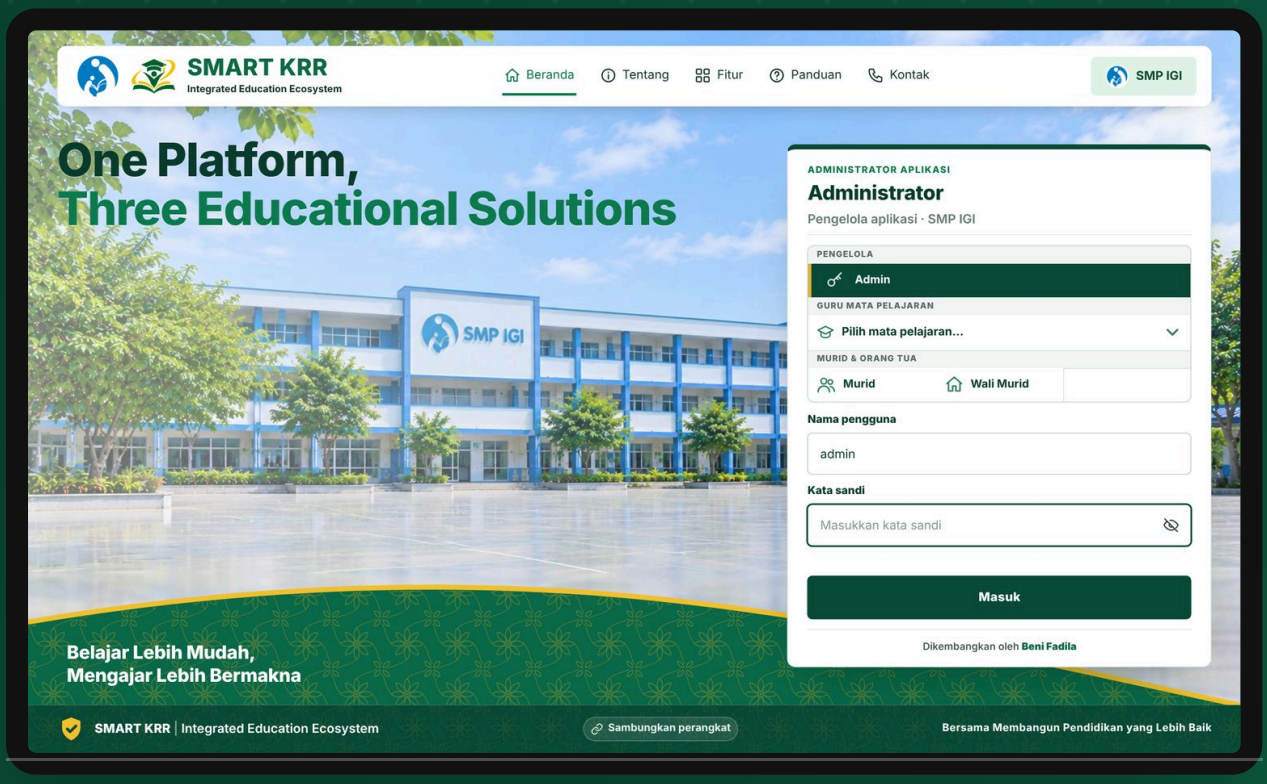
NASKAH INOVASI PEMBELAJARAN

SMART KRR

Smart Management, Adaptive Resources, and Technology

Satu Platform Digital Terpadu untuk Guru, Murid, dan Orang Tua dalam Pembelajaran dan Administrasi Kelas



Beni Fadila, M.Pd., Gr.
Guru IPS · SMP IGI

2026

KATA PENGANTAR

Kata Pengantar

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga naskah inovasi pembelajaran berjudul **"Inovasi SMART KRR: Satu Platform Digital Terpadu untuk Guru, Murid, dan Orang Tua dalam Pembelajaran dan Administrasi Kelas"** ini dapat diselesaikan.

Naskah ini disusun untuk menggambarkan latar belakang, rancangan, fitur, cara penggunaan, serta langkah penerapan SMART KRR sebagai praktik baik dalam pembelajaran. SMART KRR lahir dari pengalaman sehari-hari sebagai guru yang merasakan langsung beratnya beban administrasi, tersebarnya media belajar murid, dan terbatasnya ruang komunikasi dengan orang tua. Melalui platform ini, penulis berharap guru dapat bekerja lebih efektif, murid dapat belajar lebih aktif dan mandiri, dan orang tua dapat mendampingi belajar anak secara lebih dekat.

Penulis menyadari bahwa naskah dan aplikasi ini masih dapat terus disempurnakan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga SMART KRR bermanfaat bagi dunia pendidikan Indonesia.

