
LAPORAN PROYEK PERUBAHAN (LPP)

Pengembangan dan Pendayagunaan fitur Kelas Maya di portal Rumah Belajar Kemendikbud

Oleh :

Nama : Toni Setyawan
NIP : 1971041220011001
Unit Kerja : Pusdatin, Sekertaris Jendral Kemendikbud
NDH : 18

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PELAKSANAAN PROYEK PERUBAHAN
PENGEMBANGAN DAN PENDAYAGUNAAN FITUR KELAS MAYA
DI PORTAL RUMAH BELAJAR KEMENDIKBUD

DISUSUN OLEH :

Nama : Toni Setyawan, S.T., M.Pd.
NIP : 19710412 200112 1 001
NDH : 18
Instansi : Sekjen Kemendikbud

Telah diseminarkan pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 12 November 2020
Tempat : Zoom Meeting (Virtual)

MENTOR,
Kepala Biro Sumber Daya Manusia

COACH,

Dra. Dyah Ismayanti, M.Ed
NIP 196204301986012001

Dr. Ir. Suharyoto, M.S.
NIP 195507121980031006

NARASUMBER

Dra. Elly Fatimah, M.Si.
NIP 196612081994012001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya sehingga dapat terselesaikannya Laporan Proyek Perubahan dengan judul “Pengembangan dan Pendayagunaan fitur Kelas Maya di portal Rumah Belajar Kemendikbud”. Laporan ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan PKN 2 Angkatan XV tahun 2020.

Penyusunan hingga terwujudnya laporan ini tidak lepas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini tak lupa terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Amurwani Dwi Lestariningsih, S.Sos, M.Hum. selaku Kepala Pusat Pendidikan dan Pelatihan Pegawai Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Bapak Muhammad Hasan Chabibie, M.Si. selaku plt. kepala Pusat Data dan Teknologi Informasi sekaligus sebagai atasan.
3. Ibu Dra. Dyah Ismayanti, M.Ed selaku Kepala Biro Sumber Daya Manusia dan mentor penulis.
4. Bapak Dr. Ir. Suharyoto, M.S. selaku Coach yang selalu memberikan masukan untuk menyelesaikan laporan ini
5. Bapak Dra. Elly Fatimah, M.Si. selaku Narasumber dalam uji sidang rencana proyek perubahan dan siding proyek perubahan yang telah banyak memberikan masukan dan arahan demi sempurnanya penyusunan laporan.
6. Bapak dan Ibu Widyaishwara Pusdiklat Pegawai Kemendikbud yang memberikan landasan ilmu kepemimpinan
7. Sekretariat PKN 2 angkatan XV tahun 2020 yang dengan sabar melayani berbagai pertanyaan dan menyediakan segala perlengkapan selama diklat ini berlangsung.
8. Semua pimpinan dan staf Pusdiklat Pegawai Kemendikbud yang memberikan kenyamanan selama tinggal di kampus ini.
9. Semua teman seangkatan PKN 2 Angkatan XV Tahun 2020 yang selalu kompak menyelesaikan berbagai persoalan bersama.
10. Jajaran pimpinan dan staf di Balai Pengembangan Multimedia Pusdatin Kemendikbud yang telah memberikan bantuan moril maupun materiil hingga terselesaikannya Diklat Pim 3 ini.
11. Ibu Hj. Sri Mulyani Subroto dan para orang tua terkasih dalam hidupku yang selalu mendoakan keberhasilan penulis.
12. Istriku aktifis pekerja sosial yang tangguh serta Surya Fajar dan Altaf Arundaya anakku yang senantiasa mendoakan untuk kelancaran karier penulis.
13. Semua pihak yang telah turut membantu dalam penulisan tesis ini yang tidak sempat disebutkan disini.

Pasti, tiada gading yang tak retak. Mohon maaf atas ketidak sempurnaan laporan ini dan semoga karya penulisan ini bermanfaat.

Depok, 10 November 2020
Toni Setyawan, S.T., M.Pd.

EXECUTIVE SUMMARY

Kelas Maya di Rumah Belajar merupakan sebuah learning management system (LMS) yang dikembangkan khusus untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran dalam jaringan (online) antara peserta didik dan pendidik kapan saja, di mana saja. Pada waktu tertentu yang terjadwal oleh pendidik, peserta didik dapat mengikuti pembelajaran virtual dengan pendidik melalui alat komunikasi sinkronous (chat, video conference, audio conference, desktop sharing, whiteboard). Strategi pembelajaran di Kelas Maya lebih bersifat konstruktivistik yang menuntut pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik sehingga mendorong keterampilan peserta didik. Pembelajaran kelas maya ini menggunakan teknologi pembelajaran (Rumah Belajar) untuk merancang, menyampaikan, dan mengatur pembelajaran formal dan informal serta berbagi pengetahuan, sehingga model pembelajaran kelas maya ini dirancang sebagai pelengkap kegiatan pembelajaran di kelas dengan lebih banyak pada aktivitas asinkronous berdasarkan fasilitas TIK yang tersedia di sekolah.

Pada masa pandemi ini dimana pembelajaran tatap muka tidak di perkenankan seyogyanya pemanfaatan fitur Kelas Maya di portal Rumah Belajar seharusnya mengalami peningkatan yang signifikan, tetapi ternyata untuk mengorganisasi pembelajaran di kelas user lebih menyukai aplikasi lain selain Kelas Maya. Hal ini menjadikan pemanfaatan fitur kelas maya tidak optimal. Selain itu selama ini fitur kelas maya hanya berfungsi sebatas suplement. Seringnya timbul kendala dalam pemanfaatannya juga menjadi penyebab tidak termanfaatkannya dengan optimal. Harapan kami adanya dukungan unit utama lebih kuat agar dapat meningkatkan pemanfaatannya.

