



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

PEDOMAN TEKNIS SIKOMPAK (Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan) Tahun 2025



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam proses pendidikan, guru memegang peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran di kelas. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, serta inovator dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Seiring dengan perkembangan zaman dan tuntutan pendidikan abad ke-21, guru dituntut untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan berbasis teknologi. Pembelajaran yang menarik akan mendorong siswa untuk lebih aktif, berpikir kritis, serta mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal.

Namun berdasarkan hasil refleksi pembelajaran yang dilakukan di SDN 10 Pendopo, masih ditemukan beberapa tantangan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, antara lain:

1. **Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru.**
Sebagian guru masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional sehingga proses belajar cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa.
2. **Kurangnya kolaborasi dan berbagi praktik baik antar guru.**
Guru jarang memiliki kesempatan untuk berdiskusi secara mendalam mengenai strategi pembelajaran, sehingga pengalaman dan inovasi pembelajaran belum dapat dibagikan secara optimal.

3. Rendahnya pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran.

Pemanfaatan teknologi seperti aplikasi pembelajaran, media digital, dan platform berbagi materi masih belum maksimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa guru membutuhkan wadah untuk belajar bersama, berdiskusi, dan saling menginspirasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, SDN 10 Pendopo menginisiasi sebuah inovasi berupa SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan)

Nama KOMPAK diambil dari filosofi mencerminkan semangat komunitas belajar yang dibangun, yaitu kebersamaan guru dalam belajar, berbagi, dan berkembang bersama untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan) menjadi wadah bagi guru untuk melakukan diskusi pembelajaran, berbagi praktik baik, meningkatkan kompetensi penggunaan teknologi, serta mengembangkan media pembelajaran kreatif yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Melalui komunitas ini diharapkan tercipta budaya belajar yang kolaboratif, inovatif, dan berkelanjutan di lingkungan sekolah sehingga mampu mendorong transformasi pendidikan yang lebih baik.

B. TUJUAN

Pembentukan SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan) memiliki beberapa tujuan utama, yaitu:

1. Meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional guru dalam melaksanakan pembelajaran.

2. Mendorong guru untuk menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
3. Meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran.
4. Membangun budaya kolaborasi, diskusi, dan berbagi praktik baik antar guru.
5. Meningkatkan kualitas proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

C. MANFAAT

Pelaksanaan inovasi SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan) memberikan berbagai manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Guru

- Meningkatkan kompetensi profesional dan pedagogik.
- Memperoleh ruang belajar bersama dan berbagi pengalaman.
- Meningkatkan keterampilan dalam penggunaan teknologi pembelajaran.

2. Bagi Sekolah

- Membangun budaya belajar bersama di lingkungan sekolah.
- Meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.
- Mendorong terciptanya inovasi pembelajaran yang berkelanjutan.

3. Bagi Peserta Didik

- Mendapatkan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.
- Meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

4. Bagi Masyarakat

- Meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap kualitas pendidikan di sekolah.
- Mendukung terwujudnya pendidikan yang lebih berkualitas di lingkungan masyarakat.

D. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI

Inovasi SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan) lahir dari kebutuhan nyata yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, proses penciptaan inovasi ini dilakukan secara cepat dan responsif terhadap kebutuhan sekolah.

Proses penciptaan inovasi dilakukan melalui beberapa langkah yaitu:

1. Identifikasi masalah pembelajaran.

Kepala sekolah bersama guru melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah.

2. Diskusi dan perumusan solusi.

Guru bersama kepala sekolah berdiskusi untuk mencari solusi yang efektif dan berkelanjutan.

3. Perancangan konsep komunitas belajar.

Dibentuklah konsep komunitas belajar guru yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru melalui kegiatan kolaboratif.

4. Pembentukan dan pelaksanaan komunitas belajar.

Komunitas belajar kemudian dibentuk dan mulai melaksanakan berbagai kegiatan pengembangan profesional guru.

Seluruh proses tersebut dapat dilaksanakan dalam waktu 3 bulan, sehingga inovasi dapat segera diimplementasikan.

E. PENGGUNAAN IT (INFORMASI DAN TEKNOLOGI)

Dalam pelaksanaan inovasi **SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan)**, teknologi informasi dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan komunitas belajar.

Beberapa teknologi yang digunakan antara lain:

1. **WhatsApp Group.**

Digunakan sebagai media komunikasi antar anggota komunitas belajar.

