



Pengelolaan Program yang Berdampak Positif Pada Murid

DEMONSTRASI KONTEKSTUAL

Modul 3.3

CGP Angkatan 8
Kabupaten Sidoarjo





Tujuan Pembelajaran Khusus

CGP dapat mengembangkan ide dari ruang kolaborasi menjadi sebuah prakarsa perubahan dalam bentuk rencana program/kegiatan yang memanfaatkan model manajemen perubahan BAGJA.



Dasar Filosofi KHD

Maksud pengajaran dan pendidikan yang berguna untuk perikehidupan bersama adalah kemerdekaan manusia sebagai anggota persatuan (rakyat)





POIN/KOMPONEN PROFIL PELAJAR PANCASILA



Mandiri

Menumbuhkan kepemimpinan murid akan mendorong murid bertanggungjawab pada proses pembelajarannya sendiri agar dapat mengembangkan pengetahuan dan ketrampilannya di masa depan



Bernalar Kritis

Menumbuhkan kepemimpinan murid akan mendorong murid mengembangkan cara berfikir kritis, logis dan sistematis untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam kehidupan nyata



Kreatif

Menumbuhkan kepemimpinan murid akan mendorong murid berfikir kreatif untuk mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi



Karakteristik Lingkungan

- ☐ Lingkungan yang melatih ketrampilan murid dalam proses pencapaian tujuan akademik maupun non akademiknya
- ☒ Lingkungan yang menempatkan murid sedemikian rupa sehingga terlibat aktif dalam proses belajarnya sendiri
- ☐ Lingkungan yang menumbuhkembangkan daya lenting dan sikap tangguh murid untku terus bangkit di tengah kesempitan dan kesulitan



Prakarsa Perubahan

Melatih ketrampilan dan mengembangkan pengetahuan murid dalam bidang Informatika melalui program KomTika (Komunitas Informatika)





PERUMUSAN STRATEGI PELAKSANAAN PROGRAM

Menggunakan Pendekatan Inkuiri Apresiatif (IA) melalui BAGJA

- B** **Buat Pertanyaan Utama**
- A** **Ambil Pelajaran**
- G** **Gali Mimpi**
- J** **Jabarkan Rencana**
- A** **Atur Eksekusi**



ALUR BAGJA



TAHAPAN	PERTANYAAN	TINDAKAN YANG DIPERLUKAN UNTUK MENDAPATKAN JAWABAN	RENCANA UNTUK MELIBATKAN SUARA/ PILIHAN/ KEPEMILIKAN MURID	ASET/KEKUATAN/ SUMBER DAYA YANG DAPAT DIBERDAYAKAN PADA TAHAP INI	WAKTU YANG DIPERLUKAN	PENANGGUNG JAWAB TAHAP INI
Buat pertanyaan utama (define)	• Mengapa kita perlu melatih dan memberikan wadah untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan siswa dalam bidang informatika ? • Bagaimana cara untuk melatih pengetahuan dan ketrampilan siswa dalam bidang informatika ?	• sekolah tentang pentingnya mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan siswa dalam bidang informatika • Berdiskusi dengan rekan sejawat guru mapel informatika untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan dan ketrampilan awal siswa • Berdiskusi dengan semua rekan guru untuk mengidentifikasi hal menarik untuk menumbuhkan semangat siswa untuk melatih dan mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan siswa dalam bidang informatika	Melakukan sesi diskusi dengan perwakilan siswa kelas X dan XI untuk menguatkan ide di tahap awal	Modal Manusia : • Kepala sekolah • Guru mapel informatika • Rekan guru • Siswa Modal Sosial : • MGMP Informatika Modal Fisik : • Ruang diskusi	2 hari	CGP



