

Program Yang Berdampak Pada Murid

1. Nama Program

Web-Site Sekolah

2. Latar Belakang Pemilihan Program

Saat ini, Indonesia masih pada tahap era 4.0. Demikian pula pendidikan. Kelak dalam beberapa waktu ke depan, kita akan memasuki era 5.0. Era dimana mau tidak mau kita wajib beradaptasi dengan penguasaan teknologi.

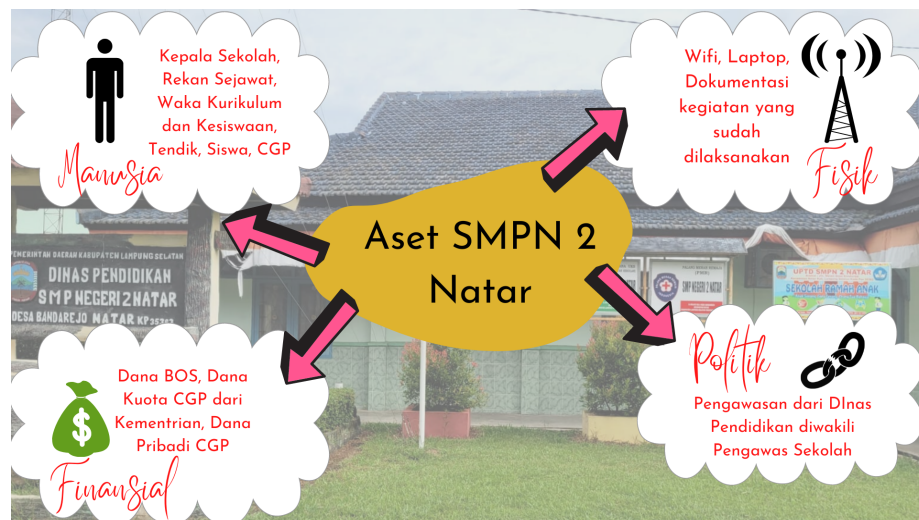
Siswa saya aktif bersosialisasi dengan gawai. Terkadang karena sibuk dengan dunia maya yang tidak terpantau baik keluarga maupun sekolah, mereka lupa untuk bersosialisasi secara nyata. Bahkan seringnya mereka tidak mengenali lingkup ekosistem tempatnya bertumbuh dan belajar. Hal ini berdampak pada rasa kurang peduli, kurang bertata krama, kurang terinspirasi, kurang rasa memiliki akan sekolahnya. Terlebih masa pandemi COVID-19 membuat mereka bahkan kurang mengenal guru dan teman-temannya.

Hal ini yang mendorong saya untuk membuat suatu wadah sosialisasi dan komunikasi melalui media digital dengan seluruh komunitas di sekolah saya. Hal ini didukung dengan aset yang dimiliki sekolah yang akan dijabarkan lebih lanjut pada bagian Pemetaan Aset.

3. Tujuan Program

Mewujudkan students' agency melalui media web sekolah sebagai wadah kreativitas siswa.

4. Pemetaan Aset



5. Deskripsi Program

Saya memiliki posisi sebagai Guru Bahasa Inggris, Guru Bahasa Lampung, Wali Kelas dan Kepala Perpustakaan di sekolah tempat saya mengabdikan. Melalui pengamatan saya, siswa/i saya mulai melek teknologi, tetapi belum mempunyai wadah resmi dari sekolah karena sekolah saya memang belum memiliki Web Sekolah. Hal ini saya pertegas melalui Angket yang disebarakan kepada siswa melalui Google Form, yang menanyakan harapan mereka terhadap program digitalisasi sekolah.

Siswa/i saya terkadang bahkan tidak mengenal siapa gurunya, teman-temannya, lingkungan belajarnya, kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan, visi sekolahnya, dan juga hasil pembelajaran tidak dipampang secara luas. Hal ini mengakibatkan siswa/i saya kurang memiliki rasa peduli, tata krama yang santun, inspirasi untuk maju, dan rasa memiliki terhadap sekolahnya.

Saya mencoba membentuk suatu wadah dimana hasil karya siswa baik itu hasil intrakurikuler, ko- kurikuler, maupun ekstrakurikuler dapat disajikan. Siswa bebas memilih untuk mengirimkan karya dalam media gambar, blog ataupun video. Dalam web tersebut juga disajikan profil sekolah dalam berbagai varian bentuk, baik itu video, poster, artikel dan media lain, sehingga pembaca bebas untuk memilih media mana yang menarik untuk menambah informasinya. Selain itu, Web ini juga memuat koleksi Perpustakaan Digital yang dimiliki SMPN 2 Natar dan hasil literasi siswa melalui Program BTS (Baca Tulis Share), dimana siswa dibebaskan untuk mereview buku yang dibacanya dalam bentuk Blog ataupun Video.

Web ini dikelola secara kolaboratif dengan melibatkan seluruh elemen SMPN 2 Natar, seperti Kepala Sekolah, Waka Kurikulum dan Kesiswaan, Pembina OSIS dan Ekskul, Kepala Perpustakaan, Tendik dan Siswa sebagai elemen terpenting.

6. Jenis Kegiatan

Merupakan wadah untuk kegiatan Intrakurikuler, Ekstrakurikuler dan Ko-kurikuler.

7. Sasaran Program

- Kepala Sekolah sebagai Penanggungjawab Program
- Waka Kurikulum sebagai Pengelola Laman Pembelajaran
- Waka Kesiswaan, Pembina OSIS dan Pembina Ekskul sebagai Pengelola Laman OSIS dan Ekskul.
- Kepala Perpustakaan sebagai Pengelola Laman Perpustakaan
- Siswa-Siswi SMPN 2 Natar sebagai kontributor karya dan pemberi saran dan kritik.
- Pengawas Sekolah, Komite dan Wali Murid SMPN 2 Natar sebagai pemantau, pemberi saran dan kritik.

8. Karakter Lingkungan yang Dikembangkan

- Lingkungan yang menyediakan kesempatan untuk murid menggunakan pola pikir positif dan merasakan emosi yang positif, hingga berkemampuan dan berkeinginan untuk memberikan pengaruh positif pada kehidupan orang lain dan sekelilingnya → melalui program BTS (Baca, Tulis, Share) dimana siswa mengajak siswa lain untuk berliterasi.
- Lingkungan yang mengembangkan keterampilan berinteraksi sosial secara positif, arif dan bijaksana → melalui angket harapan terhadap perubahan sekolah kedepannya, kesempatan untuk berkomentar terhadap karya temannya dalam blog, dan memberikan kritik dan saran pada sekolah dan Website melalui Laman Kritik dan Saran.
- Lingkungan yang melatih keterampilan yang dibutuhkan murid dalam proses pencapaian tujuan akademik maupun non-akademiknya → melalui Laman Pembelajaran siswa dapat mempelajari materi yang disajikan guru dan juga melihat referensi karya siswa lain. Selain itu, melalui Laman OSIS dan Ekskul, siswa dapat melihat karya dan aktivitas terkait kegiatan intrakurikuler, ko-kurikuler maupun ekstrakurikuler yang dilaksanakan di sekolah.
- Lingkungan yang melatih murid untuk menerima dan memahami kekuatan diri, sesama serta masyarakat dan lingkungan sekitarnya → Melalui penyajian Profil Sekolah, Visi Sekolah, kegiatan rutin yang diselenggarakan sekolah seperti Karnaval, Peringatan HUT Kemerdekaan, Baksos, Pesantren Kilat, dll.

9. Diagram Y



10. Alur Perencanaan Program

[Untuk melihat Alur Program, silakan Klik](#)