Untuk meningkatkan pemanfaatannya perlu adanya strategi yang harus dilaksanakan. Strategi ini tertuang dalam proyek perubahan ini dengan judul "Pengembangan dan Pendayagunaan fitur Kelas Maya di portal Rumah Belajar Kemendikbud". Strategi yang akan dilaksanakan dalam proper ini bertujuan untuk Memudahkan fitur Kelas Maya; Memberikan pilihan penggunaan fitur; Menjadikan fitur Kelas Maya menjadi LMS resmi proses pembelajaran Kejar Paket C; Strategi untuk mencapai manfaat yang kami terapkan dalam proper ini adalah melakukan Redesain fitur Kelas Maya di portal Rumah Belajar; Menambahkan Fitur Bertingkat; merancang rencana Sosialisasi Unit Utama termasuk Strategi Legitimasi fitur Kelas Maya.

Proyek perubahan ini diharapkan berjalan lancar hingga milestone jangka panjang selesai. Bila semua berjalan lancar seperti yang direncanakan maka akan tercapai yaitu Fitur Kelas Maya menjadi fitur handal; Mudah Pemanfaatannya dengan fitur bertingkat; Menjadi LMS yang diakui legitimasinya karena Dukungan Unit utama.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
EXECUTIVE SUMMARY	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I : RENCANA PROYEK PERUBAHAN	
A. LATAR BELAKANG	1
B. TUJUAN DAN MANFAAT	4
C. OUTPUT DAN OUTCOME	4
D. TAHAPAN PERUBAHAN RENCANA STRATEGIS	5
E. RENCANA STRATEGI MARKETING	6
F. POTENSI KENDALA DAN RENCANA SOLUSINYA	7
G. TIM EFEKTIF.....	7
H. ANGGARAN	8
BAB II :MANAJEMENT PERUBAHAN : PELAKSANAAN RENCANA PROYEK PERUBAHAN	
A. CAPAIAN TAHAPAN RENCANA STRATEGI	10
B. PETA STAKEHOLDER	11
C. IMPLEMENTASI STRATEGI MARKETING	13
D. IMPLEMENTASI SOLUSI TERHADAP KENDALA	14
E. PEMBERDAYAAN ORGANISASI PEMBELAJAR (LEARNING ORGANISASI)	15
BAB III : PENUTUP	
A. PEMBELAJARAN KEPEMIMPINAN	16
B. KESIMPULAN	16
C. REKOMENDASI	16

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 : Alur Pikir Proyek Perubahan	2
Gambar 2 : Analisi SWOT	3
Gambar 3 : Dokumen Output	4
Gambar 4 : Bagan Rencana Proses Legalisasi	5
Gambar 5 : Analisis Peta Stakeholder	13
Gambar 6 : Strategi Marketing 4P-1C	14

DAFTAR TABEL

Tabel 1 : Tim Efektif/Agile	7
Tabel 2 : Rincian Sumber Daya yang digunakan	8
Tabel 3 : Capaian Tahapan Rencana Strategi	10
Tabel 4 : Rencana Kerja Jangka Menengah	11
Tabel 5 : Rencana Kerja Jangka Panjang	11

BAB I

RENCANA PROYEK PERUBAHAN

A. LATAR BELAKANG

Proyek Perubahan ini berjudul “Pengembangan dan Pendayagunaan fitur Kelas Maya di portal Rumah Belajar Kemendikbud”. Proyek perubahan ini merupakan salah satu stregi untuk meningkatkan pemanfaatan fitur Kelas Maya di portal rumah belajar. Strategi peningkatan pemanfaatan ini dengan cara melakukan legalitas atas proses pembelajarannya. Seperti yang kita ketahui jika sesuatu yang legal dan diakui prosesnya akan meningkatkan minat stakeholder untuk memanfaatkannya. Untuk legalisasinya akan dilakukan kerja sama dengan SKB dalam menyelenggarakan kelompok belajar Paket C dengan memanfaatkan fitur Kelas Maya sebagai LMSnya

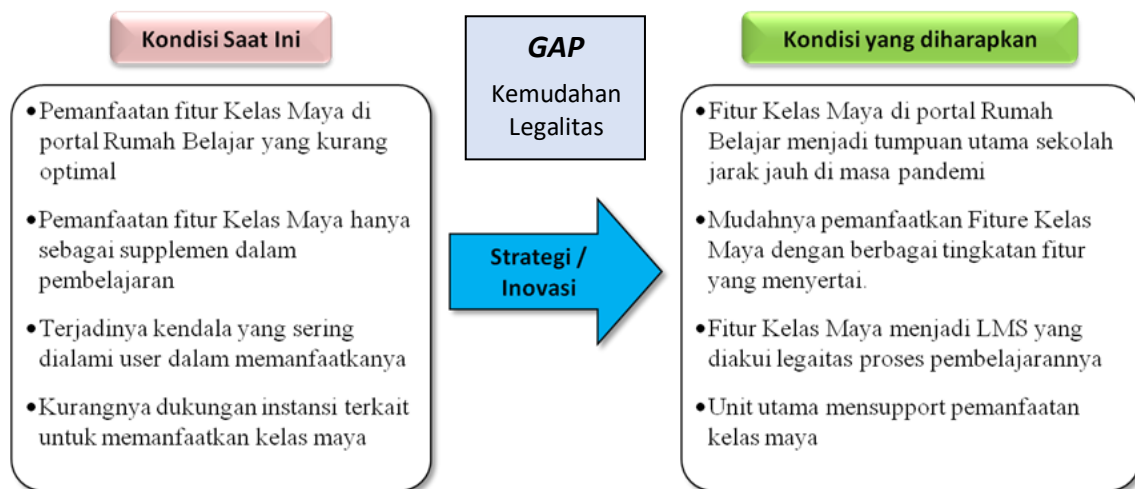
Jika tahapan proyek perubahan ini selesai akan di peroleh meningkatnya pemanfaatan fitur kelas maya dan para penggunanya di akui proses pembelajarannya dengan menyetarakan ijazah yang di peroleh dengan kelompok belajar yang di lakukan secara reguler. Untuk itu perlu kerjasama dengan instasi terkait untuk memahami dan memenuhi persyaratan-persyaratan yang harus di tempuh dalam proses pembelajarannya.

