

REPUBLIC INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202165932, 17 November 2021

Pencipta

Nama : **Dr. Eny Winaryati, M.Pd., Muhammad Munsarif, M.Kom. dkk**
Alamat : **Jl. Tegalkangkung X Rt.03 Rw.02 No.172 A Kedungmundu, Tembalang, Semarang, Semarang, JAWA TENGAH, 50273**
Kewarganegaraan : **Indonesia**

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Dr. Eny Winaryati, M.Pd., Muhammad Munsarif, M.Kom. dkk**
Alamat : **Jl. Tegalkangkung X Rt.03 Rw.02 No.172 A Kedungmundu, Tembalang, Semarang, Semarang, JAWA TENGAH, 50273**
Kewarganegaraan : **Indonesia**

Jenis Ciptaan : **Karya Tulis Lainnya**
Judul Ciptaan : **Perancangan Platform Digital MESp 4 C's**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : **5 November 2021, di Semarang**
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia
Jangka waktu perlindungan : **Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.**
Nomor pencatatan : **000296722**

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Dr. Syarifuddin, S.T., M.H.
NIP.197112182002121001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

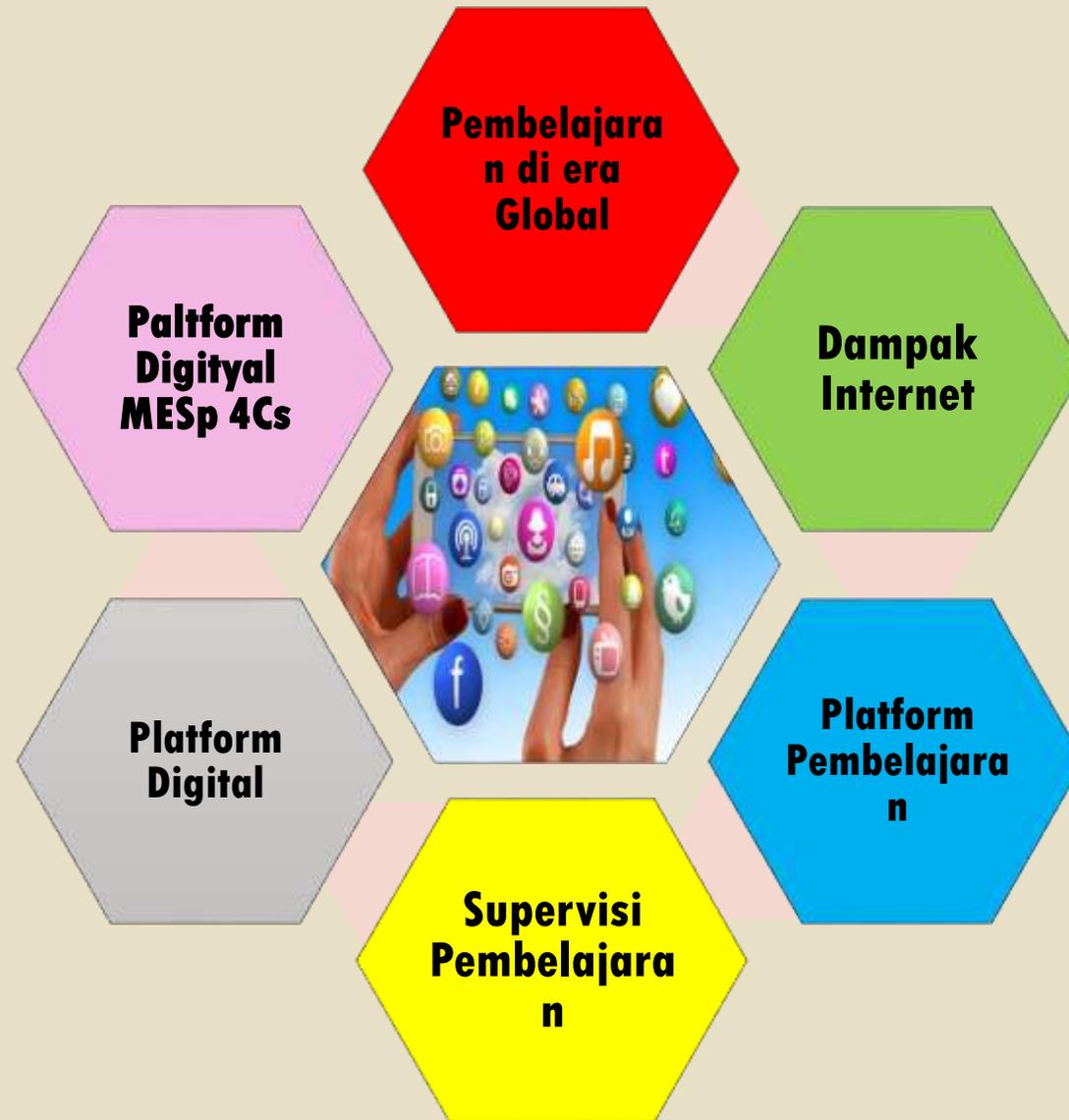
No	Nama	Alamat
1	Dr. Eny Winaryati, M.Pd.	Jl. Tegalkangkung X Rt.03 Rw.02 No.172 A Kedungmundu, Tembalang, Semarang
2	Muhammad Munsarif, M.Kom.	Jl Mahesa Utara V/592 RT.003/ RW. 003 Kelurahan Pedurungan Tengah. Kec. Pedurungan. Kota Semarang
3	Dr. Mardiana, M.Pd.I.	Jl. Nanggulan 14. RT 005. RW. 032 Desa Sendangagung. Kec. Minggir, Kab. Sleman
4	Safuan, M.Kom.	Jl. Graha Tamansari B-16 RT 09 RW 01 Mangunharjo Kecamatan Tembalang Kota Semarang

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Dr. Eny Winaryati, M.Pd.	Jl. Tegalkangkung X Rt.03 Rw.02 No.172 A Kedungmundu, Tembalang, Semarang
2	Muhammad Munsarif, M.Kom.	Jl Mahesa Utara V/592 RT.003/ RW. 003 Kelurahan Pedurungan Tengah. Kec. Pedurungan. Kota Semarang
3	Dr. Mardiana, M.Pd.I.	Jl. Nanggulan 14. RT 005. RW. 032 Desa Sendangagung. Kec. Minggir, Kab. Sleman
4	Safuan, M.Kom.	Jl. Graha Tamansari B-16 RT 09 RW 01 Mangunharjo Kecamatan Tembalang Kota Semarang



PERANCANGAN PLATFORM DIGITAL MESp 4 C's





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SEMARANG
UNIMUS
A University for The Excellence

TIM PENYUSUN



Muhammad Munsarif,
M.Kom
Kompetensi:Teknik
Informatika
UNIMUS



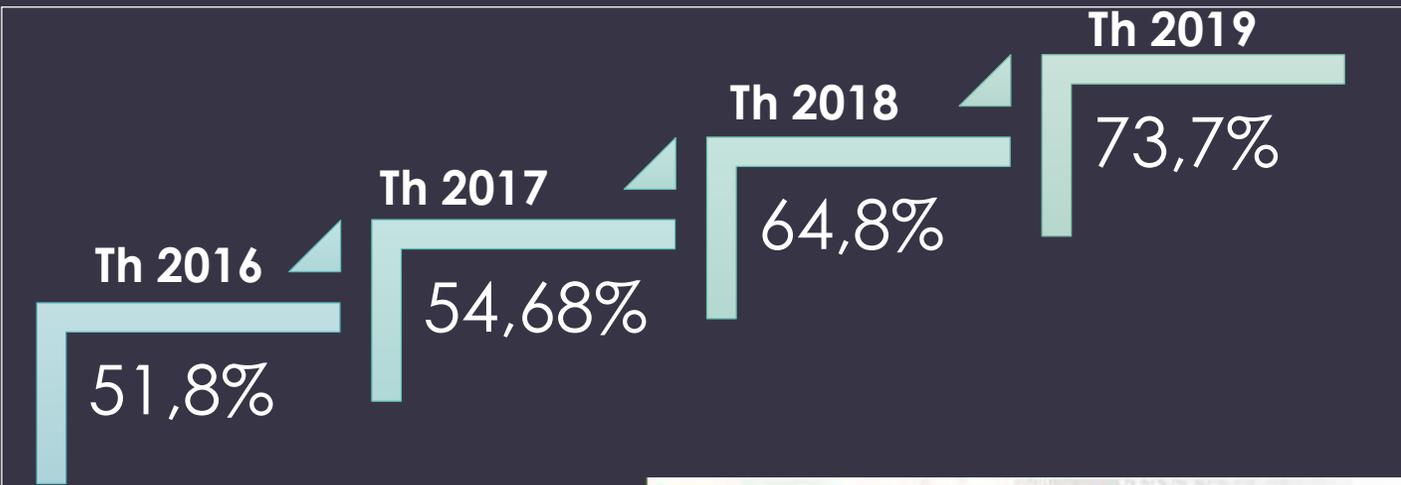
Dr. Mardiana, M.Pd.I
Kompetensi: PEP
Konsentrasi Evaluasi
Pendidikan
UML