Jakarta, 13 November 2026

Penulis,



Beni Fadila, M.Pd., Gr.

DAFTAR ISI

Daftar Isi

Kata Pengantar

Bab I Pendahuluan

A. Latar Belakang · B. Rumusan Masalah · C. Tujuan · D. Manfaat · E. Ruang Lingkup

Bab II Landasan Pemikiran

A. Pembelajaran Mendalam · B. Teknologi dalam Pembelajaran · C. Keterlibatan Orang Tua · D. Kebijakan Kurikulum

Bab III Deskripsi Inovasi

A. Konsep SMART KRR · B. Satu Pintu Masuk · C. Tiga Ruang untuk Setiap Peran · D. Keunggulan · E. Perbandingan Sebelum dan Sesudah

Bab IV SMART KRR sebagai Media Pembelajaran

A. Ruang Jelajah · B. Bank Soal, Latihan, dan Kuis Online · C. Rancang Belajar

Bab V Fitur dan Cara Penggunaan

A. Masuk ke Aplikasi · B. Guru · C. Wali Kelas · D. Murid · E. Wali Murid · F. Admin

Bab VI Adaptif terhadap Perubahan Kurikulum

Bab VII Spesifikasi Teknis dan Keamanan Data

Bab VIII Langkah Penerapan Praktik Baik

Bab IX Penutup

A. Simpulan · B. Saran · C. Rencana Pengembangan

Lampiran Tautan dan Data Masuk Uji Coba

BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Pekerjaan guru tidak berhenti di ruang kelas. Selain merancang dan melaksanakan pembelajaran, guru mencatat presensi, mengolah nilai asesmen formatif dan sumatif, melaksanakan remedial, menulis jurnal mengajar, menyusun modul ajar, ATP, prota, dan promes, hingga menyiapkan rapor. Dalam praktik sehari-hari, pekerjaan tersebut sering tersebar di banyak dokumen dan aplikasi yang berbeda: lembar kerja untuk nilai, dokumen pengolah kata untuk perangkat ajar, grup pesan untuk berkomunikasi dengan orang tua, serta berbagai tautan media belajar yang dibagikan terpisah.

Keadaan ini menimbulkan beberapa kesulitan. Waktu guru banyak tersita untuk menyalin dan merapikan data yang sama berulang kali. Murid harus mencari materi, tugas, dan kuis di tempat yang berbeda-beda sehingga belajar mandiri menjadi kurang terarah. Orang tua sering baru mengetahui perkembangan anak ketika rapor dibagikan, padahal pendampingan di rumah paling bermakna bila dilakukan sejak awal.

Di sisi lain, kebijakan kurikulum terus diperbarui. Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 misalnya menyesuaikan pengaturan kegiatan kokurikuler dan ekstrakurikuler. Aplikasi yang dibuat kaku akan cepat usang ketika istilah, struktur, atau ketentuan berubah. Dibutuhkan sebuah platform yang menyatukan pembelajaran dan administrasi, mudah dipakai di HP maupun laptop, serta dapat disesuaikan sendiri oleh sekolah. Dari kebutuhan inilah SMART KRR dikembangkan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menyatukan media pembelajaran, administrasi guru, dan komunikasi dengan orang tua dalam satu platform yang mudah digunakan?
2. Bagaimana menyediakan media belajar interaktif yang dapat diakses murid secara mandiri dan hasilnya langsung terhubung dengan penilaian guru?
3. Bagaimana melibatkan orang tua secara aktif dalam memantau dan mendampingi belajar anak?
4. Bagaimana membuat platform yang tetap relevan ketika kurikulum dan kebijakan sekolah berubah?

C. Tujuan

1. Menghadirkan satu platform terpadu bagi guru, murid, wali murid, dan admin sekolah.
2. Menyediakan media pembelajaran interaktif yang terintegrasi dengan latihan, kuis, dan rekap nilai.

3. Mengurangi beban administrasi guru sehingga waktu dan energi lebih banyak dicurahkan untuk pembelajaran yang bermakna.
4. Melibatkan orang tua secara aktif dalam memantau dan mendampingi belajar anak.
5. Menyediakan sistem yang adaptif, yaitu dapat menyesuaikan istilah, pilihan, dan pengaturan kurikulum tanpa membuat aplikasi baru.

D. Manfaat

Pihak	Manfaat
Murid	Belajar lebih aktif dan mandiri melalui media interaktif, mengetahui nilai, kehadiran, tugas, dan jadwal ujian sendiri, serta terbiasa menetapkan target dan merefleksikan belajarnya.
Guru	Presensi, nilai, remedial, jurnal, bank soal, perangkat ajar, dan rapor dikelola di satu tempat, sehingga hemat waktu dan data lebih rapi.
Orang tua	Dapat memantau perkembangan anak setiap saat, membaca pengumuman, mengirim pesan dan izin, serta mendukung belajar di rumah.
Sekolah	Memiliki sistem yang seragam untuk semua mata pelajaran, dapat diatur sendiri oleh admin, dan siap mengikuti perubahan kebijakan.