Aspek utama dalam proper ini adalah memudahkan proses pembelajaran menggunakan fitur kelas maya. Kemudahan ini akan meningkatkan ketertarikan penguna dalam memanfaatkan fitur kelas maya. Selain kemudahan juga pengakuan pembelajaran yang ada dalam kelas maya diakui setara dengan pembelajaran reguler hingga fitur kelas maya pantas untuk di jadikan LMS (Learning Management System) untuk program kelompok belajar paket C. Pengakuan pembelajaran ini tentu saja memerlukan payung hukum untuk menaunginya. Payung hukum ini merupakan aspek proyek perubahan yang harus diperhatikan.

Selama ini fitur kelas maya hanya bersifat supplement saja, jadi dimanfaatkan atau tidak bukan lah masalah dalam proses pembelajarannya. Proyek perubahan ini akan merubah sifat supplement menjadi pokok dalam pembelajaran dan fitur kelas maya menjadi LMS yang di wajib digunakan di setiap Sanggar Kelompok Belajar (SKB). Untuk awalan penerapan LMS di kelompok belajar paket C ini dengan pertimbangan jenjangnya sederajat SMA hingga semangat belajar mandirinya sudah terbentuk. Setelah berhasil bisa di lanjutkan ke kelompok belajar paket yang lainnya.

Beberapa istilah yang saya gunakan dalam proyek perubahan ini adalah istilah atau singkatan yang sudah lazim digunakan. Misalnya LMS (Learning Management System) adalah Sistem aplikasi komputer yang berfungsi mengelola proses pembelajaran. Kejar (Kelompok Belajar) adalah kumpulan siswa yang belajar mandiri untuk mendapatkan ijazah kesetaraan. Paket C setara dengan jenjang SMA. SKB (Sanggar Kelompok Belajar) adalah sebuah sanggar tempat berkumpulnya siswa kejar paket untuk berkumpul, berinteraksi dan belajar bersama. SKB ini di kelola oleh

PPPAud Dikmas (Pusat Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat).



Gambar 1 : Alur Pikir Proyek Perubahan

Penyelenggaraan layanan pendidikan dan kebudayaan yang berkualitas membutuhkan perencanaan dan strategi yang akurat. Urgensi perencanaan dan strategi yang akurat lebih dilatar belakangi oleh kondisi geografis Indonesia sebagai negara kepulauan. Dengan perspektif demikian, maka pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan menjadi prasyarat yang tidak terelakkan.

Lebih khusus, untuk memberikan layanan pendidikan yang luas dan berkualitas dibutuhkan infrastruktur TIK dan media pembelajaran yang sesuai karakteristik wilayah Indonesia yang sangat luas dan memiliki banyak daerah terpencil. Salah satu media pendidikan dan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah multimedia.

Pusdatin Kemendikbud sebagai instansi pemerintah yang memiliki tugas dan fungsi melaksanakan pengembangan multimedia untuk pendidikan dan kebudayaan perlu membuat strategi-strategi baru dalam peningkatan pemanfaatan layanannya. Dari berbagai macam tupoksinya, kami mengambil dua tupoksinya sebagai acuan alur pikir proyek perubahan ini. Tupoksi Pusdatin yang kami ambil adalah :

1. Penyusunan kebijakan teknis di bidang teknologi informasi dan komunikasi pendidikan dan kebudayaan;
2. Pengembangan teknologi pembelajaran untuk pendidikan dan kebudayaan berbasis radio, televisi, film, multimedia, dan web;

Tupoksi itulah yang menjadi alasan kita untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran memanfaatkan teknologi. Salah satu dari media itu adalah portal Rumah Belajar yang di dalamnya ada fitur Kelas Maya.

Dimasa pandemi seperti ini, pembelajaran berbasis daring menjadi primadona. Kelas Maya sebagai salah satu LMS yang ada di portal Rumah Belajar seharusnya menjadi LMS favorit di lingkungan Kemendikbud, tetapi saat ini rumah belajar menduduki peringkat ke 2 di bawah portal Ruang Guru yang berbayar. Kondisi ini

menjadi landasan alur pikir untuk membuat proyek perubahan untuk meningkatkan pemanfaatan fitur kelas maya di portal Rumah Belajar.

Pengembangan strategi baru dalam pemanfaatan fitur Kelas Maya menjadi salah satu keharusan agar dapat mendongkrak nilai manfaatnya. Untuk mengetahui strategi barus tersebut dilakukan analisis lingkungan strategis dengan metode SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats*) sebagai alat bantu untuk merumuskan permasalahan.