2. **Google Drive dan Google Classroom.**

Digunakan untuk menyimpan dan berbagi materi pembelajaran, media pembelajaran, serta praktik baik guru.

3. **Aplikasi desain dan presentasi.**

Guru dilatih menggunakan aplikasi seperti PowerPoint dan Canva untuk membuat media pembelajaran yang menarik.

4. **Internet sebagai sumber belajar.**

Guru dapat mencari referensi pembelajaran inovatif dari berbagai sumber pendidikan.

Pemanfaatan teknologi ini memudahkan guru untuk belajar secara fleksibel dan berkelanjutan.

BAB II

KERANGKA BERPIKIR

A. KEBAHARUAN

Kebaruan inovasi **SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan)** terletak pada beberapa aspek berikut:

1. Komunitas Belajar Berbasis Konteks Lokal

SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan) dirancang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan guru di lingkungan sekolah serta masyarakat Desa Nanjungan.

2. Integrasi Nilai Budaya Lokal

Nama Lemang diambil dari makanan khas daerah yang melambangkan kebersamaan, gotong royong, dan kekuatan komunitas.

3. Model Low Cost – High Impact

Inovasi ini tidak memerlukan biaya besar karena memanfaatkan sumber daya yang tersedia di sekolah, namun mampu memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

B. DESAIN INOVASI

Desain inovasi Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan untuk Gerakan Transformasi Pendidikan (SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan)) dirancang sebagai wadah pengembangan profesional guru melalui kegiatan belajar bersama yang kolaboratif, reflektif, dan berkelanjutan.

Desain inovasi ini menekankan pada peningkatan kompetensi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta memanfaatkan teknologi. Kegiatan dalam SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan) dilaksanakan

secara rutin dan terstruktur sehingga mampu menciptakan budaya belajar di lingkungan sekolah.

Adapun kegiatan yang menjadi bagian dari desain inovasi **SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan)** adalah sebagai berikut:

1. Diskusi Pembelajaran

Diskusi pembelajaran merupakan kegiatan utama dalam komunitas belajar yang bertujuan untuk memberikan ruang bagi guru dalam membahas berbagai permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran.

Dalam kegiatan ini, guru dapat:

- Mengidentifikasi tantangan yang dihadapi saat mengajar di kelas.
- Mendiskusikan strategi pembelajaran yang efektif.
- Bertukar ide dan pengalaman mengenai metode pembelajaran yang inovatif.
- Mencari solusi bersama terhadap permasalahan pembelajaran.

Melalui diskusi ini, guru tidak lagi menghadapi permasalahan pembelajaran secara individu, tetapi dapat memperoleh solusi melalui kolaborasi dengan rekan sejawat.

2. Berbagi Praktik Baik (Best Practice)

Berbagi praktik baik merupakan kegiatan dimana guru mempresentasikan pengalaman pembelajaran yang berhasil diterapkan di kelas.

Dalam kegiatan ini, guru dapat:

- Menyampaikan strategi pembelajaran yang efektif yang telah diterapkan di kelas.
- Menunjukkan media pembelajaran yang digunakan.
- Menjelaskan proses pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

- Memberikan inspirasi kepada guru lain untuk menerapkan praktik pembelajaran yang serupa.

Kegiatan ini bertujuan untuk memperluas wawasan guru serta mendorong munculnya berbagai inovasi pembelajaran di sekolah.

3. Workshop Pembuatan Media Pembelajaran

Workshop ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan.

Dalam kegiatan ini, guru dilatih untuk:

- Membuat media pembelajaran sederhana dari bahan yang mudah ditemukan.
- Mendesain media pembelajaran visual yang menarik bagi siswa.
- Mengembangkan alat bantu pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Melalui workshop ini diharapkan guru mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

4. Pelatihan Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan teknologi, guru perlu memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Melalui kegiatan ini, guru belajar untuk:

- Menggunakan aplikasi presentasi seperti **PowerPoint** untuk membuat materi pembelajaran yang menarik.
- Menggunakan aplikasi desain seperti **Canva** untuk membuat media pembelajaran visual.
- Memanfaatkan **Google Drive** atau platform digital lainnya untuk berbagi materi pembelajaran.
- Menggunakan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran.

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru sehingga pembelajaran menjadi lebih modern dan relevan dengan perkembangan zaman.

5. Refleksi Pembelajaran

Refleksi pembelajaran merupakan kegiatan evaluasi terhadap praktik pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru.