E. Ruang Lingkup

SMART KRR dapat digunakan pada jenjang **SD, SMP, dan SMA/SMK**. Data yang tersedia di dalam aplikasi hanyalah **format awal** dengan contoh jenjang SMP (kelas 7, 8, dan 9) serta mata pelajaran IPS, IPA, Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, PKn, dan Matematika. Admin dapat mengganti nama sekolah, logo, nama dan tingkat kelas (misalnya kelas 1–6 untuk SD atau kelas 10–12 untuk SMA), mata pelajaran, guru, serta istilah kurikulum sesuai jenjang dan kebutuhan sekolah masing-masing. Platform mencakup pengelolaan pembelajaran di kelas (intrakurikuler), kokurikuler, ekstrakurikuler pada rapor, serta komunikasi antara sekolah dan orang tua.

BAB II

Landasan Pemikiran

A. Pembelajaran Mendalam

Arah kebijakan pembelajaran saat ini menekankan pembelajaran mendalam, yaitu pembelajaran yang tidak sekadar menghafal materi, tetapi memahami secara utuh, menghubungkan antarkonsep, dan menerapkannya dalam konteks yang berbeda. Pembelajaran seperti ini membutuhkan waktu guru untuk merancang pengalaman belajar yang bermakna serta media yang memungkinkan murid mengeksplorasi, mencoba, dan merefleksikan belajarnya. SMART KRR mendukung hal tersebut dengan mengurangi beban administrasi guru dan menyediakan ruang belajar interaktif serta ruang refleksi bagi murid.

B. Teknologi dalam Pembelajaran

Teknologi digital akan bermakna bila mempermudah, bukan menambah pekerjaan. Karena itu SMART KRR dibuat sesederhana mungkin: cukup dibuka melalui peramban, tidak perlu dipasang, tampil rapi di HP maupun laptop, dan semua fitur berada dalam satu tempat. Data yang dimasukkan sekali dipakai di banyak bagian; misalnya nilai kuis langsung masuk ke rekap nilai, lalu ke rapor, dan dapat dilihat oleh murid serta orang tua.

C. Keterlibatan Orang Tua

Keberhasilan belajar murid dipengaruhi oleh dukungan di rumah. Orang tua dapat mendampingi dengan baik bila mengetahui perkembangan anak secara rutin, bukan hanya saat pembagian rapor. SMART KRR menyediakan ruang khusus bagi wali murid untuk memantau nilai dan kehadiran, berkomunikasi dengan wali kelas, mengajukan izin, serta melihat target dan refleksi belajar anak.

D. Kebijakan Kurikulum

Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 menegaskan bahwa ketentuan tersebut merupakan penyesuaian terhadap kurikulum yang berlaku, bukan kurikulum baru. Salah satu penyesuaiannya adalah pengaturan kegiatan kokurikuler yang lebih fleksibel serta penyelenggaraan ekstrakurikuler. Pengalaman ini menunjukkan bahwa istilah dan ketentuan kurikulum dapat berubah dari waktu ke waktu, sehingga platform pembelajaran sebaiknya dirancang agar mudah disesuaikan.