Safuan, S.Kom. M.Kom
UNIMUS
Kompetensi:Teknik
Informatika
UNIMUS



Dr. Eny Winaryati, M.Pd
Kompetensi: PEP
Konsentrasi MetLit
Pendidikan.
UNIMUS

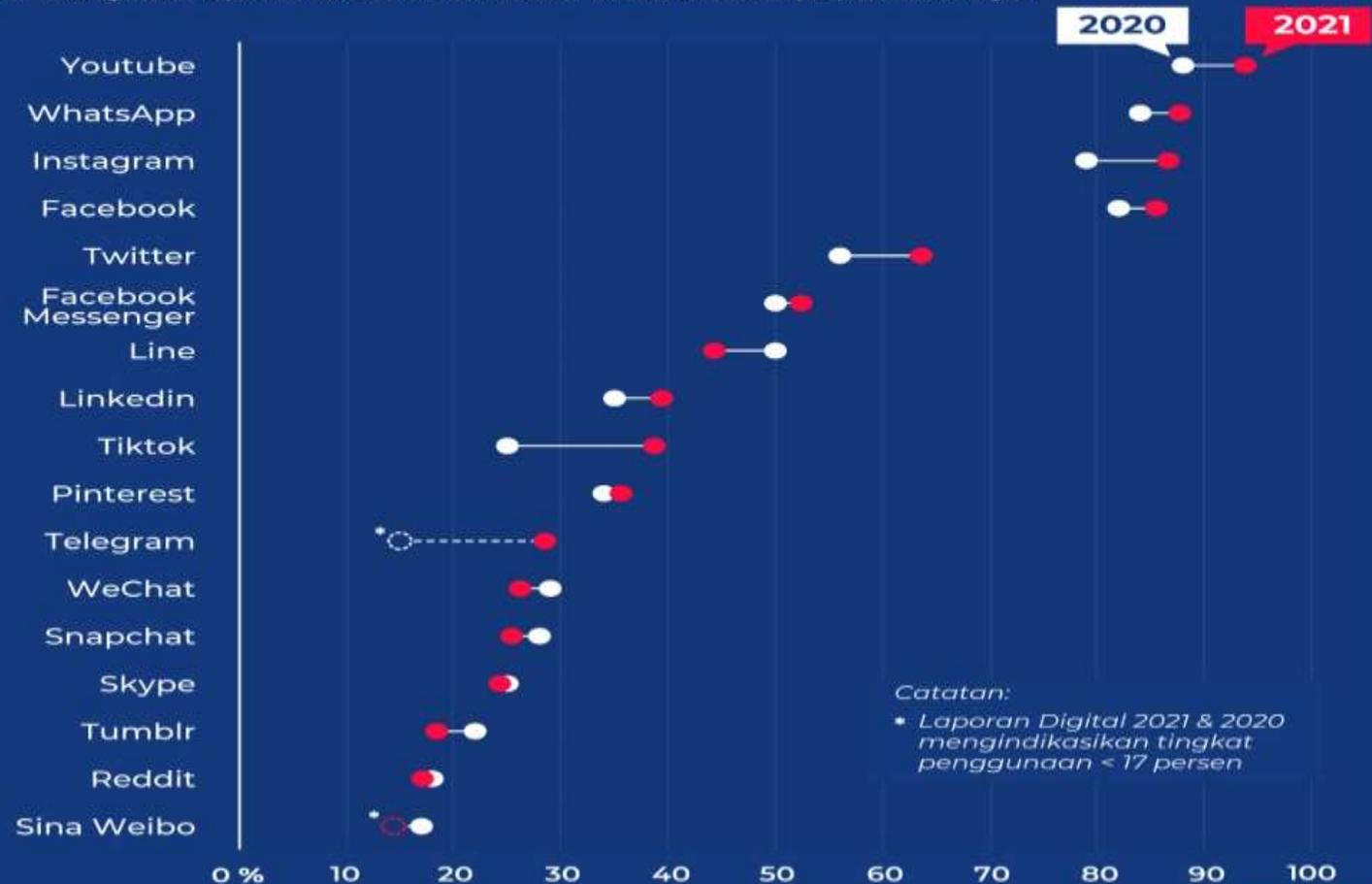
BAGAIMANA PERKEMBANGAN INTERNET DI ERA SEKARANG



Media sosial

Media Sosial Paling Populer di Indonesia, 2020-2021

YouTube tetap jadi media sosial terpopuler di Indonesia tahun lalu, menurut sebuah laporan berjudul Digital 2021. Hampir 94 persen penduduk berusia antara **16 s.d. 64 tahun** mengaku menggunakan layanan video tersebut dalam sebulan terakhir saat disurvei oleh GWI pada triwulan III 2020. Instagram naik ke peringkat ketiga, melampaui Facebook. Layanan video instan TikTok dan pesan instan Telegram naik paling pesat tahun lalu. Namun, media sosial dari Tiongkok seperti WeChat dan Sina Weibo turun popularitasnya.



Catatan:

* Laporan Digital 2021 & 2020 mengindikasikan tingkat penggunaan < 17 persen

DATA PENGGUNA INTERNET 2021

Pengguna internet di Indonesia pada awal 2021 ini mencapai 202,6 juta jiwa.

Jumlah ini meningkat 15,5 persen atau 27 juta jiwa jika dibandingkan pada Januari 2020 lalu.

Total jumlah penduduk Indonesia sendiri saat ini adalah 274,9 juta jiwa.

Ada 170 juta jiwa orang Indonesia yang merupakan pengguna aktif media sosial. Rata-rata dari mereka menghabiskan waktu 3 jam 14 menit di platform jejaring social

Tercatat ada 96,4 persen atau 195,3 juta orang Indonesia yang mengakses di internet melalui ponsel genggamnya.

Penetrasi internet di Indonesia pada awal 2021 mencapai 73,7 persen

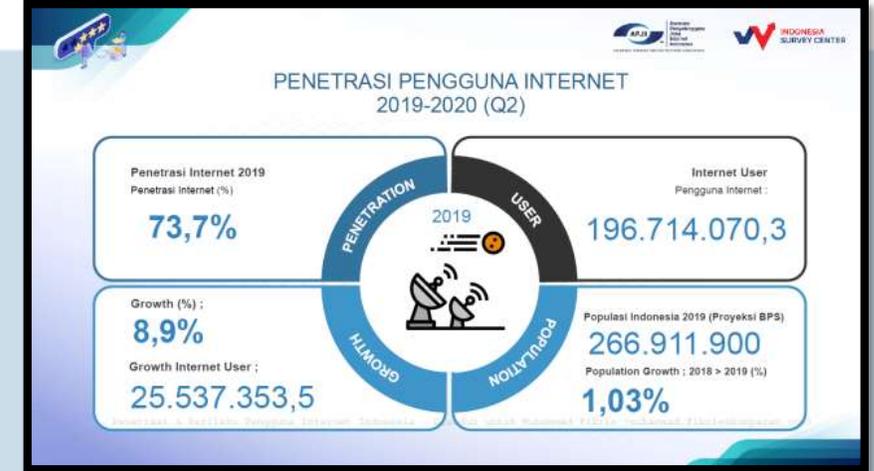
Sekitar 98,5 persen menonton video online setiap bulannya. Sedangkan sebanyak 74,3 persen pengguna internet Indonesia juga menonton video blog (vlog) setiap bulannya.

Rata-rata kecepatan download internet seluler Indonesia mencapai 17,2 mbps. Sedangkan rata-rata kecepatan internet fixed broadband di Tanah Air mencapai 23,32 mbps.

MANFAAT INTERNET

Menjadi lompatan besar dalam peradaban modern saat ini.

Dapat mengembangkan potensi diri serta meningkatkan *skill* (kemampuan diri).



Pertukaran informasi yang cepat, bisa menghubungkan orang dengan orang lain di belahan dunia manapun.

Dapat mengedukasi diri kita melalui internet dan platform digital secara mandiri.

PENDIDIKAN DI ERA GLOBALISASI

Kebutuhan dunia pendidikan di abad ke-21.

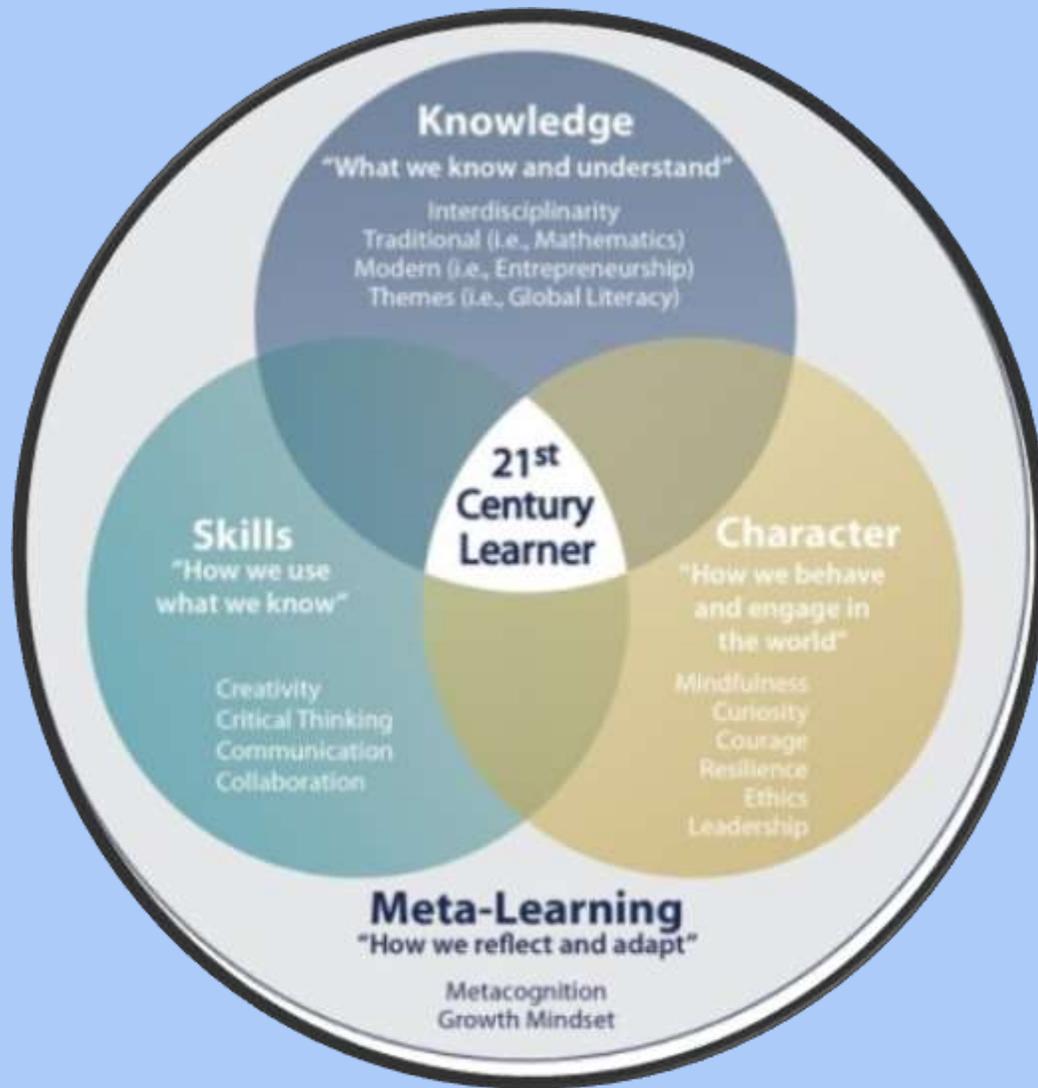
Pendidikan global memungkinkan orang untuk memahami hubungan antara kehidupan mereka sendiri dan kehidupan orang-orang di seluruh dunia.

Meningkatkan pemahaman tentang pengaruh ekonomi, budaya, politik dan lingkungan yang membentuk kehidupan kita.

Dunia pendidikan dituntut untuk mengikuti perubahan yang sangat cepat ini.

Pendekatan pembelajaran berbasis teknologi informasi termasuk penggunaan internet menjadi suatu keharusan.

Menuntut semua elemen pendidikan termasuk pembelajaran untuk mengikuti kemajuan ini dan membuat perubahan yang semakin baik.



Adanya pergerakan pembelajaran dari tradisional ke modern.

Ketiganya pengetahuan, keterampilan dan karakter saling terintegrasi

Ada 4 karakter keterampilan :
creativity, Critical Thinking,
Communication, Collaboration

Pendidikan di era global



Pendidikan global membantu mengembangkan kesadaran diri akan identitas

Budaya, kepercayaan, dan bagaimana mereka terhubung dengan dunia yang lebih luas

Kesadaran sosial termasuk empati, pengambilan perspektif, menghargai keragaman, dan menghormati orang lain,

