KEMUDAHAN PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

IPA CERIA

CERDAS BERSAMA MULTIMEDIA

Oleh :

Diki Darmawan, S.Pd

Kabupaten Natuna

2023

SMP NEGERI 3 BUNGURAN TIMUR DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN NATUNA	Nomor SOP	03/SOP/SMPN3BT/2022
	Tanggal Pembuatan	28 Desember 2022
	Tanggal Efektif	28 Desember 2022
	Disahkan Oleh	**Kepala SMPN 3 Bunguran Timur** **Budi Kesumawati** **NIP. 197101222003122004**
	Nama SOP	**IPA CERIA** 1. **Belajar IPA Cerdas Bersama Multimedia**

Dasar Hukum 1. **Undang-Undang** Republik Indonesia Nomor20 Tahun 2003 tentang Sistem **Pendidikan** Nasional. 2. **Undang-Undang** Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. 3. **Undang-undang** Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara. 4. **Permendikbud** Nomor 14 Tahun 2018 tentang Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) 5. **Permendikbud** Nomor 16 Tahun 2016 tentang Pengenalan Lingkungan Sekolah bagi Siswa Baru 6. **Permendikbud** Nomor 23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan 7. **Permnedikbud** Nomor 12 tahun 2024 tentang Kurikulum pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. 8. **Permendikbud** Nomor 17 tahun 2021 tentang Assesmen Nasional 9. **Permendiknas** Nomor 24 tahun 2008 tentang Standar Tenaga Administrasi Sekolah/Madrasah	**Kualifikasi Pelaksanaan** 1. Pendidikan Minimal S1 2. Menguasai peraturan perundang – undangan Guru dan Dosen 3. Memahami tugas pokok dan fungsi 4. Memahami konsep dasar pelayanan pendidikan 5. Memahami tatalaksana administrasi pendidikan 6. Memahami konsep dasar sistem operasi komputer
Keterkaitan	**Peralatan/Kelengkapan** 1. Meja, Kursi, ATK, Stempel 2. Komputer, Laptop, Printer, Proyektor 3. Buku Harian, Buku Register 4. Laboratorium 5. Disposisi
Peringatan	Pencatatan/Pendataan

DOKUMENTASI PROSES KEMUDAHAN DALAM PENGGUNAAN

INOVASI IPA CERIA (Cerdas Bersama Multimedia)

Inovasi yang ditawarkan berupa aplikasi pembelajaran yang didesain user friendly yang dapat digunakan dengan mudah oleh siswa di sekolah, berjejaring internet sehingga sangat cepat dan efisien dalam penggunaannya. Proses penggunaan Inovasi dilaksanakan saat kegiatan pembelajaran siswa di kelas dimana siswa memanfaatkan aplikasi pembelajaran (Multimedia) sebagai media pembelajaran dimulai sebagai sarana mengumpulkan literatur, kegiatan eksperimen melalui tampilan video pembelajaran yang tersedia dalam aplikasi yang dibuat serta kegiatan assesmen berupa soal pilihan ganda yang dapat langsung dikerjakan dan nilai secara efisien dari aplikasi yang telah dibuat pada hari yang sama.






Shot on Y19
Vivo AI camera


Shot on Y19
Vivo AI camera


Shot on Y19
Vivo AI camera


Shot on Y19
Vivo AI camera


Shot on Y19
Vivo AI camera


Shot on Y19
Vivo AI camera


Shot on Y19
Vivo AI camera






Shot on Y19
Vivo AI camera






Shot on Y19
Vivo AI camera




Shot on V19
Vivo AI camera
Shot on V19
Vivo AI camera
Shot on V19
Vivo AI camera
Shot on V19
Vivo AI camera