<p>KEKUATAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Fitur Kelas Maya di portal Rumah Belajar yang memiliki sumber belajar yang sangat banyak 2. Terdapat fitur lain di rumah belajar yang dapat di integrasikan 3. Mampu terintegrasi dengan sumber belajar lain di luar rumah belajar 	<p>KELEMAHAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Banyaknya fasilitas hingga perlu setingg awal yang cukup rumit. 2. Tidak meratanya infrastruktur jaringan internet yang ada.
<p>PELUANG</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pusdatin memiliki tim IT yang dapat di andalkan untuk selalu melakukan update fitur yang ada di kelas maya. 2. Fitur Kelas Maya di portal Rumah Belajar adalah portal belajar resmi hingga kemendikbud dapat membuat payung hukum untuk pemanfaatannya 	<p>ANCAMAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kompetitor yang memiliki aplikasi yang mudah karena minim fasilitas 2. Kompetitor yang melakukan promosi besar-besaran

Gambar 2 : Analisi SWOT

Dari analisis SWOT di atas diketahui bahwa harus dilakukan beberapa strategi untuk memperbaiki kondisi saat ini untuk menjadi kondisi yang diharapkan. Informasi diatas dapat digunakan untuk merumuskan permasalahan yang harus di solusikan.

Permasalahan

1. Fitur Kelas Maya di portal rumah belajar masih dirasa sulit digunakan karena banyaknya parameter awal yang harus diisi di semua fasilitas yang belum tentu digunakan. Dengan demikian fitur kelas maya pada padangan pertama akan terlihat begitu rumit dan susah digunakan.
2. Fitur Kelas Maya sebagai LMS hanya di manfaatkan sebagai suplemen pembelajaran tanpa legalitas yang lebih kuat. Sebaiknya itu fitur ini dapat digunakan secara resmi dan pembelajarannya di akui kesetaraanya dengan pembelajaran reguler.

B. TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan Optimalisasi pemanfaatan fitur Kelas Maya

1. Mendesain untuk kemudahan pemanfaatan fitur Kelas Maya di portal rumah belajar kemendikbud
2. Memberikan pilihan penggunaan fitur Kelas Maya agar bervariasi/berlevel sesuai kemampuan guru
3. Menjadikan fitur Kelas Maya menjadi LMS resmi proses pembelajaran Kejar Paket C

Manfaat Bagi Kelas Maya :

- Meningkatkan pemanfaatan portal rumah belajar kemendikbud
- Legalisasi fitur Kelas Maya dalam Kejar Paket C menjadikan hasil pembelajaran di akui dan di setarakan dengan penyelenggaraan Kejar Paket C secara reguler

Manfaat Guru dan Siswa :

- Memudahkan proses pembelajaran dengan memanfaatkan fitur Kelas Maya
- Leveling fitur pada Kelas Maya akan memudahkan guru untuk memilih fitur yang akan digunakan sesuai dengan kemampuannya memanfaatkan TIK

Sanggar Kegiatan Belajar :

- Penyelenggara lebih mudah mengelola proses pembelajaran

C. OUTPUT DAN OUTCOME

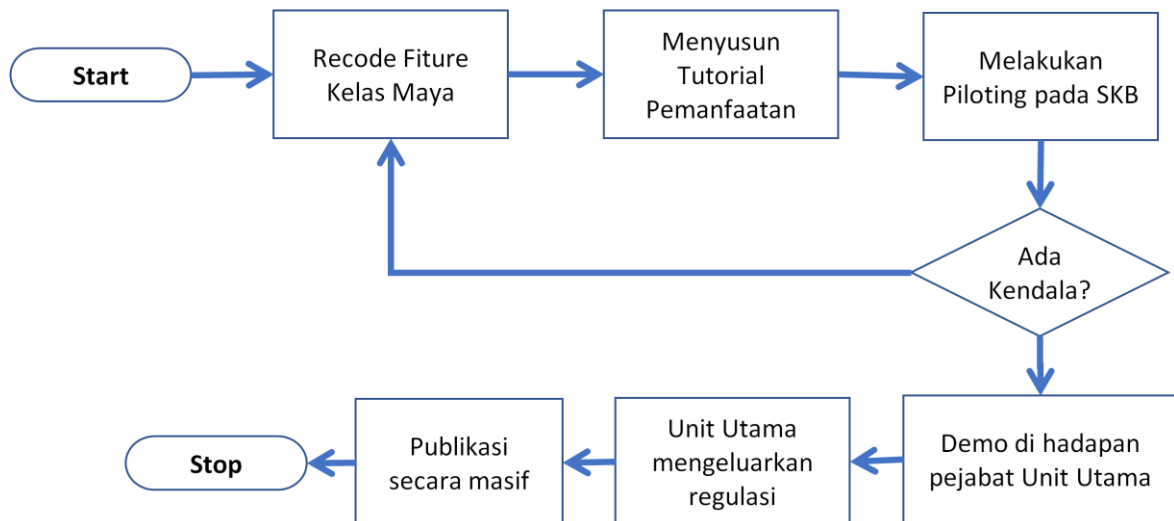
Output

Proyek perubahan “Optimalisasi pemanfaatan fitur Kelas Maya di portal Rumah Belajar dengan melakukan legalisasi proses pembelajarannya” ini menghasilkan output sebagai berikut :

- Desain perbaikan fitur kelas maya yang lebih mudah dan fasilitas bertingkat.
- Rancangan pemanfaatan fitur kelas maya di kejar paket
- Draf peraturan yang menyatakan kesetaraan proses pembelajaran Kejar Paket C di Fitur Kelas Maya dengan Kejar Paket C secara reguler



Gambar 3 : Dokumen Output



Gambar 4 : Bagan Rencana Proses Legalisasi

Outcome

- Terlaksananya pembelajaran di SKB online menggunakan Fitur Kelas Maya di rumah belajar
- Diakuinya proses pembelajaran Kejar Paket C dengan LMS fitur Kelas Maya

D. TAHAPAN PERUBAHAN RENCANA STRATEGIS**1. Jangka Pendek (2bulan)**

- Membentuk tim efektif
- Melakukan evaluasi fitur Kelas Maya
- Penyederhanaan fitur
- Membagi tingkatan
- Merancang desain kelas maya baru
- Merancang Sosialisasi dan Implementasi
- Merancang proses Legalisasi LMS