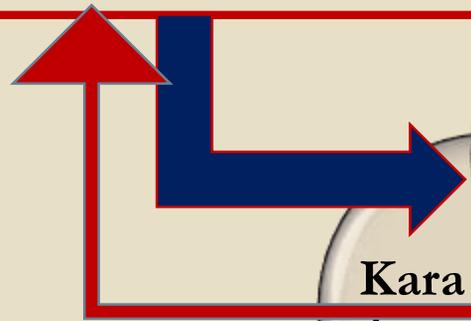
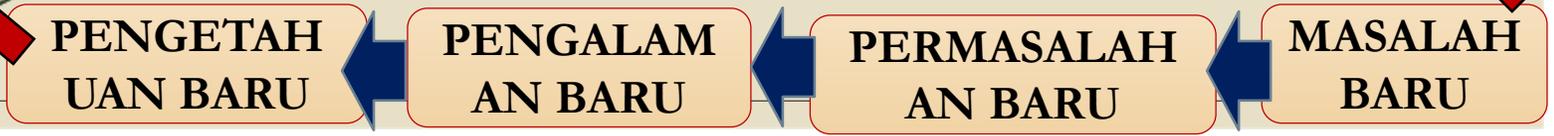
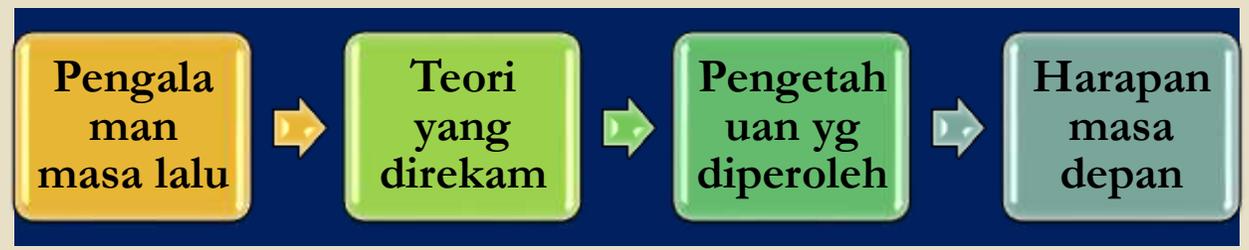
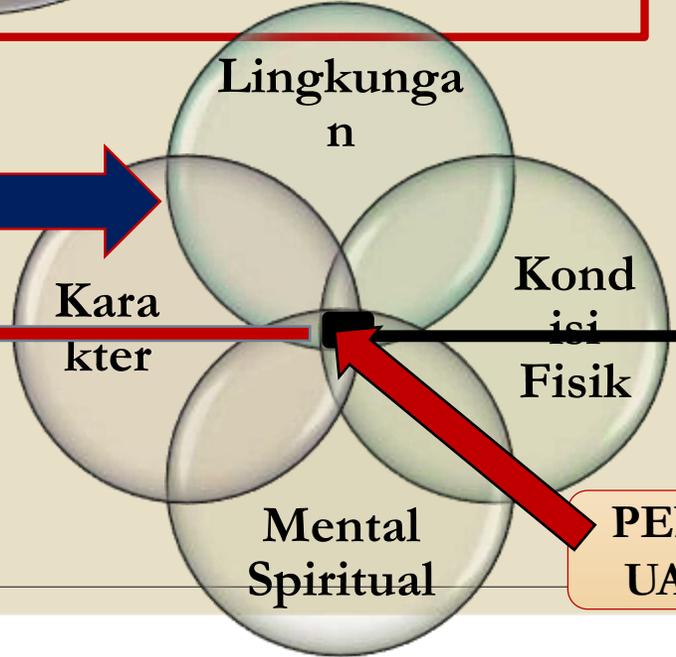
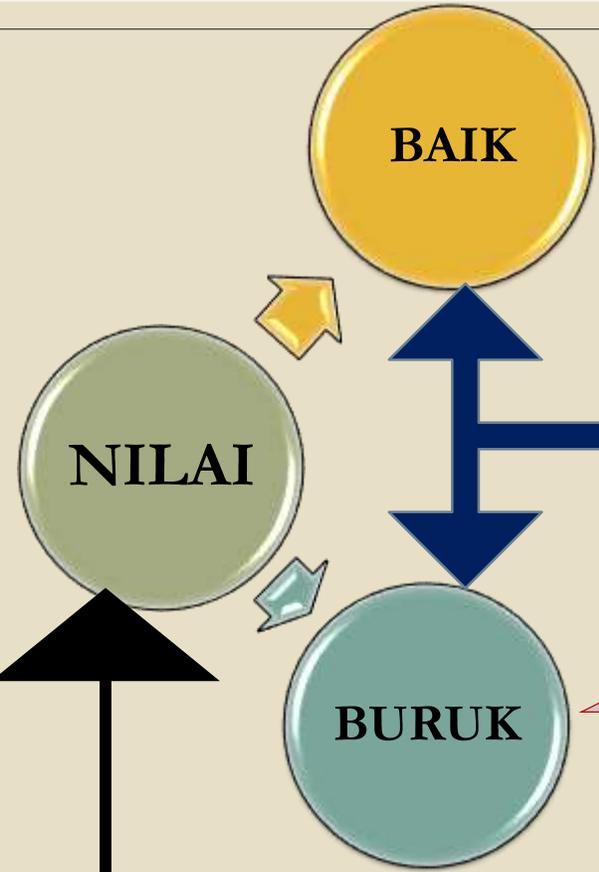
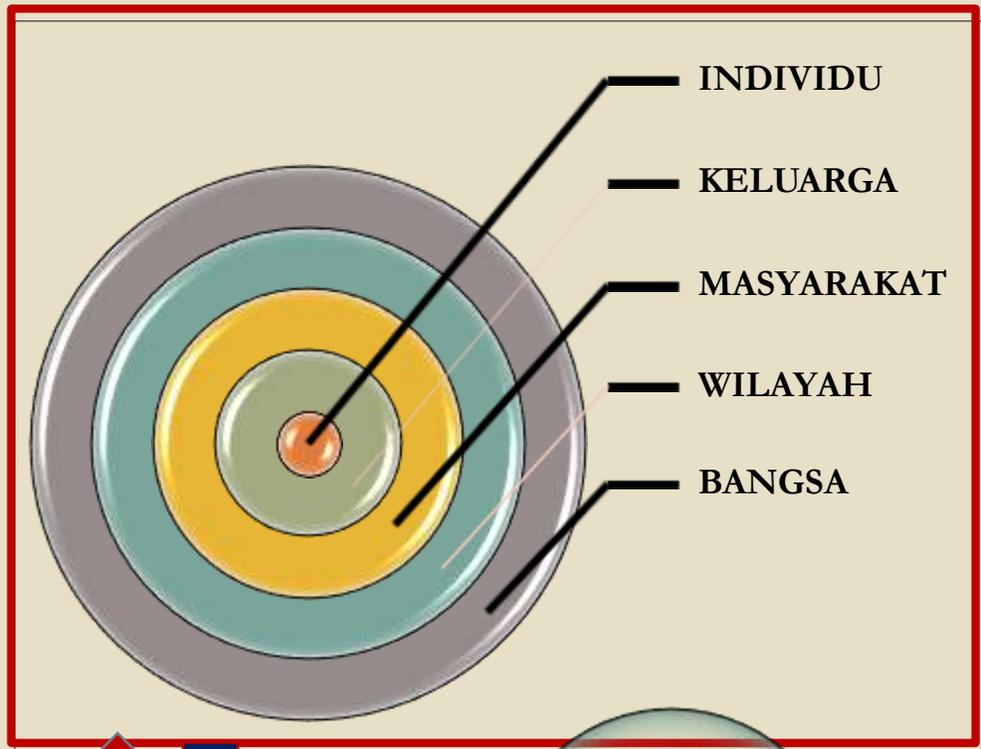
Keterampilan membangun hubungan dengan individu dan kelompok yang beragam

KELAS GLOBAL DALAM PENDIDIKAN ABAD KE-21



Apa Itu Pembelajaran & Belajar

Proses Pembelajaran

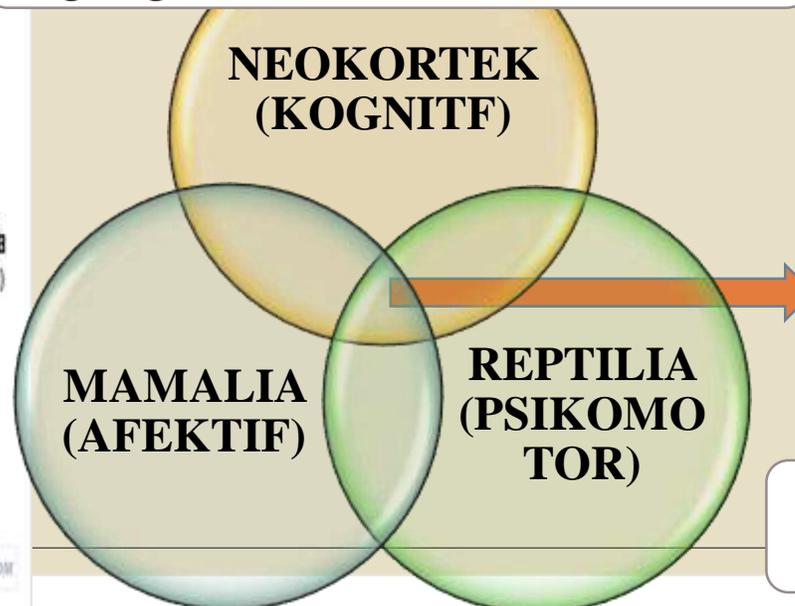
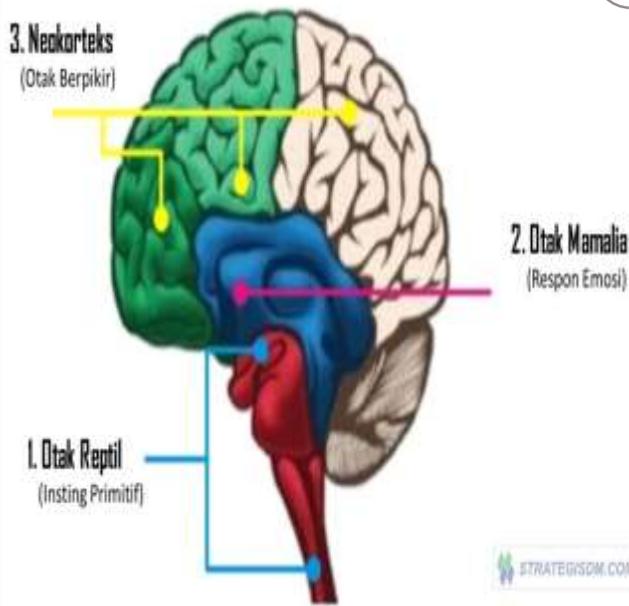


Korelasi 3 Bagian Otak dalam Pembelajaran

- Terdiri dari 100 milyar sel.
- 1 sel memiliki cabang 20.000 cab/dendrit
- Berjaringan antar setiap sel otak.
- Ada sinyalemen: lbh banyak hub dalam otak dari pada jumlah atom di seluruh jagat raya



Cara otak bekerja dalam pembelajaran adalah menghubungkan informasi satu neuron ke neuron yang lainnya berbentuk rangsangan listrik melalui dendrit.



Dua lebih baik daripada satu

- ⦿ Otak terbagi dua Kiri dan Kanan
- ⦿ Memadukan keduanya menjadi luar biasa.
- ⦿ 20% kita baca
- ⦿ 30% kita dengar
- ⦿ 40% kita lihat
- ⦿ 50% kita katakan
- ⦿ 60% kita kerjakan
- ⦿ 90% kita lihat, dengar, katakan, kerjakan sekaligus

Gaya belajar, strategi pembelajaran, media dan model pembelajaran.

