

## LAPORAN PENGEMBANGAN DIRI

### 1. Nama Kegiatan

Kegiatan pengembangan diri yang diikuti adalah Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran berbasis TIK (Pembatik) Tahun 2020 Level Berbagi

### 2. Tanggal dan Tempat Pelaksanaan

Pelaksanaannya sebagai berikut:

- 1) Tanggal : 18 September 2020 s/d 21 Oktober 2020
- 3) Tempat : Online (Dalam Jaringan/ Daring) melalui website  
<https://simpatik.belajar.kemdikbud.go.id/>

### 3. Penyelenggara Kegiatan

Pelatihan diselenggarakan oleh Pusat Data dan Teknologi Informasi Pendidikan dan Kebudayaan (Pusdatin) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

### 4. Tujuan Pengembangan Diri

Tujuan Pelatihan adalah Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran berbasis TIK (Pembatik) Tahun 2020 Level Berbagi adalah meningkatkan kompetensi guru agar handal dan terampil dalam melakukan kegiatan literasi digital. Tujuan tersebut dijabarkan dalam deskripsi berikut:

1. Mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis TIK
2. Mensosialisasikan Portal Rumah belajar kepada guru di seluruh Indonesia
3. Menyusun artikel populer dan ilmiah populer
4. Menerapkan konferensi video dalam pembelajaran

### 5. Strategi Pelaksanaan Bimtek Pembatik tahap Literasi Level Kreasi

Pelaksanaan bimtek dilakukan secara daring dimana tahapannya sebagai berikut:

- Melakukan registrasi melalui aplikasi Simpatik (simpatik.belajar.kemdikbud.go.id)
- Mengikuti kelas bimtek daring
- Mengunduh modul dan dan mempelajari materi pembelajaran secara mandiri
- Mengumpulkan tugas
- Peserta yang lulus mendapat sertifikat Level berbagi pola 44 JP

## **6.Pola Pelatihan dan Materi**

Struktur program kegiatan Pelatihan Peningkatan Kompetensi TIK Level Berbagi setara dengan pembelajaran selama 44 jam . Uraian materi Pelatihan Peningkatan Kompetensi TIK Untuk Pembelajaran Bagi Guru (PembaTIK Level Kreasi) adalah sebagai berikut :

No.	Materi/Kegiatan	Alokasi waktu/jam pelatihan	
		Teori	Praktik
1	Penulisan Artikel Populer dan Ilmiah Populer a. Konsep artikel populer atau ilmiah populer b. Langkah-langkah menyusun artikel populer atau ilmiah populer c. Pemanfaatan TIK dalam publikasi artikel populer atau ilmiah populer	4	4
2	Strategi Berbagi a. Strategi Difusi dan Inovasi b. Memanfaatkan Difusi dan Inovasi pada Portal Rumah Belajar	4	8
3	Komunikasi Efektif a. Dasar-dasar Komunikasi b. Komunikasi Efektif dan Menarik c. Etika dan Etiket Berkomunikasi	4	8
4	Pemanfaatan Konferensi Video a. Mengetahui Konferensi Video b. Menerapkan Konferensi Video dalam Pembelajaran	4	8
Sub. Total		16	28
<b>Total</b>		<b>44</b>	

## **7.Tindak Lanjut**

Tindak lanjut yang dilakukan setelah kegiatan pengembangan diri ini adalah memanfaatkan portal rumah belajar sebagai salah satu media dan membuat video pembelajaran.

## **8.Dampak Pengembangan Diri**

Dampak yang penulis rasakan dari pengembangan diri yang dilakukan adalah:

1. Termotivasi mengikuti lomba-lomba pembuatan multimedia interaktif
2. Mengajar menggunakan model pembelajaran inovatif memanfaatkan video pembelajaran