2. Jangka Menengah (1 tahun)

- Perbaikan fitur Kelas Maya sebagai LMS yang memiliki beberapa tingkat penyediaan fasilitas
- Melakukan Sosialisasi kepada Unit utama terkait yang akan memanfaatkan kelas maya baru sebagai LMS dalam proses pembelajarannya.
- Melakukan implementasi pada Unit utama terkait dan mencari tahu kesalahan dan kemungkinan perbaikan pada aplikasinya
- Penyesuaian fitur Kelas Maya sesuai dengan revisi saat implementasi agar menghasilkan aplikasi LMS yang benar-benar bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. Jangka Panjang (2 tahun)

- Menyusun draf peraturan pendukung sebagai payung hukum untuk pengakuan proses pembelajarannya yang di setarakan dengan pembelajaran reguler

- b. Penggunaan fitur Kelas maya sebagai pembelajaran daring resmi yang diakui kemendikbud.
- c. Seluruh SKB untuk kejar Paket menggunakan kelas maya sebagai LMS nya

E. RENCANA STRATEGI MARKETING

Proyek Perubahan ini menerapkan strategi marketing 4P1C (*Product, Place, Price, Promotion and Customer*) dengan penjelasan sebagai berikut :

PRODUCT

Proyek perubahan ini dalam pelaksanaannya menghasilkan produk sebagai tolak keberhasilannya. Produk yang dihasilkan adalah :

- Fitur Kelas Maya Baru sebagai LMS Kejar Paket C
- Draf rancangan legalisasi fitur Kelas maya

PRICE

Value yang di hasilkan dari proyek perubahan ini jika berhasil adalah :

- Kemudah penggunaan fitur kelas maya
- Pengakuan pembelajaran di fitur Kelas Maya

PLACE

Tempat pelaksanaan proyek perubahan ini ada dua yaitu server tempat aplikasi dan tempat proses pembelajaran dalam hal ini adalah

- Pusdatin sebagai tempat server aplikasi
- SKB (Sanggar Kelompo Belajar) sebagai lokasi pemanfaatannya

PROMOTION

Strategi promosi untuk memperkenalkan pemanfaatan proyek perubahan ini dilakukan menggunakan :

- SK/notadinas/...
- Medsos
- Leaflet
- Media Elektronik

CUSTOMER

Berikut ini adalah stakeholder yang akan mempengaruhi dan memiliki kepentingan terhadap proyekk perubaha ini, antara lain :

- Siswa SKB
- Guru SKB
- Pengelola SKB
- PPPaud Dikmas
- Dinas Pendidikan Propinsi
- Dinas Pendidikan Kabupaten
- Direktorat Pendidikan Masyarakat dan Pendidikan Khusus

F. POTENSI KENDALA DAN RENCANA SOLUSINYA

Kendala

- Kurangnya infrastruktur TIK
- Lemahnya jaringan internet di SKB
- Penolakan dari pengelola SKB karena merasa akan timbulnya masalah baru jika menggunakan sistem baru
- Penolakan dari Guru karena merasa kesulitan mempelajari sistem pembelajaran menggunakan sistem LMS kelas maya
- Penolakan dari Siswa karena merasa kesulitan menerima sistem yang akan merubah cara belajar yang biasa mereka lakukan

Rencana Solusi

- Mencari dukungan dengan instansi terkait untuk pengadaan device
- Mencari dukungan penyediaan internet atau memindah lokasi tang terdapat jaringan wifi
- Melakukan sosialisasi dan bimbingan teknis dengan pendekatan personal kepada pengelola SKB, Guru dan siswa tentang kemudahan yang akan diraih bila menggunakan Kelas Maya sebagai LMSnya

G. TIM EFEKTIF

Tabel 1 : Tim Efektif/Agile.

No	Nama	Jabatan	Uraian Tugas
1.	Dody Iskandar, M.Eng (Koordinator Perancangan Model)	Pengendali	Mengendalikan jalannya proyek perubahan di Tim Substansi dan penyediaan sarana prasarana
2.	Wiwik Akhirul Aeni, M.Kom (Koordinator Produksi Model)	Pengendali	Mengendalikan jalannya proyek perubahan di Tim IT
3.	Dewi Arfita	Sekretaris	Menulis Notulen dan Mengumpulkan dokumen
3.	Manikowati, M.Pd	Tim Substansi	Mencari data pendukung kebutuhan fitur kelas maya dari user baik guru maupun siswa
4.	Maulina Akhadiyah, M.Pd.	Tim Substansi	Mencari data pendukung kebutuhan fitur kelas maya dari user baik guru maupun siswa
5.	Indaryanto, S.T., M.Kom.	Tim Substansi	Mencari data pendukung kebutuhan fitur kelas maya dari user baik guru maupun siswa
6.	Resti Budianti, S.Pd	Tim Substansi	Mencari data pendukung kebutuhan fitur kelas maya dari user baik guru maupun siswa
7.	M. Q. Zaman, S.Pd.	Tim Substansi	Mencari data pendukung kebutuhan fitur kelas maya dari

			user baik guru maupun siswa
8.	Artha Argisa, S.Sn	Tim IT	Mengelompokka fitur sesuai fungsii dan tingkat kesulitan
9.	Chandra Purnama, S.Kom.	Tim IT	Mengelompokka fitur sesuai fungsii dan tingkat kesulitan
10.	Nugroho Purwo Utomo, A.Md	Tim IT	Mengelompokka fitur sesuai fungsii dan tingkat kesulitan
11.	Sigit Hendryanto, S.Kom	Tim IT	Mengelompokka fitur sesuai fungsii dan tingkat kesulitan
12.	Bentar Saputra, S.Pd.	Tim IT	Mengelompokka fitur sesuai fungsii dan tingkat kesulitan

H. ANGGARAN

Dalam pelaksanaan Proyek Perubahan memerlukan berbagai sumber daya. Sumber daya yang digunakan antara lain sumber daya manusia, dana dan sarana prasarana. Sumber daya manusia yang digunakan dalam proyek perubahan ini sebagian besar dilaksanakan ASN BPMPK yang bekerja sesuai dengan keahlian dan tugas yang dikerjakan sehari-hari dan menggunakan sarana dan prasarana kantor jadi dapat mengurangi biaya yang timbul. Berikut ini rincian sumber daya yang digunakan untuk melaksanakan proyek perubahan.