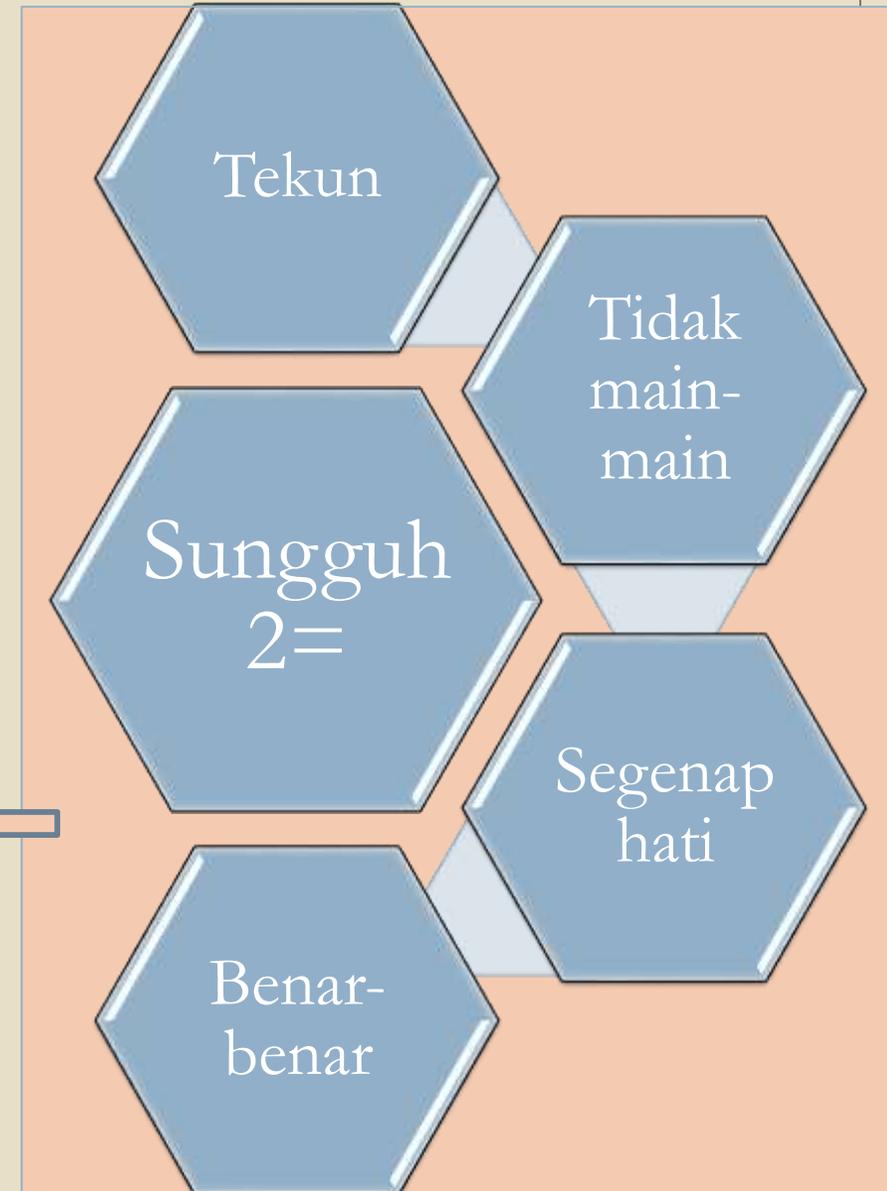
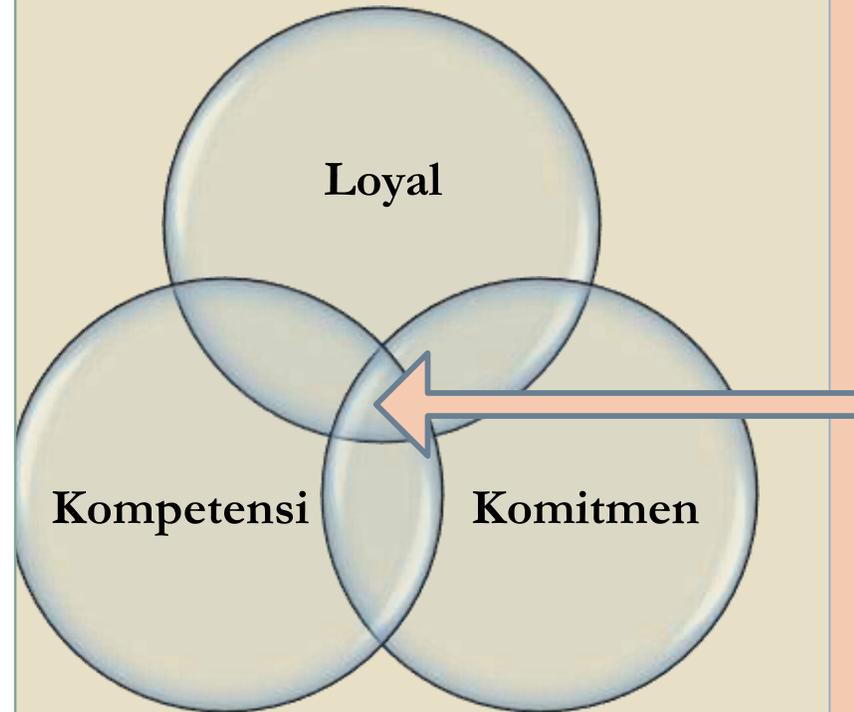
SUNGGUH-SUNGGUH



فَاِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ

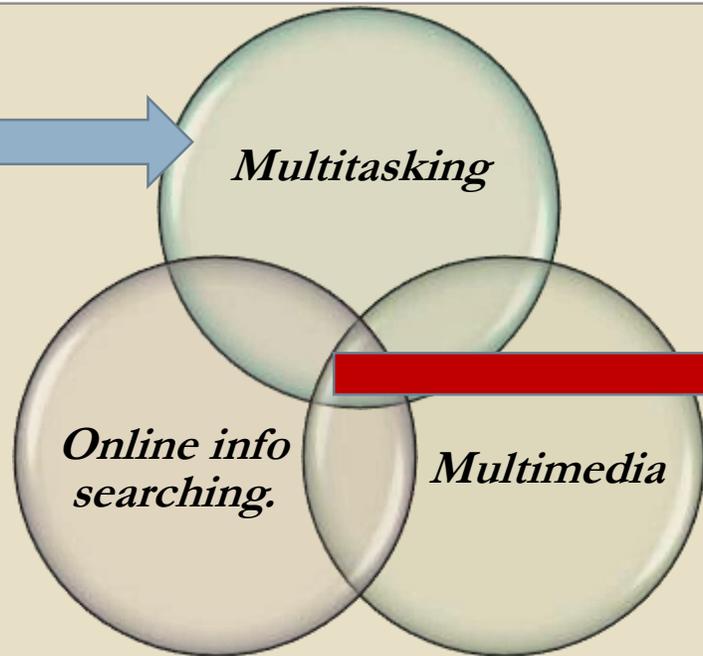
Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).” (QS al-Insyirah [94]: 7).

Ayat di atas menunjukkan makna penting dalam kehidupan manusia, yaitu produktif, padat amal, dan sibuk dengan karya. Tidak ada waktu luang tanpa amal dan ibadah sehingga setiap detik dan waktu yang dilalui oleh setiap Muslim itu harus menjadi cerita yang bernilai ibadah dan dakwah.



PANDEMI DI ERA GLOBAL

Diantara ciri-ciri generasi abad 21



Perubahan pendekatan
PENDIDIKAN

Mengoptimalkan fungsi TI

Berkembangnya kreativitas dan inovasi ANAK

Implementasi komunikasi dan kolaborasi.

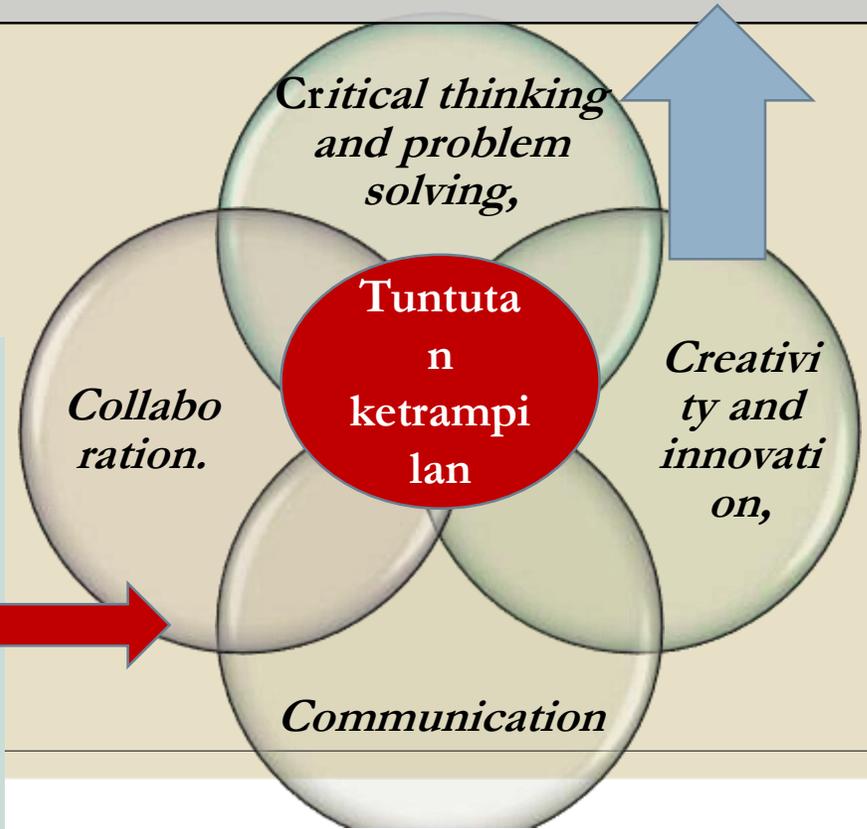
TUNTUTAN Nilai karakter.

Anak memiliki keterampilan menjawab permasalahan tingkat tinggi

Keterampilan interkoneksi antar sistem, secara kreatif dan inovatif,

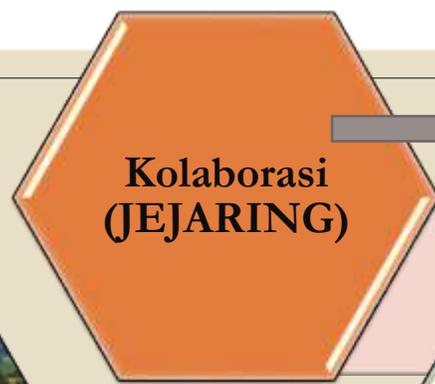
Optimalisasi fungsi-fungsi komunikasi

Saling berkolaborasi untuk melengkapi dan menguatkan.





**SEMI Home
Schooling**



**Kolaborasi
(JEJARING)**



**Berbasis
lingkungan**



**Peran Ortu dlm
pendidikan di era
pandemi**



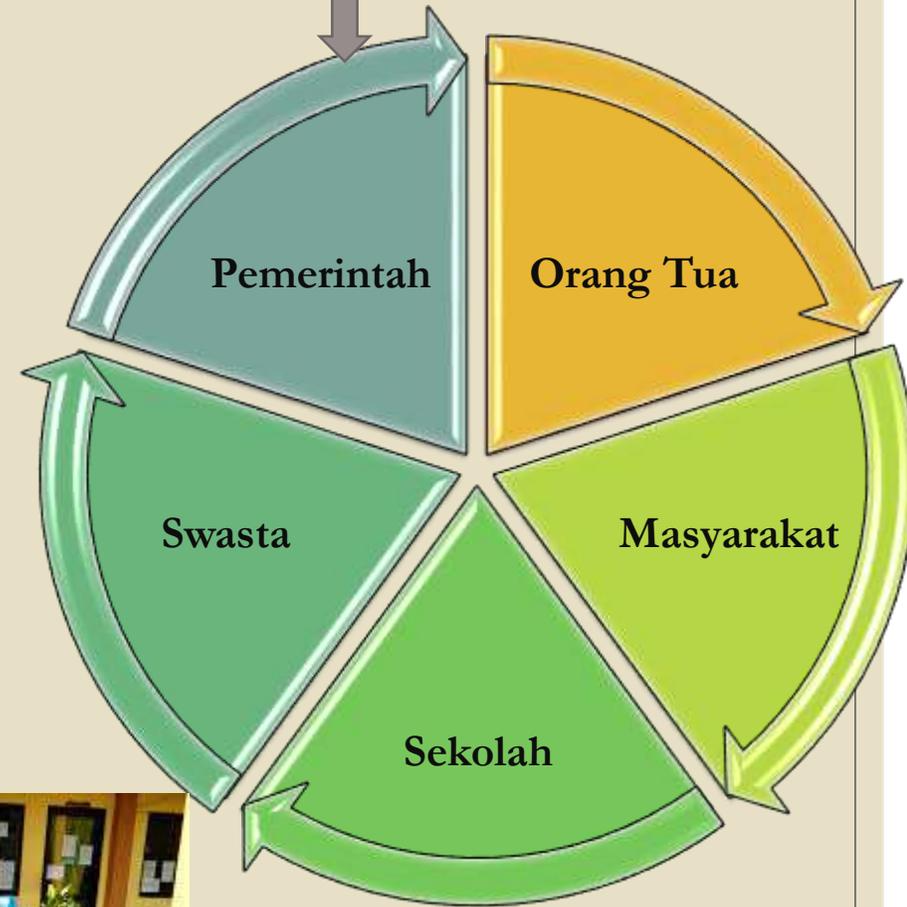
**Inovasi
Pembelajaran**



**Informatif &
Komunikatif**



**Dampak
Kemanfaatan
MASA
DEPAN**



Windows taskbar: mikotik hotspot, manusia dibekali aku, pengetahuan musik, Webmail | Pengin, GUDAL MONITOR, Rumah Belajar - Pen, Sumber Belajar - Ku

Browser: sumber.belajar.kemdikbud.go.id/.../levelId=0K11cf731e9c424cddd6e0e9bb1300d...