Melalui refleksi ini, guru dapat:

- Menilai keberhasilan strategi pembelajaran yang telah diterapkan.
- Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam proses pembelajaran.
- Mendapatkan masukan dari rekan guru mengenai pembelajaran yang dilakukan.
- Menyusun rencana perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya.

Refleksi pembelajaran sangat penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran terus mengalami peningkatan kualitas secara berkelanjutan.

6. Kolaborasi dan Dukungan Kepemimpinan Sekolah

Dalam desain inovasi SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan), kepala sekolah berperan sebagai penggerak dan fasilitator komunitas belajar.

Kepala sekolah memberikan dukungan melalui:

- Penyediaan waktu dan ruang untuk kegiatan komunitas belajar.
- Mendorong guru untuk aktif mengikuti kegiatan komunitas.
- Memberikan motivasi serta arahan dalam pengembangan pembelajaran inovatif.

Dengan adanya dukungan kepemimpinan sekolah, kegiatan komunitas belajar dapat berjalan secara konsisten dan berkelanjutan.

7. Dampak yang Diharapkan

Melalui desain inovasi SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan), diharapkan terjadi perubahan positif dalam proses pembelajaran di sekolah, antara lain:

- Meningkatnya kreativitas guru dalam mengajar.

- Bertambahnya penggunaan media pembelajaran yang menarik.
- Meningkatnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
- Terbangunnya budaya kolaborasi antar guru.
- Meningkatnya keaktifan dan motivasi belajar siswa.

Dengan demikian, SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan) tidak hanya menjadi kegiatan komunitas belajar, tetapi juga menjadi gerakan transformasi pendidikan di lingkungan sekolah.

C. SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

Standar Operasional Prosedur (SOP) pelaksanaan Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan untuk Gerakan Transformasi Pendidikan (SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan)) disusun sebagai pedoman agar kegiatan komunitas belajar dapat berjalan secara terarah, sistematis, dan berkelanjutan.

SOP ini mengatur tahapan pelaksanaan kegiatan komunitas belajar mulai dari pembentukan tim hingga evaluasi kegiatan.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan) adalah sebagai berikut:

1. Pembentukan Tim Penggerak Komunitas Belajar

Tahap awal dalam pelaksanaan SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan) adalah pembentukan tim penggerak komunitas belajar yang bertugas merancang dan mengoordinasikan kegiatan komunitas.

Langkah-langkah yang dilakukan antara lain:

- Kepala sekolah menginisiasi pembentukan komunitas belajar guru.
- Menunjuk beberapa guru sebagai tim penggerak komunitas belajar.

- Menetapkan peran dan tugas masing-masing anggota tim, seperti koordinator kegiatan, moderator diskusi, dan dokumentasi.
 - Menyampaikan tujuan serta manfaat komunitas belajar kepada seluruh guru.
- Pembentukan tim penggerak ini bertujuan agar kegiatan komunitas belajar memiliki pengelolaan yang jelas dan terstruktur.

2. Penyusunan Jadwal Kegiatan Komunitas Belajar

Setelah tim penggerak terbentuk, langkah selanjutnya adalah menyusun jadwal kegiatan komunitas belajar secara rutin.

Kegiatan ini meliputi:

- Menentukan waktu pelaksanaan kegiatan komunitas belajar, misalnya satu kali dalam satu bulan atau sesuai kesepakatan bersama.
- Menyusun kalender kegiatan komunitas belajar selama satu semester.
- Menyesuaikan jadwal kegiatan dengan agenda sekolah agar tidak mengganggu proses pembelajaran.

Dengan adanya jadwal kegiatan yang jelas, kegiatan komunitas belajar dapat berjalan secara konsisten dan berkelanjutan.

3. Penentuan Tema atau Topik Pembelajaran

Setiap pertemuan komunitas belajar memiliki tema atau topik pembahasan yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pembelajaran.

Langkah-langkah yang dilakukan antara lain:

- Mengidentifikasi kebutuhan guru dalam pengembangan pembelajaran.
- Menentukan topik diskusi yang relevan dengan permasalahan yang dihadapi guru.
- Menetapkan narasumber atau guru yang akan berbagi praktik baik.
- Menyusun agenda kegiatan pada setiap pertemuan komunitas belajar.

Tema yang dapat dibahas antara lain:

- Pembuatan media pembelajaran kreatif
- Strategi pembelajaran aktif

- Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran
- Berbagi praktik baik pembelajaran

Penentuan tema yang tepat akan membuat kegiatan komunitas belajar lebih fokus dan bermanfaat bagi guru.