Tabel 2 : Rincian Sumber Daya yang digunakan.

No	Sumber Daya	Jumlah	Deskripsi
1.	Sumber Daya Manusia	12 orang	26 orang SDM internal dan 10 orang SDM external
2.	Total Dana	Rp. 7.524.000,-	Total anggaran yang digunakan dalam proyek perubahan
	Persiapan dan sosialisasi	Rp. 2.120.000,-	Hanya untuk konsumsi
	Transportasi	Rp, 3.454.000,-	Biaya perjalanan
	Pelaksanaan Diskusi dgn Stakeholder external	Rp. 1.950.000,-	Konsumsi peserta
3.	Ruang Aula	1 ruang	Milik kantor yang digunakan untuk kegiatan Sosialisasi
	Ruang Rapat	1 ruang	Milik kantor untuk rapat terbatas dan koordinasi
	Laboratorium Komputer	1 ruag	Milik kantor yang terdapat 30 unit komputer

	Personal Komputer	10 Pesonal Komputer	Milik kantor yang digunakan tim efektif sehari-hari
	Jaringan Internet	Jardiknas	Menggunakan jaringan internet yang biasa digunakan kantor sehari hari

BAB II

MANAJEMEN PERUBAHAN : PELAKSANAAN RENCANA PROYEK PERUBAHAN

A. CAPAIAN TAHAPAN RENCANA STRATEGI

Tabel 3 : Capaian Tahapan Rencana Strategi.

No	Target Pekerjaan	Waktu	Output	Stakeholder	Peran TL
1	Membentuk tim kerja	15/09/2020	<ul style="list-style-type: none"> • SK Tim Efektif • Notulen Rapat • Rencana Realisasi • Dokumentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Project Leader • Tim IT • Tim Subtansi 	Menerbitkan SK tim efektif dan menjelaskan Proyek Perubahan
2	Mensosialisasikan rencana realisasi proyek Perubahan	17/09/2020			
3	Melakukan koordinasi dengan stakeholder external untuk merealisasikan rencana	22/09/2020	<ul style="list-style-type: none"> • Rencana Evaluasi • Dokumen Evaluasi • Dokumentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Project Leader • Tim Subtansi 	Menjelaskan proyek perubahan dan memimpin evaluasi
4	Melakukan evaluasi fitur Kelas Maya bersama stakeholder eksternal	29/09/2020			
5	Mengelola dan mengelompokkan fitur yang ada di kelas maya	6/10/2020	<ul style="list-style-type: none"> • Draf redesain kelas maya • Dokumentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Project Leader • Tim IT • Tim Subtansi 	Memberikan arahan dan membantu trouble shooting
6	Membagi tingkatan/leveling fitur sesuai dengan tingkat kesulitan dan kebutuhan pengguna	9/10/2020			
7	Menyusun draf desain kelas maya baru yang memiliki leveling pada fitur-fiturnya	13/10/2020			
8	Merancang desain kelas maya baru secara lengkap agar siap di kembangkan lebih lanjut di pemrograman	20/10/2020	<ul style="list-style-type: none"> • Desain kelas maya baru • Rencana Sosialisasi dan Proses Legalisasi • Dokumentasi 	Project Leader Tim IT Tim Subtansi	Memberikan arahan dan membantu trouble shooting
9	Merancang kegiatan Sosialisasi, bahan sosialisasi dan rencana Implementasi	23/10/2020			
10	Merancang proses Legalisasi kelas maya	27/10/2020			
11	Menyusun Laporan	5/11/2020	<ul style="list-style-type: none"> • Laporan lengkap • Lampiran 	Project Leader Sekretaris	Menyusun laporan beserta dokumen terkait

Jadwal Rencana Kerja Jangka Menengah (1 tahun)

Tabel 4 : Rencana Kerja Jangka Menengah.

No	Target Pekerjaan	Waktu	PIC
1	Perbaikan dengan mengembangkan fitur Kelas Maya sebagai LMS yang memiliki beberapa tingkat penyediaan fasilitas berdasar desain yang telah di buat pada tahap sebelumnya	bulan 3 - 8	Tim IT
2	Melakukan Sosialisasi kepada Unit utama terkait tentang fitur baru kelas maya.	bulan 9	Tim Subtansi
3	Melakukan implementasi pada Unit utama terkait	bulan 10	Tim Subtansi
4	Penyesuaian fitur Kelas Maya sesuai dengan refisi saat implementasi	bulan 11 - 12	Tim IT

Jadwal Rencana Kerja Jangka Panjang (2 tahun)

Tabel 5 : Rencana Kerja Jangka Panjang.

No	Target Pekerjaan	Waktu	PIC
1	Selalu mengembangkan dengan berbagai pembaharuan fitur kelas maya untuk mengikuti perkembangan dan kebutuhan pengguna.	Bulan 13	Tim IT
2	Menyusun draf peraturan pendukung sebagai payung hukum untuk pengakuan proses pembelajarannya yang di setarakan dengan pembelajaran reguler	Bulan 18	Project Leader
3	Pengunaan fitur Kelas maya sebagai pembelajaran daring resmi yang diakui kemendikbud.	Bulan 22	Project Leader
4	Seluruh SKB untuk kejar Paket menggunakan kelas maya sebagai LMS nya	Bulan 24	Project Leader

B. PETA STAKEHOLDER

Dengan melihat kepentingan dan kewenangan dari stakeholder kita dapat menentukan proses proyek perubahan dan beberapa startegi yang dipilih dalam mengambil keputusan. Berikut ini adalah analisis peta stakeholder dari proyek perubahan yang saya rencanakan.