Sumber Belajar

Beranda

KONTEN AUDIO DAN VIDEO

Terbaru

Terpopuler

KONTEN WEB

Terbaru

Terpopuler

JENJANG PENDIDIKAN

Paket B

Paket C

SLB

Paket A

PAUD

SD

SMP

SMA

SMK

Semua Kelas

Semua Mata Pelajaran

Konten Audio PAUD

Total Konten : 201

 <p>GELAR! - BARIS RANG</p> <p>Audio</p> <p>Tujuan Pembelajaran : Melakukan gerakan yang menggambarkan kegiatan sesuai urutan sebuah...</p> <p>+ 3284 10 bulan yang lalu</p>	 <p>Cerita - Serunya...</p> <p>Audio</p> <p>Tujuan Media Audio Pembelajaran : Setelah mengikuti program cerita 'Serunya Berlibur ke Rumah...'</p> <p>+ 3207 10 bulan yang lalu</p>	 <p>Hutanani - Etski...</p> <p>Audio</p> <p>Tujuan Pembelajaran : 1. Peserta didik dapat menceritakan perilaku baik dalam kehidupan...</p> <p>+ 2038 9 bulan yang lalu</p>	 <p>Cerita - Lata-lata Takut...</p> <p>Audio</p> <p>Tujuan Pembelajaran: Anak belajar menginterpretasikan imajinasi saat naik perahu di pantai, berani...</p> <p>+ 3038 10 bulan yang lalu</p>	 <p>Hatahahi, Tara Cara...</p> <p>Audio</p> <p>Agar Sukaal Emosional</p> <p>+ 2032 10 bulan yang lalu</p>
 <p>GELAR! - PESAWAT</p> <p>Audio</p> <p>Tujuan Pembelajaran : Menirukan gerakan pesawat terbang</p> <p>+ 2051 10 bulan yang lalu</p>	 <p>Cerita - Aku Takut...</p> <p>Audio</p> <p>Tujuan Pembelajaran : Anak dapat memecahkan masalah secara kreatif</p> <p>+ 3302 10 bulan yang lalu</p>	 <p>Gelar! - Terapah...</p> <p>Audio</p> <p>Tujuan Pembelajaran : Mengenal lingkungan alam</p> <p>+ 1592 10 bulan yang lalu</p>	 <p>Gelar! - Bernanjo...</p> <p>Audio</p> <p>Tujuan Pembelajaran : Menginterpretasikan diri dalam bentuk gerakan sederhana</p> <p>+ 705 10 bulan yang lalu</p>	 <p>Tobir...</p> <p>Audio</p> <p>Tujuan Pembelajaran : Tunjukkan sikap yang baik</p> <p>+ 2032 10 bulan yang lalu</p>

Konten lainnya

Sumber Belajar

Konten lainnya

Konten Video PAUD

Total Konten : 21

 <p>Pecari dan Sawatnya</p> <p>Video</p> <p>Sesaran/Jejeng Siswa TK-B Topik: Pekerjaan</p> <p>+ 882 10 bulan yang lalu</p>	 <p>Hutanani dan mengabdikan...</p> <p>Video</p> <p>+ 1987 12 bulan yang lalu</p>	 <p>Bersih itu Senang</p> <p>Video</p> <p>Jejeng: Pra Sekolah Topik: Budi Pekerti Kompetensi Dasar: anak mampu mengucapkan bacaan...</p> <p>+ 2382 4 bulan yang lalu</p>	 <p>Aku Bisa</p> <p>Video</p> <p>Jejeng: Pra Sekolah Topik: Budi Pekerti Kompetensi Dasar: anak mampu mengucapkan bacaan...</p> <p>+ 1302 4 bulan yang lalu</p>	 <p>Ikan Gurami</p> <p>Video</p> <p>Sesaran/Jejeng: TK/PAUD Topik: Binatang Air Kompetensi Dasar: RI-5, KD 5.4) Mengenal...</p> <p>+ 478 9 bulan yang lalu</p>
 <p>Ayu Bermain</p> <p>Video</p> <p>Jejeng: Pra Sekolah Topik: Budi Pekerti Kompetensi Dasar: Anak mampu mengucapkan dila...</p> <p>+ 2044 10 bulan yang lalu</p>	 <p>Ditengok Teman</p> <p>Video</p> <p>Jejeng: Pra Sekolah Topik: Budi Pekerti Kompetensi Dasar: Anak mampu mengucapkan bacaan...</p> <p>+ 1140 10 bulan yang lalu</p>	 <p>Aku Sehat Karena Aku...</p> <p>Video</p> <p>Belajar Hidup Sehat Sejak Dini</p> <p>+ 1714 10 bulan yang lalu</p>	 <p>Singa Raja Hutan</p> <p>Video</p> <p>Sesaran/Jejeng: LD PAUD Topik: Hewan Berkaki Empat</p> <p>+ 321 10 bulan yang lalu</p>	 <p>Hutanik Kasar</p> <p>Video</p> <p>Pembelajaran motorik kasar anak dengan autisme</p> <p>+ 973 10 bulan yang lalu</p>

Windows taskbar: P, X, W, 14:47, 28/08/2025

Bagaimana Pendidikan Dimasa Depan

Pendidikan Masa Depan

“Sekolah” berasal dari bahasa latin yang arti sebenarnya adalah waktu luang.

Sekolah merupakan kegiatan di waktu luang bagi anak dan remaja di tengah hak dasar mereka untuk bermain menikmati masa mudanya.

Dalam perkembangannya, makna sekolah berubah menjadi lembaga tempat berprosesnya ajar antara murid dan guru yang memerlukan tempat dan dukungan berbagai alat bantu pembelajaran dalam suasana birokratis.

Di masa depan, dengan perkembangan teknologi, anak dapat belajar di mana saja dan guru pun dapat menjadi fasilitator dan moderator pembelajaran tanpa terikat ruang fisik. Ruangguru sudah menunjukkan sedikit gambaran bagaimana itu dapat terlaksana.

Hal yang penting adalah pemerataan pembangunan infrastruktur digital di seluruh pelosok negeri.

Tujuannya agar Indonesia dapat memanfaatkan perkembangan teknologi era digital, dukungan internet berkapasitas besar dan supercepat di semua desa dan sekolah diperlukan.

