



**PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG**

PEDOMAN TEKNIS GEMAR KARI (Google Site Media Belajar Siswa Berakarya Dengan Kreatif Dan Inovatif)

Tahun 2025



**PEDOMAN
TEKNIS**



**GEMAR KARI (GOOGLE SITE MEDIA BELAJAR SISWA BERAKARYA
DENGAN KREATIF DAN INOVATIF)**

**OLEH:
DWI DIAN PERMATA, S.Pd., Gr.
NIP. 199503052019032010
SMP NEGERI 1 MUARA PINANG**

**KABUPATEN
EMPAT LAWANG
Tahun 2025**

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan telah mengalami begitu banyak perubahan pasca pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia sejak tahun 2020. Ainun et al (2022, p. 1578) mengungkapkan bahwa dengan adanya pandemic Covid-19 membuat pendidikan secara perlahan harus mampu beradaptasi dengan adanya transformasi digital. Sesuai dengan pernyataan Ainun et al (2022, p. 1571) yang mengutip pernyataan Royyana bahwa transformasi digital didefinisikan sebagai sebuah metamorfosis dari suatu organisasi juga perusahaan dengan melibatkan strategi, proses, sumber daya manusia, dan struktur melalui adopsi teknologi untuk meningkatkan kinerja yang terlibat didalamnya. Transformasi ini turut membantu dalam mencetuskan inovasi baru yang bermuara pada terciptanya pembelajaran yang lebih menarik bagi peserta didik. Secara perlahan, transformasi digital mampu mengubah kebiasaan dan proses dalam belajar menjadi lebih baru yang pastinya lebih efisien dan efektif dalam proses pendidikan. Salah satu contohnya yaitu penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran yang berbasis pada teknologi dalam menunjang kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas.

Pesatnya kemajuan IPTEK atau Ilmu Pengetahuan dan Teknologi saat ini berdampak pada banyak bidang termasuk pendidikan. Teknologi yang digunakan sebagai fasilitas yang dapat membantu proses pembelajaran. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan harus berubah menjadi lebih baik. Guru merupakan salah satu yang menjadi aspek penting dalam pendidikan sehingga mengharuskan untuk memberi inovasi dan kreativitas dalam merancang sebuah pembelajaran. Salah satunya dalam menggunakan media pembelajaran.

Pada pembelajaran sebelumnya guru belum pernah menggunakan media web google sites ini dalam pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media berbasis web ini sangat penting bagi guru dalam membantu peserta didik belajar secara mandiri karena bisa diakses kapan dan dimanapun. Tampilan dan isi materi yang disajikan dalam media pembelajaran web google sites ini peserta didik bisa melihat secara langsung dan membantu untuk memahami materi yang akan dipelajari.

Penggunaan media berbasis web dapat membantu guru dalam memadukan antara pembelajaran tatap muka ataupun belajar mandiri di rumah. Hal ini memberikan pengalaman baru dalam belajar bagi peserta didik sehingga menjadikan proses pembelajaran lebih bervariasi, interaktif, dan inovatif yang dapat meningkatkan prestasi peserta didik. Google Sites merupakan fasilitas pada google yang memiliki fitur-fitur sebagai situs kunjungan. Situs kunjungan tersebut dikelola dalam bentuk tampilan website yang versi teks maupun video pembelajaran.¹⁰ Selain itu, Google Sites juga bisa memuat materi berupa word, pdf, maupun powerpoint. Berbagai tayangan video dari youtube ataupun video sudah disediakan di google drive sehingga materi yang akan diperoleh siswa akan tersimpan rapi di google sites. ¹¹ Google Sites ini dapat diakses dengan mudah menggunakan komputer, laptop bahkan menggunakan smartphone yang terhubung dengan jaringan internet dengan klik link yang telah tersedia.

Sebagai guru saya terinspirasi untuk menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang menarik, interaktif dan bermakna. Inovasi ini saya beri nama GEMAR KARI (Google Site Media Belajar Kreatif dan Inovatif dalam Pembelajaran Prakarya) untuk mewujudkan pembelajaran bermakna di era digital.

B. TUJUAN

Inovasi GEMAR KARI dikembangkan dengan tujuan utama untuk menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang menarik, interaktif dan bermakna di era digital yang mudah di akses oleh siswa, Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mempermudah penyampaian

materi secara terorganisir, serta mendukung program pemerintah daerah dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Secara jangka panjang, GEMAR KARI bertujuan untuk menginspirasi rekan-rekan sejawat agar dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan dapat digunakan berkelanjutan dalam pembelajaran dan dapat digunakan dalam mata pelajaran dan materi apapun.

MANFAAT

Penerapan inovasi GEMAR KARI memberikan manfaat signifikan dalam pembelajaran, terbukti dari kegiatan yang dilakukan pembelajaran lebih seru, inovatif dan bermakna. Inovasi ini memberikan dampak nyata terhadap perubahan perilaku belajar siswa, motivasi belajar meningkat, kemandirian belajar tumbuh, kreativitas berkembang dan kolaborasi antar siswa meningkat.

