**PROPOSAL**

**INNOVATION AWARD 2016**

****

**SOCIAL MEDIA FOR 21ST CENTURY LEARNING**

**PENGESAHAN PROPOSAL**

*(PROPOSAL APPROVAL)*

**INNOVATION AWARD 2016**

**BINA NUSANTARA**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1. | JudulProyek*(Project title)* | **:** | SOCIAL MEDIA FOR 21ST CENTURY LEARNING |
| 2. | Kategori*(Category)* | **:** | * Art & Design
* Building & Environment
* Business & Management
 | * Humaniora
* Science & Technology
* Teaching & Learning
 |
|  |  |  | * Other: ............................................................................................
 |
| 3. | Nama Tim*(Team Name)* | **:** | SosMed Education |
| 4. | Anggota Tim*(Team members)* | **:** |  |
|  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | NamaAnggota*(Member Name)* | Division/Business Unit Department/UnitPosition  | HandphoneExtE-mail |
| 1 | Diana Meirina Dharmansyah(Ketua) | BinusCenter iSLS | ddharmansyah@binus.edu081513003550 |
| 2 | Yusuf(Anggota) | BinusCenter iSLS | Yusuf@binus.edu08995730169 |
| 3 | Benhard Samuel Arief Tobing(Anggota) | BinusCenter iSLS | btobing@binus.edu08818150602 |
| 4 | Syatantra Rahutama(Anggota) | BinusCenter iSLS | srahutama@teacher.binus.web.id081380805183 |
| 5 | Nurul Briliani(Anggota) | BinusCenter iSLS | nbriliani@binus.edu082220752430 |

 |

Jakarta,29 Juli 2015

|  |  |
| --- | --- |
| Mengetahui, | Team Leader |
| (Erwin Sugiarto) |  (Diana Meirina Dharmansyah) |
| Direct Supervisor \* |  |

*\*) minimal Binusian level 13*

**RINGKASAN PROYEK**

*(PROJECT SUMMARY)*

Manusia lahir untuk belajar. Belajar dalam hal maupun bidang apapun sejak mereka dilahirkan sampai dengan nafas terakhirnya di dunia. Yang berbeda pada proses pembelajaran tersebut adalah pada cara maupun media ajarnya. Bisa melalui pendidikan formal maupun informal.

 Seiring majunya teknologi dan metode ajar yang berkembang saat ini, sudah bukan waktunya lagi kita harus belajar dengan cara yang kaku (misalnya hadir di ruang kelas). Namun orang-orang sudah mulai mencari media belajar yang bisa di mana saja, kapan saja, bahkan dengan siapa saja. Kalau bisa gratis atau tidak berbayar.

Selain itu, kita juga perduli dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang senantiasa berkembang dari waktu ke waktu. Sementara tidak semua tenaga pengajar atau guru yang ada di daerah-daerah pelosok Indonesia mampu memperbaharui pengetahuan dan keterampilan mereka. Hal ini dikarenakan akses dan fasilitas yang kurang mendukung.

Oleh karena itu kami ingin membuat sebuah media atau wadah yang dapat digunakan sebagai Education Sharing. Media ini akan sangat dapat membantu para guru, dosen, pelajar atau (siapapun dan di manapun) untuk memberikan ataupun mendapatkan ilmu, keterampilan serta kreatifitas melalui jaringan internet.

Harapannya melalui media ini, para anggotanya dapat memiliki peluang untuk mengajukan permintaan akan kebutuhan pengetahuan yang belum mereka miliki. Dan anggota lain yang berkompeten dengan ilmu tersebut akan membagikan keahliannya kepada anggota yang membutuhkan ilmu tersebut secara gratis melalui media Education Sharing ini.

Selain itu, metode belajar saling berbagi ini dapat sekaligus memperkenalkan Binus Center iSLS (integrated School Learning Solution) pada khususnya dan BINUS group pada umumnya ke daerah lain di Indonesia. Dengan adanya wadah Education Sharing melalui media sosial ini diharapkan juga dapat bermanfaat bagi BINUS Group dalam memperluas jaringan perkenalan antar guru seluruh Indonesia, saling berbagi ilmu-ilmu baru secara online (live), mempromosikan keunggulan BINA NUSANTARA dalam bidang IT. Serta juga dapat membantu para guru atau calon guru yang ingin mengajar komputer dapat disalurkan ke sekolah-sekolah yang bekerja sama dengan iSLS.

Keseluruhan hal tersebut akan dapat mengurangi pemakaian tempat atau sewa ruangan untuk pelatihan dan juga efisiensi waktu para anggotanya yang tidak perlu membuang waktu perjalanan menuju tempat pelatihan karena semuanya dapat dilakukan secara online dan live.

Keyword: Education, Informasi Teknologi, Social Media, Share.

1. **PENDAHULUAN**

 *(INTRODUCTION)*

1. **Latar Belakang Proyek** *(Background of the project)*

Indonesia terdiri dari beribu-ribu pulau dan 33 provinsi dengan berpenduduk kurang lebih 24 juta jiwa, namun penduduk yang dapat mengenyam pendidikan hanya sedikit karena beberapa faktor yang menghalangi mereka untuk mendapatkan pendidikan yang layak.