SUPERVISI PEMBELAJARAN

Supervisi Pembelajaran

Kepala Sekolah Me-Supervisi



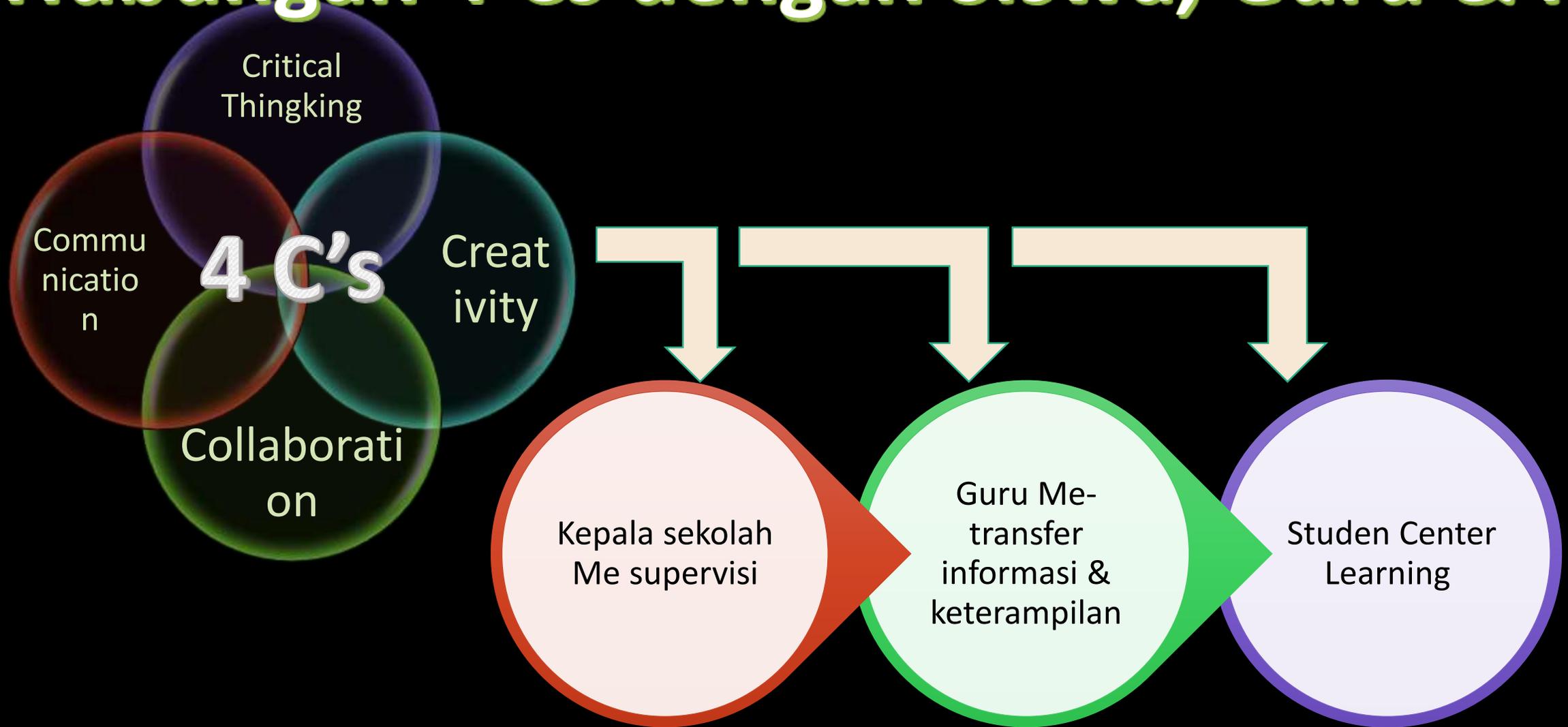
Guru Mengajar

Penilaian
Pembelajaran

Proses
Pembelajaran

Perencanaan
Pembelajaran

Hubungan 4 Cs dengan Siswa, Guru & KS



Platform Digital MESp 4 C's

**Self Evaluasi
Supervisi
Pembelajaran**

1



**Platform
Digital MESp
4C's**



Diskusi

3



**Kepala
Sekolah
(Validator)**

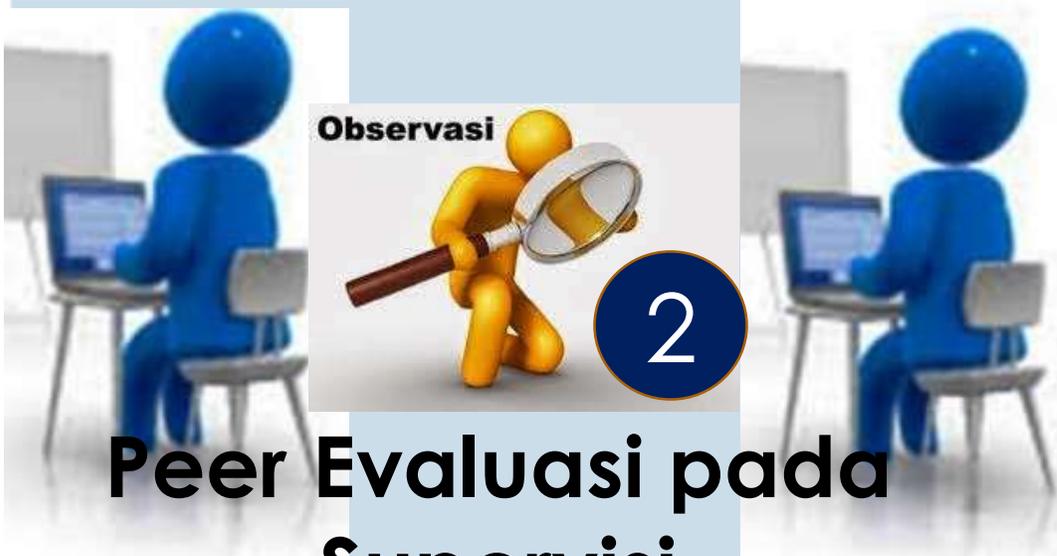


Observasi

2



**Peer Evaluasi pada
Supervisi**



PLATFORM DIGITAL

PLATFORM DIGITAL



1 HP UNTUK BEBERAPA PLATFORM



APA PLATFORM?

Platform adalah perangkat lunak (sistem operasi) dan perangkat keras dasar (komputer) sebagai tempat aplikasi perangkat lunak dapat dioperasikan, juga merupakan fondasi dasar di mana aplikasi atau perangkat lunak apa pun didukung dan/atau dikembangkan.

KEBUTUHAN PLATFORM DIGITAL

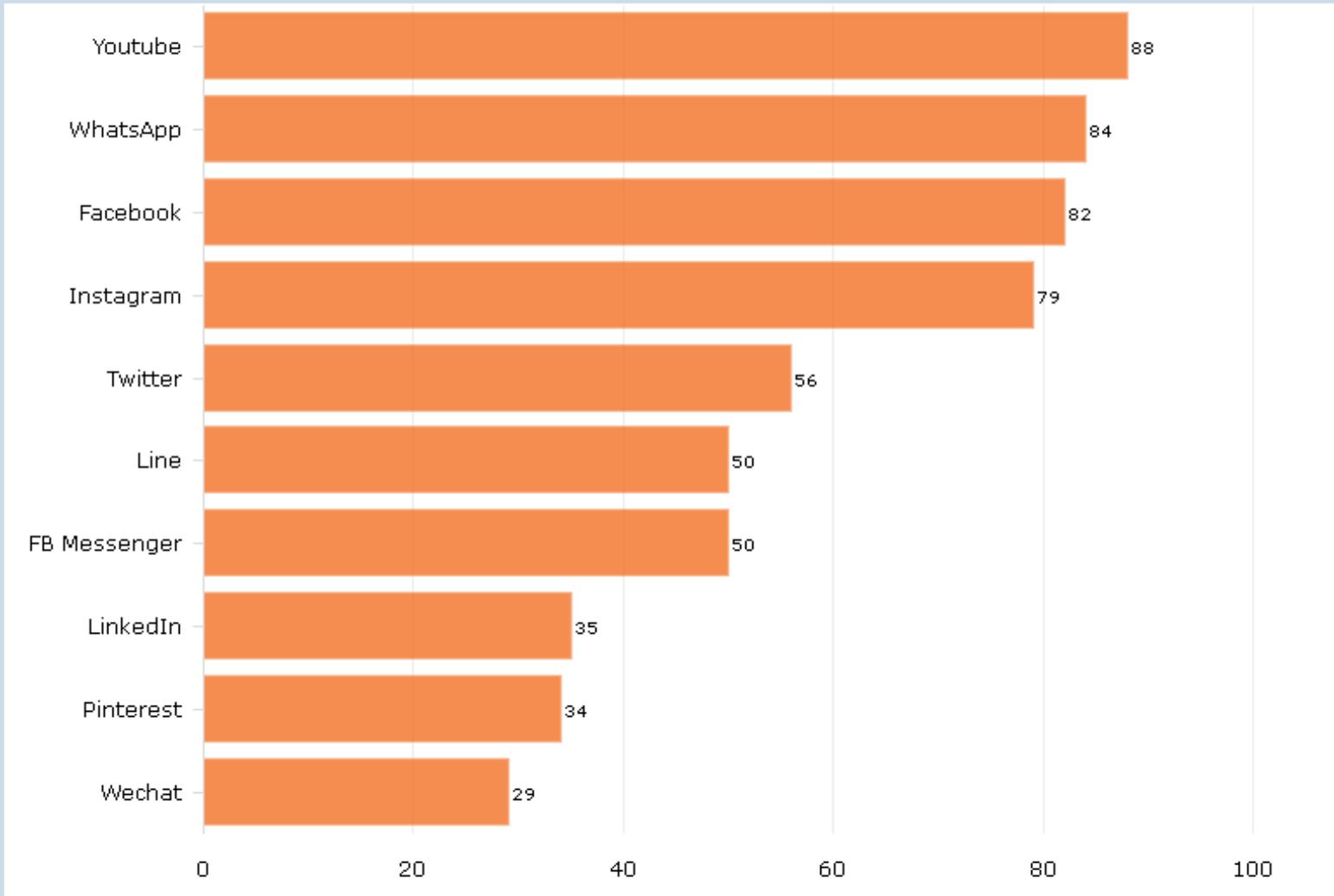
Pergerakan traffic Platform Social di Indonesia sudah mulai menjadi trend mulai tahun 2002 dengan munculnya Friendster.

Evolusinya terus merambah mulai dari penggunaan sebagai ekspresi personal dan sekarang mulai digunakan untuk mensupport berbagai kegiatan dari ekonomi juga pendidikan.

Lahirilah beragam Platform social, digital, dll.

Tujuannya menawarkan kecepatan dan kemudahan akses.

10 Media Sosial yang Sering Digunakan 2020



Sumber: Hootsuit 2020)

Menjadi peluang
pilihan



Cara menyusun
strategi
pembelajaran



Melakukan
dengan kombinasi
platform

KAPAN PENGGUNAAN PLATFORM DIGITAL

Kehadiran platform digital menjadi salah satu akibat dari proses digitalisasi yang mau tak mau harus dilakukan manusia saat ini.

Tanpa digitalisasi, kegiatan manusia di berbagai bidang akan tertinggal.

Proses digitalisasi harus didorong untuk terus berlangsung secara efektif dan cepat.

Pembelajaran dituntut untuk melakukan, dengan menggunakan beragam platform digital yang telah tersedia.

Termasuk digunakan dalam kegiatan Supervisi yang dilakukan oleh kepala sekolah

PLATFORM DIGITAL ADALAH

Sebuah tempat, wadah, atau sarana yang memfasilitasi bertemunya para pihak untuk saling bertukar informasi, berdagang, atau menawarkan jasa dan layanan.

Kehadiran platform digital membuat seluruh kegiatan di atas bisa dilakukan dalam satu tempat, yang mempertemukan langsung pihak guru/pendidik dan siswa, pemberi dan penerima informasi, atau penyedia dan pemakai jasa/layanan, guru dengan kepala sekolah.

Ragam Platform Digital

Perbedaan ini muncul mengikuti keragaman fungsi dan tujuan dari dibentuknya suatu platform digital.

Untuk memaksimalkan potensi manfaat dari kehadiran platform digital, maka dunia pendidikan harus didorong dan diedukasi supaya bisa menggunakan beragam platform secara tepat.

Tanpa penggunaan yang tepat, platform digital tidak akan membawa arti dan nilai tambah apapun bagi kehidupan.

berbagai nama digital platform sosial media seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan LinkedIn. Platform digital audio-visual seperti YouTube, Spotify, Apple Music, dll

Kesuksesan platform digital apabila: dapat memfasilitasi terjadinya pertukaran layanan, dan informasi, dengan baik, serta mampu memberi daya tambah yang besar bagi komunitas masyarakat untuk meningkatkan taraf hidup dan kesejahteraannya.

Jenis-jenis Platfotm

1. Standard Platform. Platform ini sesuai dengan seperangkat standar khusus yang dapat dikembangkan untuk aplikasi maupun perangkat lunak memenuhi kebutuhan user.

3. Platform Seluler. Smartphone dan tablet saat ini sudah difasilitasi dengan perangkat keras berupa dirinya sendiri dan perangkat lunak sehingga dapat beroperasi secara independen. Termasuk jenis platform karena kemampuannya dalam menjalankan aplikasi, alat, dan perangkat lunaknya sendiri.

2. Browser. Browser web yang ter-update memudahkan *plug-in* dari pihak ketiga dioperasikan sebagai bagian dari *browser*. Sehingga beberapa *browser* menjadi platform karena dapat diintegrasikan dengan aplikasi atau perangkat lunak lain.

4. Platform Digital. Platform digital adalah sebuah perangkat lunak dan beberapa aplikasi yang menyatu. Contohnya, SQL adalah salah satu aplikasi database yang paling sering digunakan sebagai lingkungan untuk mengoperasikan alat lain untuk analitik, CRM, dan manajemen log.

5. CMS Website. Platform Content Management System (CMS) sebuah perangkat lunak yang mempermudah pembuatan situs web tanpa harus mempelajari bahasa koding. Platform CMS membantu Anda menyelesaikan masalah pemrograman tanpa harus belajar bahasa koding. Hal tersebut karena dalam halaman web sudah tersedia bahasa pemrograman seperti HTML, JavaScript, dan CSS.

7. Payments Platform. Platform ini memproses jutaan pembayaran setiap hari. Platform ini bekerja secara langsung dengan beberapa jaringan dan pengakuisisi atas nama Anda sehingga dapat memproses arus kas yang masuk. Di Indonesia ada tiga kategori payment yaitu perusahaan telekomunikasi yaitu Dompetku, T-Cash, FlexiCash, Tunai by XL, dan lainnya. Selanjutnya ada perusahaan perbankan yang meliputi Mandiri e-Cash, Rekening Ponsel, Mega Virtual, BBM Money, Sakuku by BCA, dan lainnya. Terakhir ada perusahaan rintisan baru seperti Go-Pay, OVO, Dana, Doku, PayPro, PayAccess, dan lainnya.

6. Marketplace Platform. Platform Marketplace adalah bentuk e-commerce yang menghubungkan pembeli dan penjual potensial dalam satu platform untuk membantu menyewakan, membeli, menukar, atau bernegosiasi. Contohnya seperti: Lazada Indonesia, Tokopedia, Shopee Indonesia, dll.