ALUR BAGJA



TAHAPAN	PERTANYAAN	TINDAKAN YANG DIPERLUKAN UNTUK MENDAPATKAN JAWABAN	RENCANA UNTUK MELIBATKAN SUARA/ PILIHAN/ KEPEMILIKAN MURID	ASET/KEKUATAN/ SUMBER DAYA YANG DAPAT DIBERDAYAKAN PADA TAHAP INI	WAKTU YANG DIPERLUKAN	PENANGGUNG JAWAB TAHAP INI
Ambil Pelajaran (Discover)	• Kegiatan apa saja yang dapat melatih dan mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan siswa dalam bidang infomatika ? • Apa yang membuat siswa merasa nyaman belajar informatika saat di kelas ? • Mana saja kebijakan sekolah yang telah menguatkan pengetahuan dan ketrampilan siswa dalam bidang informatika ? • Sekolah mana saja yang telah memiliki program ekstrakurikuler terkait pengembangan bidang informatika ?	• Mencari referensi kegiatan pembelajaran yang dapat melatih ketrampilan dan pengembangan pengetahuan siswa dalam bidang informatika • Membuat angket untuk mengetahui minat siswa dalam bidang informatika • Berdiskusi dengan wakasek kurikulum dankesiswaan untuk mengidentifikasi kebijakn sekolah yang menguatkan pengetahuan dan ketrampilan siswa di bidang informatika • Mencari referensi sekolah lain yang telah melakukan atau memiliki program ekstrakurikuler bidang informatika	• Melakukan sesi diskusi dengan perwakilan siswa tentang hal apa saja yang dapat membuat siswa merasa nyaman saat belajar informatika • Melakukan sesi diskusi dengan perwakilan siswa untuk mengetahui minat mereka dalam bidang informatika	Modal manusia : • Waka Kurikulum • Waka Kesiswaan • Siswa • Rekan guru MGMP Informatika Modal fisik : • Infrastuktur jaringan internet • Laboratorium Komputer Modal politik : • Kebijakan kepala sekolah	2 hari	• CGP • Guru mapel informati ka



ALUR BAGJA



TAHAPAN	PERTANYAAN	TINDAKAN YANG DIPERLUKAN UNTUK MENDAPATKAN JAWABAN	RENCANA UNTUK MELIBATKAN SUARA/ PILIHAN/ KEPEMILIKAN MURID	ASET/KEKUATAN/ SUMBER DAYA YANG DAPAT DIBERDAYAKAN PADA TAHAP INI	WAKTU YANG DIPERLUKAN	PENANGGUNG JAWAB TAHAP INI
Gali Mimpi (Dream)	• Apakah dengan program Komtika dapat melatih ketrampilan dan mengembangkan pengetahuan siswa dalam bidang informatika ? • Adakah pengaruh positif pada diri siswa dalam meningkatkan ketrampilan dan pengetahuan pada bidang informatika setelah mereka mengikuti program Komtika ? • Bagaimana perasaan kami memiliki siswa yang terampil dalam bidang infromatika ? • Apa rencana ke depan untuk dapat melatih pengetahuan dan ketrampilan siswa dalam bidang informatika agar lebih berkembang ?	• Mengajak rekan guru dan siswa membuat daftar harapan dan evaluasi mengenai perubahan yang akan terjadi dan rasakan sebelum dan sesudah program Kompatika dilakukan. • Mencari jenis perlombaan/kompetisi yang dapat melatih pengetahuan dan ketrampilan siswa dalam bidang informatika	• Melakukan sesi berbagi bersama siswa untuk saling melengkapi daftar harapan dan evaluasi dari pelaksanaan program Komtika yang telah berjalan.	Modal manusia : • Guru • Murid Modal Sosial • Koordinasi dengan berbagai pihak baik seluruh warga sekolah maupun pihak di luar sekolah untuk mencari peluang pengembangan Komtika termasuk informasi tentang lomba/ kompetisi	1 hari	• CGP • Pembina Ekstra Komtika



ALUR BAGJA



TAHAPAN	PERTANYAAN	TINDAKAN YANG DIPERLUKAN UNTUK MENDAPATKAN JAWABAN	RENCANA UNTUK MELIBATKAN SUARA/ PILIHAN/ KEPEMILIKAN MURID	ASET/KEKUATAN/ SUMBER DAYA YANG DAPAT DIBERDAYAKAN PADA TAHAP INI	WAKTU YANG DIPERLUKAN	PENANGGUNG JAWAB TAHAP INI
Jabarkan Rencana (Design)	• Apa langkah sederhana/pertama yang dapat dilakukan ? • Berapa lama target untuk mewujudkan program Komtika ? • Apa saja tindakan yang dapat mendukung usaha mewujudkan program Komtika ? • Bagaimana mengukur keterlaksanaan program Komtika secara berkelanjutan ?	• Berdiskusi dengan guru mata pelajaran Informatika tentang Komtika • Mendata kebutuhan yang diperlukan dalam mewujudkan perogram Komtikadengan kepala sekolah dan wakasek. • Membuat angket siswa siapa saja yang berminat mengikuti program ekstrakurikuler Komtika • Membuat program kerja • Menentukan pelatihan dari guru di sekolah yang berkompeten maupun narasumber dari luar • Membuat catatan perkembangan dan evaluasi program	• Membentuk kepengurusan program ekstrakurikuler Komtika yang terdiri dari pembina, ketua, sekretaris dan anggota. • Mendiskusikan jadwal dan teknis pelaksanaan program Komtika secara berkala	Modal manusia : • Guru • Murid • Kepala sekolah • Wakasek Modal Fisik : • Laboratorium komputer • Ruang pertemuan • Infrastruktur internet • Handphone Modal Finansial : • Dana BOS Modal Sosial • Jejaring MGMP Informatika	1 minggu	• CGP • Pembina Ekstra Komtika



