sistem komunikasi pendidikan berbasis teknologi informasi ini, perlu adanya dukungan infrastruktur yang memadai, seperti akses *internet* yang cepat dan stabil di sekolah-sekolah. Selain itu, pelatihan dan pengembangan profesionalisme guru dalam pemanfaatan teknologi informasi juga merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan. Dengan mengadopsi sistem komunikasi pendidikan berbasis teknologi informasi, diharapkan pendidikan di Indonesia dapat menjadi lebih inklusif, responsif, dan efektif. Ide ini memiliki potensi untuk mengatasi hambatan geografis, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta memperkuat keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak-anak mereka. Dengan dukungan yang tepat, sistem ini dapat menghadirkan era baru dalam komunikasi pendidikan di Indonesia.

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.

BAB III

PENUTUP

Kegiatan inovasi ini diciptakan dalam rangka mengoptimalkan manfaat teknologi informasi dalam komunikasi pendidikan, kami mengusulkan program inovatif yang disebut "*EdConnect*" (*Education Connectivity*). Program ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang terhubung secara *digital*, memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antara guru, siswa, dan orang tua secara efisien dan efektif. Berikut adalah beberapa kegiatan yang dilakukan dalam program *EdConnect*:

1. Pengembangan *Platform* Komunikasi Terintegrasi: Kami akan mengembangkan *platform* komunikasi *online* yang terintegrasi, yang memungkinkan guru, siswa, dan orang tua untuk berinteraksi secara real-time. *Platform* ini akan memiliki fitur-fitur seperti pesan langsung, forum diskusi, dan ruang kelas virtual, yang memfasilitasi komunikasi interaktif dan kolaboratif.
2. Pelatihan Penggunaan Teknologi Informasi: Kami akan menyelenggarakan pelatihan untuk guru, siswa, dan orang tua tentang penggunaan teknologi informasi dan *platform* komunikasi yang disediakan oleh *EdConnect*. Pelatihan ini akan membantu mereka memahami dan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia untuk meningkatkan pengalaman belajar dan keterlibatan dalam proses pendidikan.
3. Mendorong Komunikasi Guru-Siswa-Orang Tua: Melalui *EdConnect*, kami akan mendorong komunikasi yang aktif antara guru, siswa, dan orang tua. Guru dapat memberikan umpan balik secara *real-time*, menjawab pertanyaan, dan memberikan bimbingan kepada siswa. Orang tua dapat memantau perkembangan akademik anak mereka, berkomunikasi dengan guru, dan berpartisipasi dalam kegiatan sekolah.
4. Kolaborasi dan Berbagi Sumber Daya: *EdConnect* akan menjadi *platform* yang memfasilitasi kolaborasi antara siswa, baik dalam bentuk diskusi kelompok, tugas kelompok, atau berbagi sumber daya dan pengalaman belajar. Hal ini akan mendorong siswa untuk saling mendukung dan belajar bersama, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pendidikan.
5. Evaluasi dan Peningkatan Terus-menerus: Kami akan melakukan evaluasi secara rutin terhadap penggunaan *EdConnect* dan mendapatkan umpan balik dari para pengguna,

baik guru, siswa, maupun orang tua. Berdasarkan umpan balik tersebut, kami akan melakukan perbaikan dan peningkatan terus-menerus pada *platform* untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.

Melalui program *EdConnect*, kami berharap dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang terhubung secara *digital*, meningkatkan kualitas komunikasi, kolaborasi, dan keterlibatan dalam proses pendidikan. Dengan demikian, generasi muda akan lebih siap menghadapi tantangan masa depan dengan keterampilan dan pengetahuan yang relevan.



KOTA BEKASI
2024