8. Investment Platform. Investment platform adalah pusat administrasi online tempat Anda dapat membeli dan menjual berbagai investasi dalam pasar investasi yang lebih luas. Contohnya PT Bareksa Portal Investasi, PT Manulife Aset Manajemen Indonesia (MAMI), PT Indo Premier Securities, dan lainnya.

9. *Communication Platform.* Platform komunikasi adalah solusi perangkat lunak yang memfasilitasi pengiriman pesan eksternal dan internal. Ini menggunakan banyak saluran, termasuk telepon, konferensi video, manajemen tugas, dan pesan grup.

10. *Social Gaming Platform.* Jika Anda pernah memainkan permainan multipemain dengan teman Anda atau Anda pernah memainkan permainan kasino gratis di web, Anda sudah menjadi penikmat sebagian. Perlu kamu ketahui juga bahwa Social Networking Games adalah game yang bisa kamu mainkan secara online di berbagai platform sosial. Contohnya Pwned memungkinkan anda terhubung dengan gamer dengan minat serupa, PlayFire menghubungkan Anda dengan teman facebook, dan Social Gaming Network, lebih dari 200 juta game terpasang, dll.

11. *Content Platform* .adalah jantung dari tumpukan teknologi modern. Ini mengumpulkan, menyusun, dan mengirimkan konten di seluruh jejak digital organisasi. Ini memiliki API fleksibel yang memungkinkan bisnis membangun pengalaman menarik di seluruh pasar dan saluran.



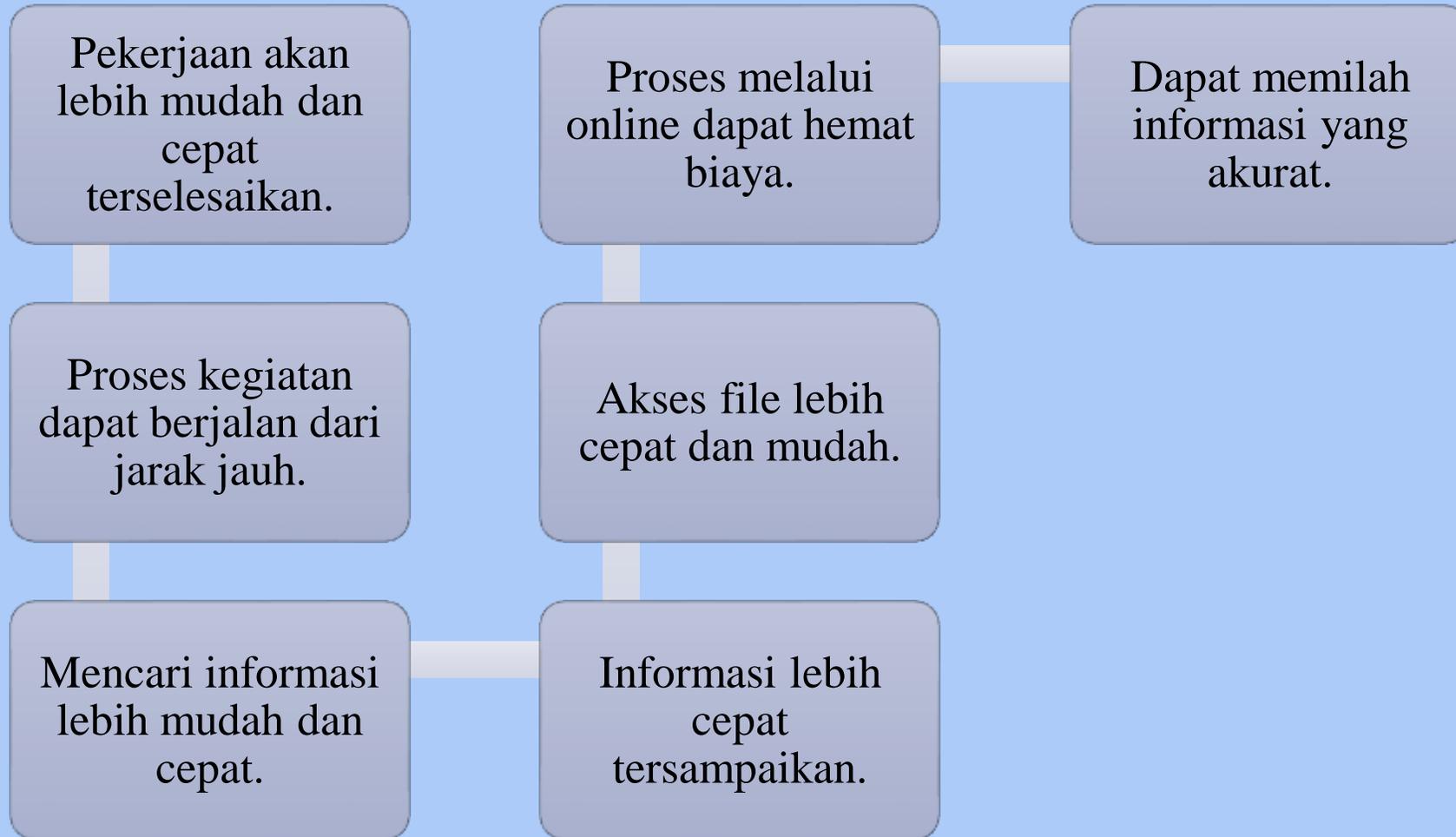
12. *Development Platform.* Development platform adalah seperangkat standar yang memungkinkan pengembang untuk mengembangkan aplikasi perangkat lunak berdasarkan tumpukan teknologi yang tepat. Dengan demikian, akan mempertemukan pemilik perangkat lunak untuk membeli aplikasi maupun perangkat keras yang sesuai dengan kebutuhan.



14. *Perangkat Lunak Lintas-Platform dan Perangkat Lunak Multi-Platform.* Ini telah memunculkan istilah perangkat lunak lintas platform dan perangkat lunak multi-platform. Contoh klasik dari perangkat ini diwakili oleh videogame yang secara khusus dikembangkan untuk platform tertentu seperti PlayStation atau Xbox.

13. *Multiple Platform.* Multiple Platform memungkinkan program aplikasi berjalan di berbagai platform dan dapat dikembangkan agar lebih menjual.

MANFAAT PLATFORM



Arsitektur Platform Digital

Arsitektur Sistem



User



Pengajar

Peer Evaluasi



Kepala Sekolah

DATA MINING

Banyak teknik dan metode yang ada untuk melakukan berbagai jenis tugas data mining.

Data mining merupakan salah satu dari rangkaian *Knowledge discovery In Database (KDD)*.

Metode ini dikelompokkan dalam 3 paradigma utama data mining: *Predictive Modeling, Discovery,* dan *Deviation Detection*.

KDD berhubungan dengan teknik integrasi dan penemuan ilmiah, interpretasi dan visualisasi dari pola-pola sejumlah data.

TAHAPAN PROSES DATA MINING

1. Pembersihan data (untuk membuang data yang tidak konsisten dan noise)

2. Integrasi data (penggabungan data dari beberapa sumber)

3. Transformasi data (data diubah menjadi bentuk yang sesuai untuk di-mining)

4.. Aplikasi teknik Data Mining, proses ekstraksi pola dari data yang ada

5. Evaluasi pola yang ditemukan (proses interpretasi pola menjadi pengetahuan yang dapat digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan)

6. Presentasi pengetahuan (dengan teknik visualisasi)

Knowledge Discovery In Database (KDD)

Adalah proses yang dibantu oleh komputer untuk mencari dan meneliti sejumlah besar himpunan data dan mengekstrak informasi dan pengetahuan yang berguna.



Data mining tools memperkirakan perilaku dan tren masa depan, memungkinkan untuk menciptakan keputusan yang proaktif dan menurut pengetahuan.

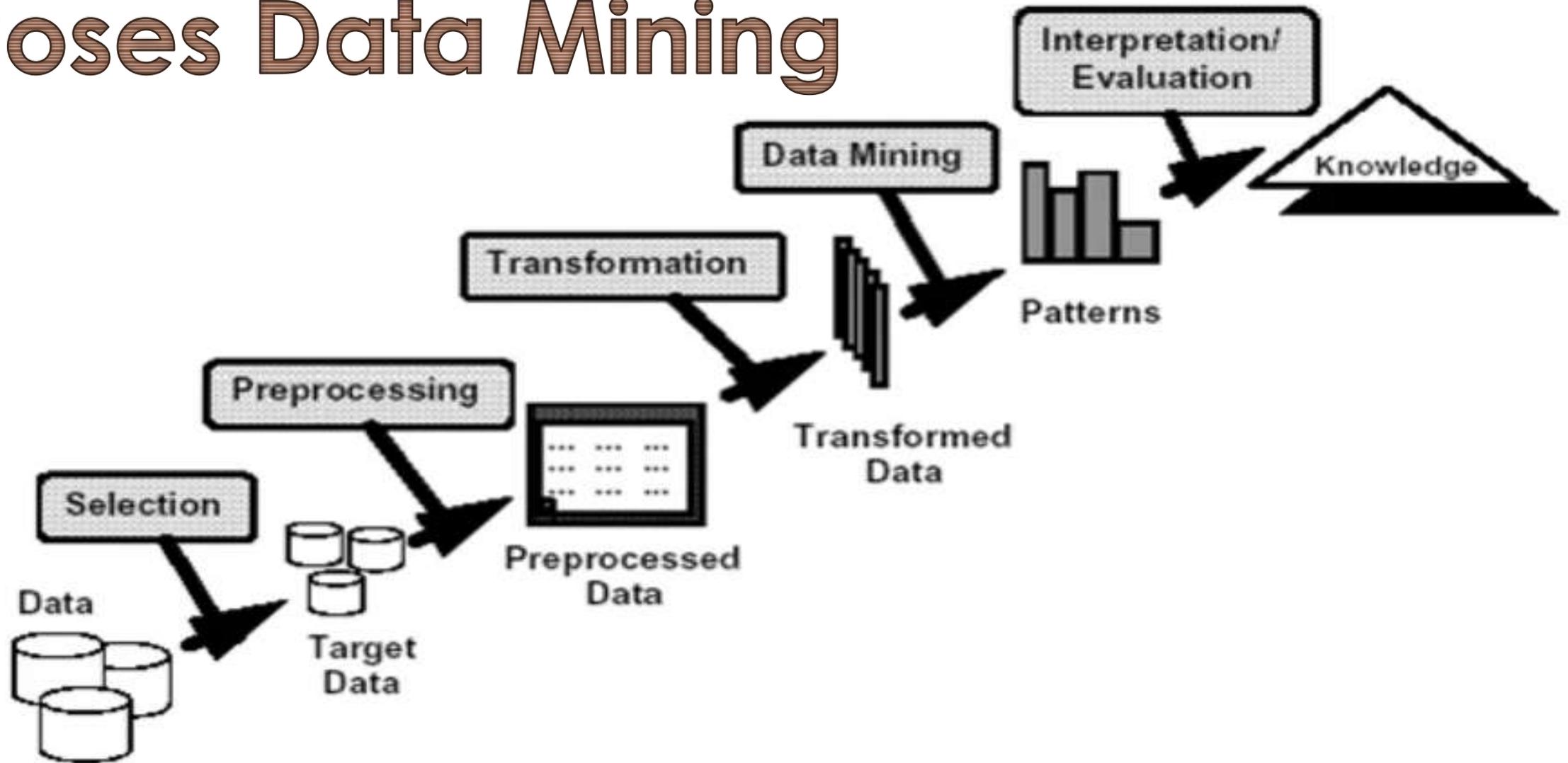


Data mining menggunakan berbagai perangkat lunak untuk menemukan pola dan relasi agar dapat digunakan untuk membuat prediksi dengan tepat sedangkan KDD berhubungan dengan teknik integrasi dan penemuan ilmiah, interpretasi dan visualisasi dari pola-pola sekumpulan data.