4. Pelaksanaan Kegiatan Komunitas Belajar

Pelaksanaan kegiatan komunitas belajar merupakan inti dari inovasi SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan).

Kegiatan yang dilaksanakan dalam komunitas belajar antara lain:

- Diskusi pembelajaran, yaitu guru berdiskusi mengenai tantangan dan solusi dalam pembelajaran.
- Berbagi praktik baik, yaitu guru mempresentasikan pengalaman pembelajaran yang berhasil diterapkan di kelas.
- Workshop atau pelatihan, yaitu kegiatan peningkatan keterampilan guru seperti pembuatan media pembelajaran atau penggunaan teknologi.
- Kolaborasi antar guru, yaitu kegiatan saling bertukar ide dan pengalaman pembelajaran.

Kegiatan ini dilaksanakan secara partisipatif sehingga semua guru dapat terlibat aktif dalam proses belajar bersama.

5. Dokumentasi Kegiatan Komunitas Belajar

Setiap kegiatan komunitas belajar didokumentasikan sebagai bahan laporan dan refleksi.

Bentuk dokumentasi yang dilakukan antara lain:

- Dokumentasi foto dan video kegiatan.
- Notulen atau catatan hasil diskusi komunitas belajar.
- Pengumpulan materi atau media pembelajaran yang dihasilkan guru.
- Penyimpanan dokumentasi kegiatan dalam bentuk digital.

Dokumentasi ini penting sebagai bukti pelaksanaan kegiatan serta sebagai sumber pembelajaran bagi guru di masa mendatang.

6. Refleksi dan Evaluasi Kegiatan

Tahap terakhir dalam SOP pelaksanaan SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan) adalah melakukan refleksi dan evaluasi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

- Mengumpulkan masukan dari guru mengenai kegiatan komunitas belajar.
- Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan.
- Menilai dampak kegiatan komunitas belajar terhadap peningkatan kompetensi guru.
- Menyusun rencana perbaikan untuk kegiatan komunitas belajar berikutnya.

Refleksi dan evaluasi dilakukan secara berkala untuk memastikan bahwa kegiatan komunitas belajar terus berkembang dan memberikan manfaat yang optimal bagi guru.

Melalui penerapan SOP ini, pelaksanaan SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan) dapat berjalan secara sistematis, terstruktur, dan berkelanjutan sehingga mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di SDN 10 Pendopo.

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

Pelaksanaan inovasi Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan untuk Gerakan Transformasi Pendidikan (SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan)) dilaksanakan secara bertahap mulai bulan Januari 2024 sampai dengan Maret 2024. Tahapan ini dirancang secara sistematis agar inovasi dapat berjalan efektif, terukur, dan berkelanjutan.

1. Tahap Identifikasi Masalah

Tahap awal inovasi dimulai dengan mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran di kelas.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

- Melakukan observasi pembelajaran di kelas untuk melihat secara langsung proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru.
- Melakukan diskusi dan refleksi bersama guru mengenai tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran.
- Mengidentifikasi kebutuhan pengembangan kompetensi guru, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran dan teknologi.
- Mengumpulkan masukan dari guru mengenai kendala yang sering dihadapi saat mengajar.

Dari proses identifikasi tersebut diperoleh beberapa temuan utama yaitu:

1. Guru masih kurang memanfaatkan media pembelajaran yang variatif.
2. Kolaborasi dan berbagi praktik baik antar guru masih terbatas.
3. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih rendah.

Hasil identifikasi ini kemudian menjadi dasar dalam merancang inovasi komunitas belajar guru.

2. Tahap Perencanaan

Setelah permasalahan teridentifikasi, tahap selanjutnya adalah menyusun rencana inovasi yang akan dilaksanakan di sekolah.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

- Melaksanakan rapat bersama guru untuk merumuskan solusi terhadap permasalahan pembelajaran.
- Menyusun konsep pembentukan Komunitas Belajar Guru sebagai wadah peningkatan kompetensi.
- Menentukan nama komunitas yaitu SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan)
- Menyusun program kerja komunitas belajar, meliputi kegiatan diskusi, berbagi praktik baik, dan pelatihan pembuatan media pembelajaran.
- Menentukan jadwal kegiatan komunitas belajar secara rutin.
- Membentuk tim penggerak komunitas belajar yang terdiri dari kepala sekolah dan beberapa guru.