Secara keseluruhan GEMAR KARI membuktikan bahwa inovasi pembelajaran tidak harus rumit ataupun mahal. Dengan ide yang kreatif dan pemanfaatan teknologi yang tepat guru dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan dan mendorong siswa menjadi pembelajar yang mandiri serta siap menghadapi tantangan masa depan.

C. PENGGUNAAN IT (INFORMASI DAN TEKNOLOGI)

Inovasi GEMAR KARI memanfaatkan teknologi informasi yang dapat diakses melalui link yang dikirimkan kepada siswa dan dapat diakses melalui kode QR menggunakan ponsel masing-masing tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan.

Materi, evaluasi pembelajaran dapat diakses dalam satu situs dan siswa dapat mengetahui nilai setelah mengerjakan evaluasi yang ada dalam situs GEMAR KARI. Hal ini meningkatkan dan memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

BAB II

KERANGKA BERPIKIR

A. KEBAHARUAN

Inovasi GEMAR KARI membawa kebaharuan terhadap pembelajaran prakarya di SMP Negeri 1 Muara Pinang. Sebelum menggunakan media GEMAR KARI siswa cenderung pasif, bosan dan kurang antusias dalam belajar. Hal ini menyebabkan motivasi siswa untuk belajar rendah. Media GEMAR KARI membuat pembelajaran lebih menarik karena dilengkapi beberapa fitur pembelajaran digital yang dirancang agar siswa dapat belajar aktif, kreatif dan menyenangkan. Dalam media GEMAR KARI terdapat materi interaktif dan modul digital yang disajikan dalam bentuk teks, gambar dan video yang lebih menarik dan mudah dipahami. GEMAR KARI dilengkapi evaluasi dalam bentuk game menggunakan zep quiz, kuis interaktif TTS menggunakan aplikasi puzzle maker dan mencari kata (world wall), kuis menggunakan wayground. GEMAR KARI terdapat absensi digital yang terintegrasi dengan situs google form sehingga memudahkan guru memantau pembelajaran. GEMAR KARI juga terdapat refleksi pembelajaran untuk mengevaluasi dan merefleksikan pembelajaran yang telah dilakukan.

B. DESAIN INOVASI

Desain Inovasi GEMAR KARI terdapat halaman depan yang memuat identitas, judul, dan fitur-fitur yang dapat diakses oleh siapapun dengan mudah. Dalam GEMAR KARI terdapat Pendahuluan, materi, video pembelajaran, evaluasi Hasil Karya dan refleksi.



C. SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

1. Identifikasi kebutuhan
2. Pengumpulan Materi
3. Merancang Halaman GEMAR KARI
4. Membuat Media GEMAR KARI
5. Mengimplementasikan dalam pembelajaran
6. Mengevaluasi

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

1. Tahap Inisiasi dan Identifikasi Permasalahan (Minggu ke-1 November 2025)
2. Tahap Perancangan (Minggu ke-2 November 2025)
3. Implementasi Pembelajaran (Minggu ke-3 November 2025)
4. Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan (Minggu ke-1 Desember 2025-Januari 2026)

TAHAPAN INOVASI

[illegible]

BAB IV

PENUTUP

GEMAR KARI (Google Site Media Belajar Kreatif dan Inovatif dalam Pembelajaran Prakarya) untuk mewujudkan pembelajaran bermakna di era digital. Inovasi GEMAR KARI dikembangkan dengan tujuan utama untuk menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang menarik, interaktif dan bermakna di era digital yang mudah di akses oleh siswa, Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mempermudah penyampaian materi secara terorganisir, serta mendukung program pemerintah daerah dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Inovasi ini memberikan dampak nyata terhadap perubahan perilaku belajar siswa, motivasi belajar meningkat, kemandirian belajar tumbuh, kreativitas berkembang dan kolaborasi antar siswa meningkat.

Dalam media GEMAR KARI terdapat materi interaktif dan modul digital yang disajikan dalam bentuk teks, gambar dan video yang lebih menarik dan mudah dipahami. GEMAR KARI dilengkapi evaluasi dalam bentuk game menggunakan zep quiz, kuis interaktif TTS menggunakan aplikasi puzzle maker dan mencari kata (world wall), kuis menggunakan wayground. GEMAR KARI terdapat absensi digital yang terintegrasi dengan situs google form sehingga memudahkan guru memantau pembelajaran. GEMAR KARI juga terdapat refleksi pembelajaran untuk mengevaluasi dan merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan.

Penerapan inovasi GEMAR KARI memberikan manfaat signifikan dalam pembelajaran, terbukti dari kegiatan yang dilakukan pembelajaran lebih seru, inovatif dan bermakna. Inovasi ini memberikan dampak nyata terhadap perubahan perilaku belajar siswa, motivasi belajar meningkat, kemandirian belajar tumbuh, kreativitas berkembang dan kolaborasi antar siswa meningkat.

Secara keseluruhan GEMAR KARI membuktikan bahwa inovasi pembelajaran tidak harus rumit ataupun mahal. Dengan ide yang kreatif dan pemanfaatan teknologi yang tepat guru dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna, menyenangkan dan mendorong siswa menjadi pembelajar yang mandiri serta siap menghadapi tantangan masa depan.