Data mining tools menjelajah database untuk menggali pola tersembunyi, menemukan informasi yang prediktif yang barangkali dilewatkan

Poses Data Mining



ARAH PEMBELAJARAN MASA DEPAN

Dunia tengah memasuki revolusi digital atau industrialisasi keempat.

Penggunaan *Internet of Things (IoT)*, *big data*, *cloud database*, *blockchain*, dan lain-lain akan mengubah pola kehidupan manusia.

Peserta didik dapat dengan mudah menemukan informasi melalui internet untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolahnya.

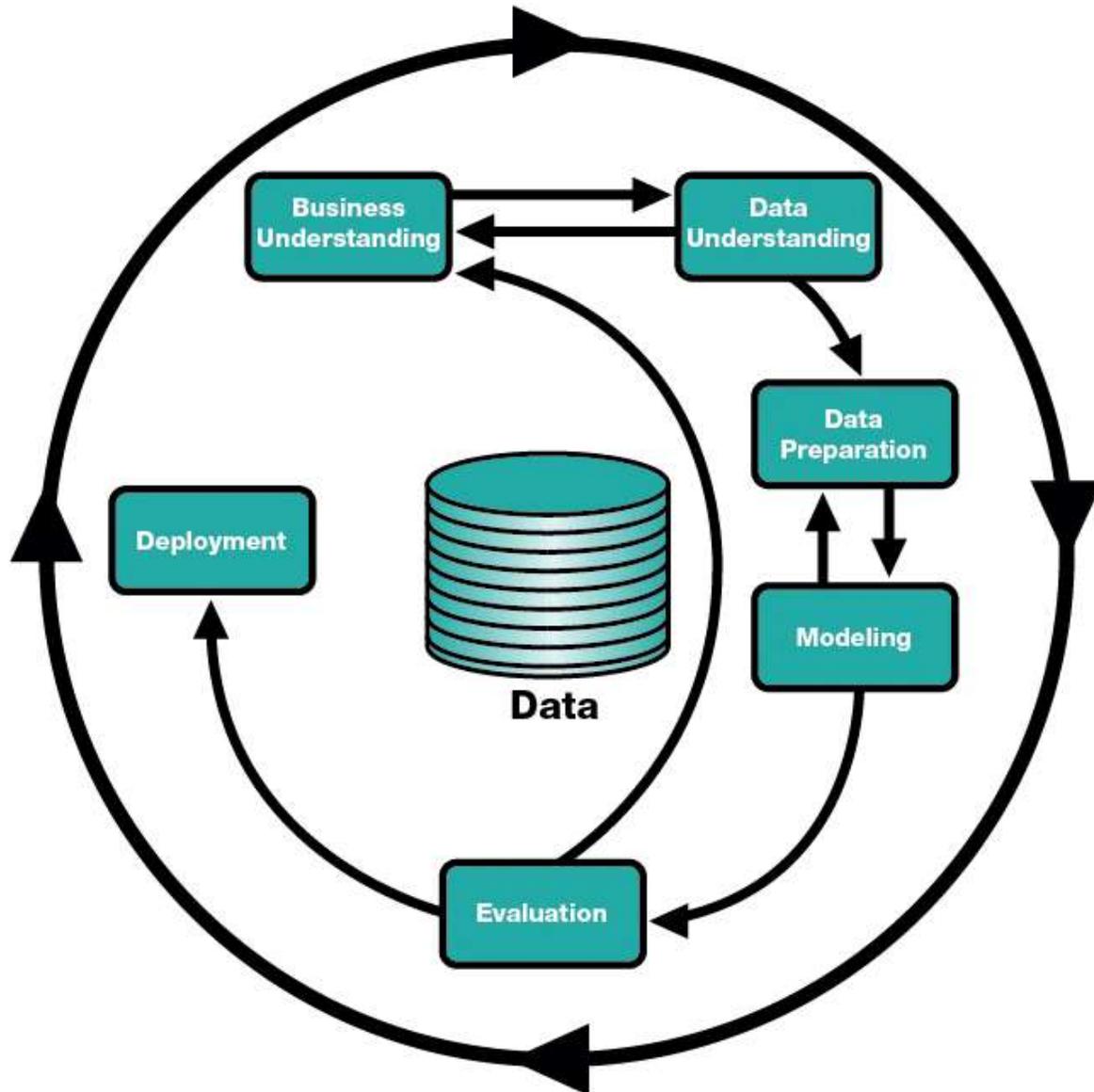
Di masa depan, pengajaran kepada murid bisa jadi fungsi perusahaan digital juga.

Selain di sekolah, anak dapat belajar di mana saja.

Semua Bergerak dalam satu waktu yang sama

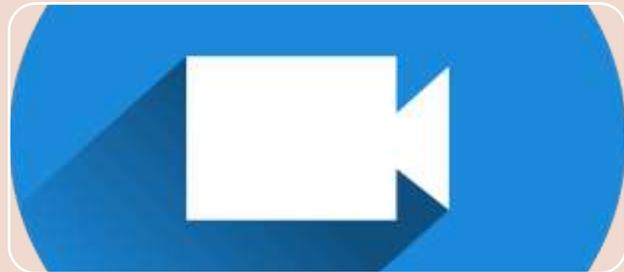


Proses Data Mining

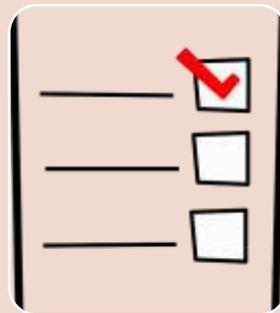


- Proses Data Mining dilakukan untuk **menentukan parameter-parameter** yang akan digunakan sebagai **komponen penilaian** oleh Peer Evaluasi
- Hasil proses ini adalah **rule** yang akan diimplementasikan pada aplikasi

DRAFT IMPLEMENTASI



Proses
Belajar
Mengajar



Peer
Evaluasi



Output
(keputusan)

Proses Belajar Mengajar



Peer Evaluasi



DATA

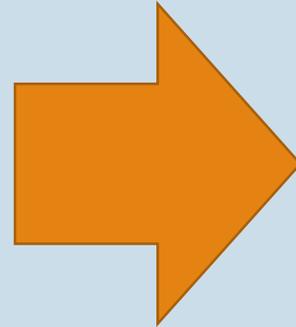
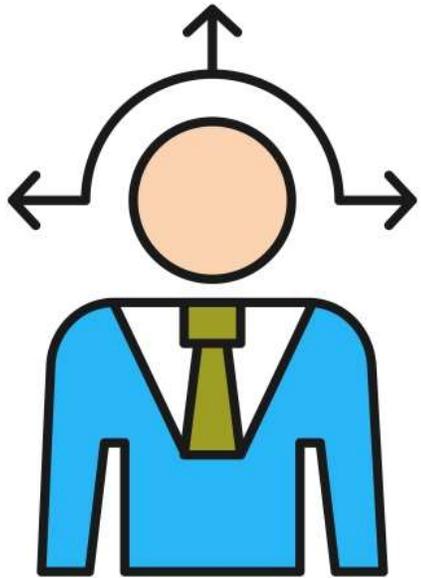


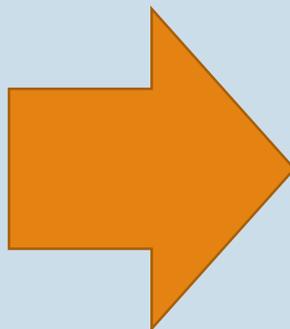
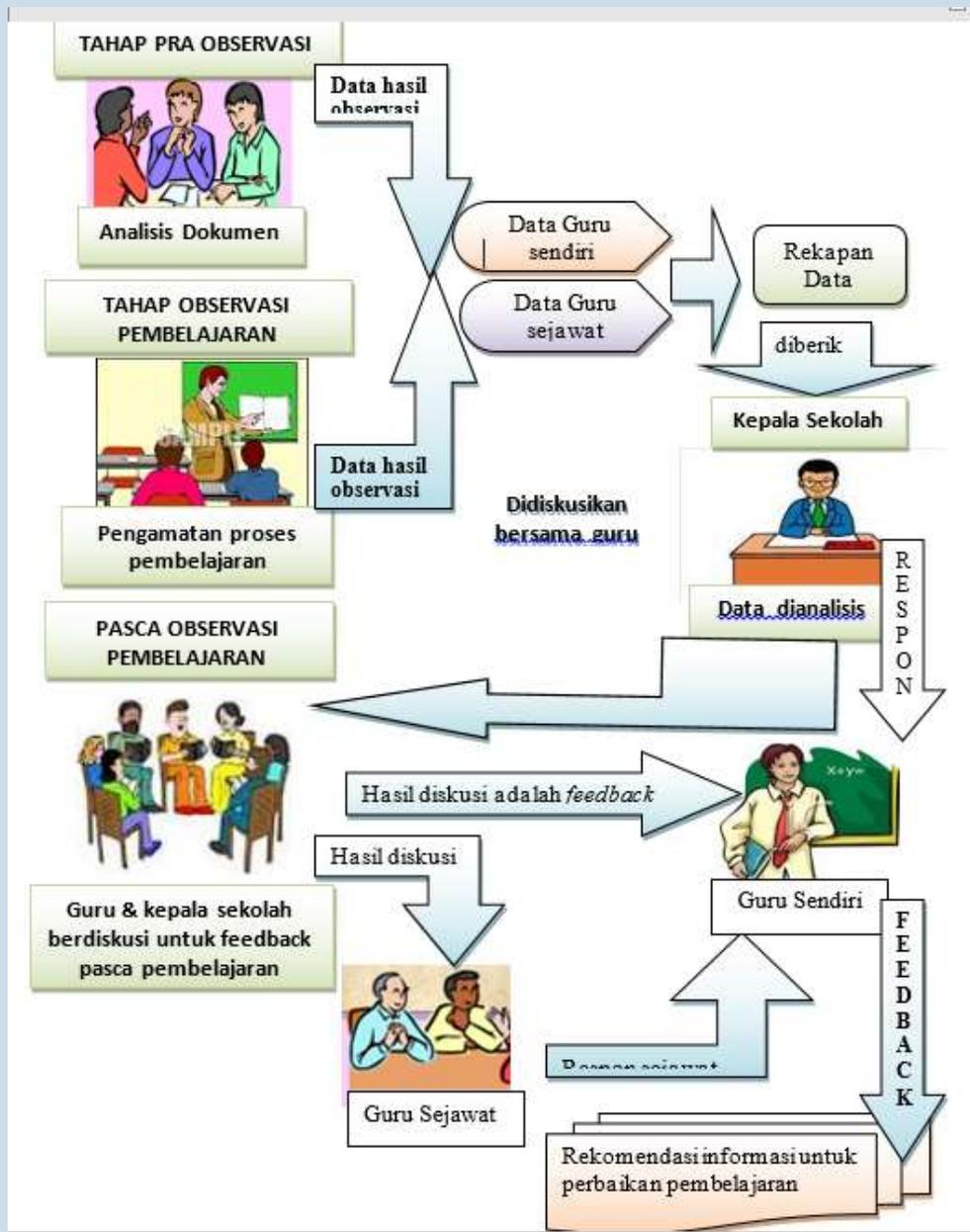
DATA



DATA

PIMPINAN/KELAPA SEKOLAH





U N I M U S



Terima Kasih
Wassalaamuallaikum Wr Wb