ALUR BAGJA



TAHAPAN	PERTANYAAN	TINDAKAN YANG DIPERLUKAN UNTUK MENDAPATKAN JAWABAN	RENCANA UNTUK MELIBATKAN SUARA/ PILIHAN/ KEPEMILIKAN MURID	ASET/KEKUATAN/ SUMBER DAYA YANG DAPAT DIBERDAYAKAN PADA TAHAP INI	WAKTU YANG DIPERLUKAN	PENANGGUNG JAWAB TAHAP INI
Atur Eksekusi (Deliver)	• Siapa saja yang akan dilibatkan dalam mewujudkan program Komtika ini? • Apa saja peran yang dibutuhkan dan siapa yang mengisi peran tersebut? • Siapa yang bertanggung jawab memonitor agar program ekstrakurikuler Komtika tetap berjalan konsisten? • Kapan program ekstrakurikuler Komtika mulai dilaksanakan ? • Apa saja kebutuhan yang diperlukan dalam menjalankan program Komtika ?	• Membuat tim pemantau yang terdiri dari kepala sekolah, guru,wali kelas dan pengurus program Komtika (siswa) • Membuat surat tugas tim pemantau dan tim pelaksana • Mengajak orang tua siswa untuk terlibat dalam mewujudkan program ekstrakurikuler Komtika • Menyusun jadwal pelaksanaan • Mendata alt/bahan pembelajaran/praktikum	• Mengkoordinasi kan pembagian tugas dalam kepengurusan program ekstrakurikuler Komtika bersama siswa yang menjadi peserta kegiatan	Modal Manusia : • Guru • Murid • Kepala sekolah • Wakasek • Orang tua siswa Modal Sosial : • Koordinasi dengan seluruh warga sekolah • Koordinasi dengan orang tua wali siswa Modal Fisik : • Laboratorium komputer • Jaringan internet	1 minggu	• CGP • Pembina Ekstra Komtika



PROGRAM KOMTIKA (KOMUNITAS INFORMATIKA)

- Program KomTika (Komunitas Informatika) merupakan kegiatan ekstrakurikuler yang bertujuan untuk melatih ketrampilan dan mengembangkan pengetahuan murid dalam bidang Informatika
- Program memberi wadah untuk siswa yang tertarik atau memiliki keinginan belajar informatika
- KomTika juga mempersiapkan siswa untuk mengikuti berbagai ajang lomba di bidang Informatika
- Jenjang kelas yang menjadi target adalah kelas X dan XI (SMA)





GAMBARAN UMUM PROGRAM KOMTIKA (KOMUNITAS INFORMATIKA)

- Kegiatan dilaksanakan satu minggu sekali setelah siswa pulang sekolah
- Komtika memiliki pembina atau pelatih yang akan mendampingi siswa saat kegiatan berlangsung
- Siswa akan diberi pemahaman konsep dasar informatika, pemrograman dan berbagai teknologi informasi menggunakan media yang bervariasi dan memanfaatkan sumber belajar yang tersedia
- Secara berkala siswa akan diberi proyek terkait dengan pengetahuan yang telah mereka dapat di bidang Informatika
- Program ini juga sebagai bagian pembinaan Olimpiade Sain Nasional di bidang lomba Informatika yang diadakan sekali dalam setahun.
- Untuk mengetahui perkembangan siswa di bidang infomatika, guru memberikan jurnal perkembangan yang akan diberikan kepada orang tua setiap satu bulan sekali.



TERIMA KASIH

SALAM GURU BAHAGIA