Pada tahap ini juga disepakati bahwa kegiatan komunitas belajar akan dilaksanakan secara sederhana, kolaboratif, dan memanfaatkan sumber daya yang ada di sekolah.

3. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan tahap implementasi dari program kerja yang telah direncanakan.

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap ini antara lain:

- 1) Diskusi Pembelajaran Guru.

Guru berdiskusi mengenai strategi pembelajaran yang efektif serta membahas permasalahan yang dihadapi di kelas.

2) Berbagi Praktik Baik (Best Practice)

Guru mempresentasikan pengalaman pembelajaran yang berhasil diterapkan di kelas sehingga dapat menjadi inspirasi bagi guru lainnya.

3) Workshop Pembuatan Media Pembelajaran

Guru dilatih untuk membuat media pembelajaran sederhana dan kreatif menggunakan bahan yang mudah diperoleh.

4) Pelatihan Pemanfaatan Teknologi

Guru belajar menggunakan teknologi seperti PowerPoint, Canva, dan platform digital sederhana untuk mendukung pembelajaran.

5) Penguatan Kolaborasi Guru

Guru saling bertukar ide, memberikan masukan, serta bekerja sama dalam mengembangkan strategi pembelajaran.

Melalui berbagai kegiatan tersebut, guru mulai menunjukkan peningkatan dalam kreativitas mengajar serta lebih aktif dalam berbagi pengalaman pembelajaran.

4. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Setelah kegiatan komunitas belajar berjalan, dilakukan monitoring dan evaluasi untuk mengetahui efektivitas pelaksanaan inovasi.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini meliputi:

- Melakukan observasi kembali proses pembelajaran di kelas.
- Melihat sejauh mana guru menerapkan hasil diskusi komunitas belajar dalam pembelajaran.

- Mengumpulkan refleksi dan umpan balik dari guru mengenai kegiatan komunitas belajar.
- Mengidentifikasi perubahan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan beberapa perubahan positif, antara lain:

- Guru mulai menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif.
- Guru lebih aktif berdiskusi dan berbagi pengalaman pembelajaran.
- Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mulai meningkat.

Monitoring dan evaluasi ini menjadi dasar untuk memperbaiki dan mengembangkan kegiatan komunitas belajar selanjutnya.

5. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan untuk memastikan bahwa inovasi SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan) dapat berjalan secara berkelanjutan dan memberikan dampak yang lebih luas.

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

- Menyusun rencana pengembangan kegiatan komunitas belajar ke depan.
- Mengembangkan topik diskusi yang lebih beragam sesuai kebutuhan guru.
- Mendorong guru untuk lebih aktif berbagi praktik baik pembelajaran.
- Mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam kegiatan komunitas belajar.
- Mendokumentasikan kegiatan komunitas belajar sebagai bahan refleksi dan pembelajaran bersama.

Melalui tahap pengembangan ini, SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan) diharapkan dapat menjadi budaya belajar di sekolah yang mendorong guru untuk terus berinovasi dalam pembelajaran.

TABEL TIMELINE INOVASI

Bulan	Tahapan	Kegiatan
Januari 2024	Identifikasi Masalah	Observasi kelas, refleksi guru
Januari 2024	Perencanaan	Pembentukan SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan)
Februari 2024	Pelaksanaan	Diskusi, workshop, berbagi praktik baik
Maret 2024	Monitoring	Evaluasi pembelajaran
Maret 2024	Pengembangan	Penyempurnaan program

BAB IV

PENUTUP

Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan untuk Gerakan Transformasi Pendidikan (SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan)) merupakan salah satu inovasi yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dan kualitas pembelajaran di SDN 10 Pendopo.

Melalui kegiatan belajar bersama, berbagi praktik baik, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, komunitas ini mampu membangun budaya kolaborasi dan inovasi di lingkungan sekolah.

Inovasi ini membuktikan bahwa peningkatan kualitas pendidikan tidak selalu membutuhkan biaya besar, tetapi dapat dimulai dari semangat kebersamaan dan kemauan untuk terus belajar dan berkembang.

Dengan adanya **SIKOMPAK(Komunitas Belajar Learning Masyarakat Nanjungan Untuk Gerakan Transformasi Pendidikan)**, diharapkan guru semakin profesional, pembelajaran semakin berkualitas, dan pada akhirnya mampu mewujudkan transformasi pendidikan yang lebih baik bagi generasi masa depan.