Promotor

Promotor adalah stakeholder yang memiliki kepentingan tinggi dan pengaruh tinggi/besar terhadap proyek perubahan. Stakeholder yang masuk dalam kuadran ini adalah:

- Sekretaris Jendral Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Pusdatin
- PP Paud Dikmas
- Dirjen Dikmas dan Diksus

Para stakeholder di atas memberikan dukungan langsung baik secara teknis maupun kebijakan, sehingga tanpa adanya dukungan pihak stakeholder tersebut proyek perubahan ini dipastikan tidak dapat dilaksanakan.

Dalam berkomunikasi dengan quadran ini kami tidak memerlukan Strategi komunikasi khusus karena dari awal stakeholder sudah mendukung proyek perubahan ini agar berhasil dan dapat segera bermanfaat.

Defender

Stakeholder pada kuadran ini tergolong memiliki kepentingan tinggi, tetapi pengaruh rendah. Stakeholder yang masuk dalam kuadran ini adalah :

- Guru SKB
- Siswa SKB

Para stakeholder di atas adalah personil teknis proyek perubahan dan calon pengguna produk perubahan dan tidak memberikan dukungan secara langsung

Strategi komunikasi yang diterapkan pada stakeholder pada kuadran ini adalah pendekatan manfaat dan kemudahan. Dengan keyakinan yang dapat mereka bangun akan membuat stakeholder pada kuadran ini akan bergeser menjadi promotor

Latent

Pada kuadran ini diidentifikasi Stakeholder yang kurang memiliki kepentingan terhadap proyek perubahan, tetapi memiliki pengaruh yang besar terhadap proyek perubahan maupun stakeholder sendiri. Stakeholder yang masuk dalam kuadran ini adalah :

- Pengelola SKB
- Dinas Pendidikan Propinsi
- Dinas Pendidikan Kabupaten

Para stakeholder di atas walaupun tidak mempersalahkan cara kerja atau proses bisnis proyek perubahan ini, tetapi mempunyai kepentingan terhadap kelancaran proses yang dikerjakan stakeholder, karena kelancaran proses pembelajaran akan memudahkan pekerjaan mereka.

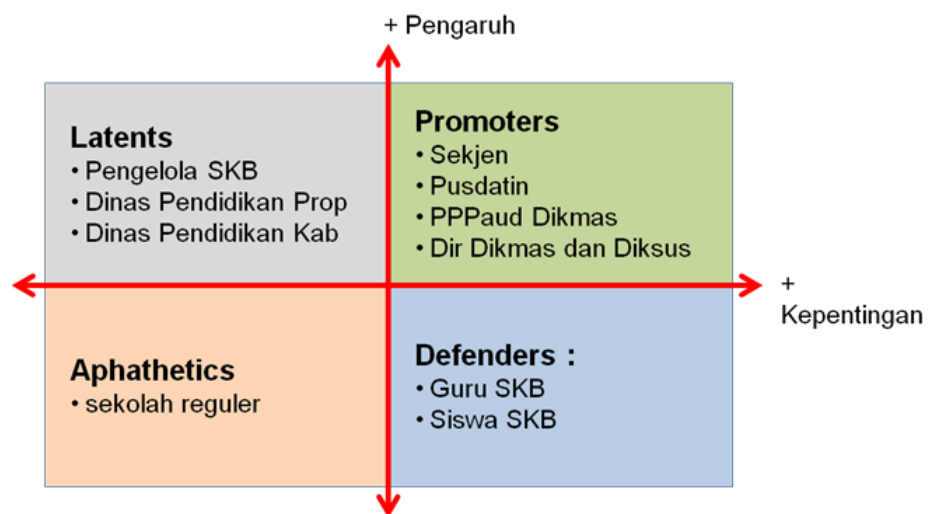
Stakeholder pada kuadran ini merasa bahwa proyek perubahan ini tidak penting. Sebenarnya stakeholder ini memiliki pengaruh yang sangat besar demi kesuksesan proyek perubahan ini. Dengan strategi komunikasi edukasi dan memperlihatkan berbagai manfaat dan kemudahannya stakeholder pada kuadran ini dapat bergeser menjadi promotor dan mensukseskan proyek perubahan ini.

Aphetetis

Pada kuadran ini adalah stakeholder yang kurang memiliki pengaruh dan kurang juga memiliki kepentingan. Stakeholder pada kuadran ini adalah Sekolah reguler

Para stakeholder di atas walaupun tidak terkait dalam proses proyek perubahan, tetapi memiliki kesempatan menjadi pengguna fitur rumah belajar. Jadi masukan-masukan informasi yang berkaitan dengan proyek perubahan dimanfaatkan sebagai pembanding dalam penyusunan proyek perubahan.

Stakeholder pada quadran ini memang tidak berpengaruh dan tidak memiliki kepentingan pada proyek perubahan ini, tetapi data-datanya bisa digunakan sebagai pembanding dalam proses menjalankan proyek perubahan ini. Jika hasil proyek perubahan ini benar-benar terlihat pengaruh dan manfaatnya tidak menutup kemungkinan stakeholder ini menjadi defender bahkan promotor.