Pendidikan merupakan salah satu gerbang untuk menuju dunia kerja professional dan membekali diri dengan keahlian-keahlian yang diajarkan di sekolah untuk mendapatkan legitimasi dengan bentuk ijazah dan nilai-nilai hasil dari tes yang di ujikan.

Sekolah-sekolah harus memiliki tenaga pengajar yang berkualitas untuk menghasilkan lulusan yang dapat bersaing di dunia kerja, sehingga para guru dituntut memiliki keahlian yang bagus dan dapat berbagi ilmu di mana saja dan kapan saja.

Oleh karena itu kami memiliki ide untuk membuat suatu wadah untuk berbagi ilmu pengetahuan secara interaktif melalui sosial media yang saat ini masih banyak orang yang mengakses jejaring sosial.

Sosial media yang paling banyak digunakan saat ini memiliki fitur yang dinamakan dengan Go Live yang bermanfaat untuk berkomunikasi dengan sesame pengguna facebook dan dengan hadirnya Go Live pada facebook mobile, maka fitur tersebut bermanfaat untuk digunakan sebagai media berbagi ilmu pengetahuan.

1. **Rumusan Masalah (***Problem Statement***)**

Berdasarkan latar belakang pembuatan proyek ini, maka dirumuskan beberapa masalah yang ada dan sedang terjadi saat ini. Masalah tersebut antara lain adalah:

1. Terbatasnya ruang lingkup guru dalam menerima ilmu pengetahuan dan keahlian
2. Rendahnya motivasi para pendidik untuk menambah pengetahuan.
3. Kurangnya wadah untuk mendapatkan ilmu pengetahan dan keahlian.
4. Kurangnya inovasi dalam memanfaatkan sosial media sebagai sarana belajar.
5. **Tujuan dan Manfaat (***Goal and Benefit***)**

Berikut ini adalah tujuan yang diharapkan dapat tercapai dengan adanya proyek ini dan memecahkan permasalahan yang ada:

1. Membuat wadah pada jejaring social untuk berbagi ilmu pengetahuan dan keahlian secara interaktif.
2. Memperluas ruang lingkup guru untuk berbagi ilmu pengetahuan dan keahlian melalui jejaring sosial.
3. Membantu para pendidik untuk mendapatkan informasi dari ahlinya.

Adapun manfaat yang diperoleh dari proyek ini adalah:

1. Meningkatkan motivasi untuk saling berbagi ilmu pengetahuan dan keahlian secara interaktif melalui jejaring sosial.
2. Memperluas ruang lingkup para pendidik dalam berinteraksi baik dengan siswa dan juga khalayak umum.
3. Aktivitas belajar menjadi interaktif, mudah dan bermanfaat.
4. **Rencana Penerapan Proyek (***Project Implementation Plan***)**

| **No** | **Aktivitas** | **Bulan** | **Keluaran (Output)** |
| --- | --- | --- | --- |
| **Agt** | **Sep** | **Okt** | **Nov** | **Des** | **Jan** |  |
| 1. | Membuat, mempublikasi dan menganalisa kebutuhan program SOCIAL MEDIA FOR 21ST CENTURY LEARNING | ✓ |  |  |  |  |  | Forum sosial media |
| 2. | Sosialisasi Fitur | ✓ | ✓ |  |  |  |  | Mendapatkan anggota forum minimal 80 orang  |
| 3. | Uji Coba |  |  | ✓ |  |  |  | 10% dari anggota forum berhasil menjalankan program SOCIAL MEDIA FOR 21ST CENTURY LEARNING |
| 4. | Evaluasi |  |  |  | ✓ | ✓ |  |

1. **Perkiraan Efisiensi Sumber Daya (***Resource Efficiency Estimation***)**

**Sebelum (*Before*):**

Ruang lingkup guru-guru ISLS dalam belajar dan berbagi ilmu masih dalam lingkup guru ISLS sendiri dan antar guru-guru di sekolah mitra ISLS tempat mereka bekerja. Motivasi bagi para guru ISLS untuk mencari, mendapatkan serta berbagi ilmu khususnya tentang IT masih seputar dengan rekan-rekan guru ISLS lainnya.

**Setelah (*After*):**

 Guru-guru ISLS mendapatkan peluang baru untuk mendapatkan ilmu dan juga berbagi ilmu tidak hanya antar guru ISLS lainnya tetapi juga dalam cakupan yang lebih luas yaitu bisa menjangkau ke daerah lain di Indonesia yang belum bekerja sama dengan ISLS. Selain itu ISLS pada khususnya bisa mendapatkan relasi baru sebagai intruktur atau narasumber pengajar IT dari berbagai daerah yang memiliki tingkat kepedulian yang tinggi untuk berbagi ilmu dengan sesama.

1. **Resiko Proyek (***ProjectRisk***)**
* Belum semua para pendidik memiliki perangkat (gadget) yang dibutuhkan
* Sinyal operator yang tidakstabil

**LAMPIRAN**

*(APPENDIX)*

1. **Tampilan Fitur**



Gambar1. Tampilan Fitur Social Media For 21st Century Learning