Gambar 5 : Analisis Peta Stakeholder

C. IMPLEMENTASI STRATEGI MARKETING

Supaya proyek perubahan ini mendapatkan dukungan dari stakeholder, telah dilaksanakan Strategi marketing terhadap hasil proyek perubahan dilakukan dengan memperhatikan elemen dalam pemasaran sektor publik, yaitu 4 P 1 C (Product, Price, Promotion, Place dan customer).

Product

Proyek Perumbahan ini memiliki produk yang di hasilkan dari berbagai proses yang panjang dan berkesinambunagn. Produk itu adalah L

- Fitur Kelas Maya Baru sebagai LMS Kejar Paket C
- Draf rancangan legalisasi fitur Kelas maya

Kedua produk itulah yang di diharapkan dapat merubah keadaan awal menjadi keadaan yang diharapkan

Price

Price ditekankan aspek efisiensi dan efektivitas dari proyek perubahan ini, baik dari sisi waktu, biaya, tenaga dan tingkat akurasi data capaian kinerja, serta dari sisi manfaat. Value yang di dapat dari proyek perubahan ini adah :

- Kemudah penggunaanya

- Pengakuan pembelajaran di fitur Kelas Maya

Dengan kedua value tersebut diharapkan meningkatkan tingkat pemanfaatan fitur kelas maya di portal rumah belajar kemdikbud.

Place

Proyek perubahan ini dilaksanakan di beberapa lokasi, Server tempat data fitur kelas maya terdapat di data center Pusdatin, Tim Efektif bekerja dan melakukan koordinasi di kantor BPMPK dan stakeholder yang di gunakan sebagai user dan calon user berada di SKB. Proyek perubahan ini dimulai sejak 14 September 2020 hingga 7 November 2020, dengan cara kerja atau prosedur kerja sebagian besar berbasis work from home (wfh).

Promotion

Strategi komunikasi yang digunakan dalam proyek perubahan ini melalui konsultasi, sosialisasi dan edukasi serta koordinasi untuk meningkatkan sinergitas dengan unit terkait dalam pengembangan peningkatan fitur kelas maya di portal rumah belajar, serta komunikasi untuk mendapatkan dukungan berupa bimbingan dan arahan oleh pembuat kebijakan. Setelah pengembangan fitur kelas maya baru terbentuk selajutnya kita akan menggunakan berbagai macam media social, Leaflet dan Media Elektronik. Untuk memperkuat ditambah penguatan secara regulasi untuk meningkatkan pemanfaatannya.

Customer

Customer yang menjadi target startegi marketin adalah Siswa SKB, Guru SKB, Pengelola SKB, PPPaud Dikmas, Dinas Pendidikan Propinsi dan Dinas Pendidikan Kota.



Gambar 6 : Strategi Marketing 4P-1C

D. IMPLEMENTASI SOLUSI TERHADAP KENDALA

Kendala

- Kurangnya infrastruktur TIK
- Lemahnya jaringan internet di SKB
- Penolakan dari komponen SKB

Solusi

- SKB yg kami kunjungi memiliki Infrastruktur yang memadai

- Selain defice yang mencukupi ternyata juga memiliki jaringan internet yang cukup baik wifi maupun sinyal GSM
- Dengan pendekatan personal penolakan dari guru pamong bisa di atasi

E. PEMBERDAYAAN ORGANISASI PEMBELAJAR (LEARNING ORGANISASI)

- Setiap stakehorlder baik internal maupun external memiliki ciri khas, kompetensi dan pengalaman masing masing.
- Dalam menjalankan sebuah proyek perubahan, kolaborasi adalah keharusan yang harus dilakukan agar mendapatkan segala kebaikan dari berbagai sumber
- Komunikasi dengan stakeholder juga memiliki gaya yang berbeda, karena setiap stakeholder memiliki sifat yang beragam.
- Kejelasan dan keterbukaan informasi mempermudah setiap komunikasi dengan stakeholder.

BAB III

PENUTUP

Dari uraian yang telah di sampaikan pada bab sebelumnya, proyek perubahan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan pemanfaatan fitur kelas maya di portal rumah belajar. Harapan yang ingin diwujudkan adalah semakin banyak user yang menggunakan fitur kelas maya di portal rumah belajar sebagai sarana/sistem LSM yang bisa di terapkan. Untuk semakin meningkatkan kebermanfaatannya bisa di ikuti kesimpulan dan rekomendasi di bawah ini.

A. PEMBELAJARAN KEPEMIMPINAN

Lesson Learn dari proyek perubahan Pengembangan dan Pendayagunaan fitur Kelas Maya di portal Rumah Belajar Kemendikbud ini adalah :

- Cara berpikir lebih strategis
- Mampu menganalisa lingkungan dan pemetaan masalah
- Mampu memimpin staf yang memiliki keahlian yang beragam
- Mampu mengembangkan diri untuk menjadi lebih baik
- Mampu berkomunikasi lebih baik dengan atasan dan bawahan

B. KESIMPULAN

Dari uraian yang panjang lebar yang telah di ungkapkan sebelumnya, kita dapat mengambil beberapa kesimpulan yang menjadi inti dari proyek perubahan ini.

- Kelengkapan fitur tidak menjamin ketertarikan pengguna
- Keandalan system sangat berpengaruh terhadap kepuasan user
- Dukungan semua pihak dengan regulasi memudahkan sosialisasi
- Kepuasan User merupakan keberhasilan sebuah sistem aplikasi

C. REKOMENDASI

Berbagai kondisi dapat kita lihat kebermanfaatannya dan keefektifannya. Untuk itu ada beberapa rekomendasi yang bisa dilanjutkan untuk melanjutkan perkembangan proyek perubahan ini.

- Selalu memantau perkembangan melalui helpdesk
- Setiap keluhan user, beri tanggapan terbaik demi kepuasan mereka
- Selalu berpikir dinamis untuk mengembangkan fitur baru