BAB III

Deskripsi Inovasi

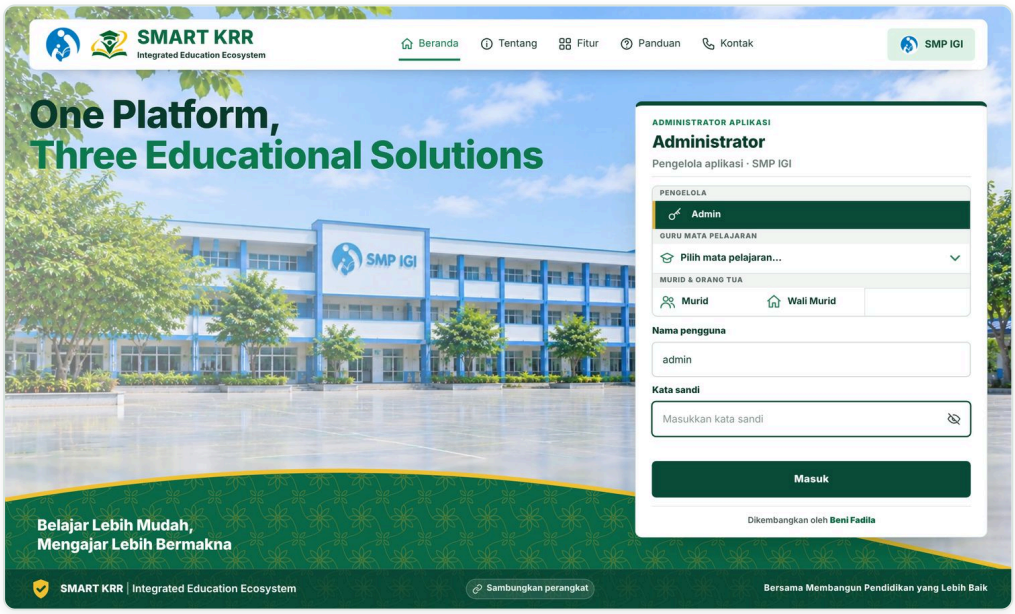
A. Konsep SMART KRR

SMART KRR merupakan singkatan dari **Smart Management, Adaptive Resources, and Technology**. Nama ini mencerminkan tiga gagasan utama: pengelolaan kelas yang cerdas (*smart management*), sumber belajar yang adaptif (*adaptive resources*), dan pemanfaatan teknologi yang sederhana namun bermakna (*technology*). Huruf **KRR** merujuk pada tiga ruang yang dimiliki setiap pengguna, yang namanya menyesuaikan siapa yang masuk.

SMART KRR bersifat fleksibel untuk jenjang SD, SMP, dan SMA/SMK. Gambar-gambar dalam naskah ini menggunakan data format awal dengan contoh sekolah tingkat SMP; seluruh identitas sekolah, kelas, dan mata pelajaran dapat diganti oleh admin.

B. Satu Pintu Masuk

Semua pengguna masuk melalui satu layar masuk. Pengguna memilih perannya (Admin, Guru dengan pilihan mata pelajaran, Murid, atau Wali Murid), mengisi nama pengguna dan kata sandi, lalu diarahkan ke menu utama yang sesuai dengan perannya.



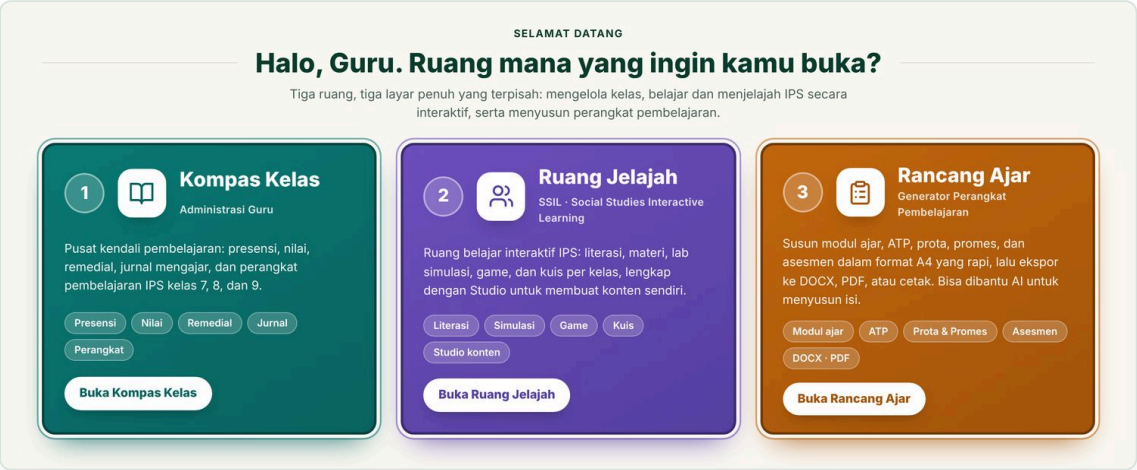
Gambar 3.1 Layar masuk SMART KRR: satu pintu masuk untuk admin, guru, murid, dan wali murid

C. Tiga Ruang untuk Setiap Peran

Setelah masuk, setiap pengguna melihat menu utama berisi tiga ruang. Ruang pertama selalu bernama **Kompas Kelas**, sedangkan ruang kedua dan ketiga menyesuaikan kebutuhan masing-masing peran.

Peran	K	R	R
Guru	**Kompas Kelas** Administrasi guru	**Ruang Jelajah** Media belajar interaktif	**Rancang Ajar** Generator perangkat pembelajaran
Murid	**Kompas Kelas** Portal nilai dan kehadiran	**Ruang Jelajah** Belajar interaktif	**Rancang Belajar** Target dan refleksi belajar
Wali Murid	**Kompas Kelas** Pantau perkembangan anak	**Ruang Jalin** Komunikasi sekolah dan orang tua	**Rancang Bersama** Dukungan belajar di rumah

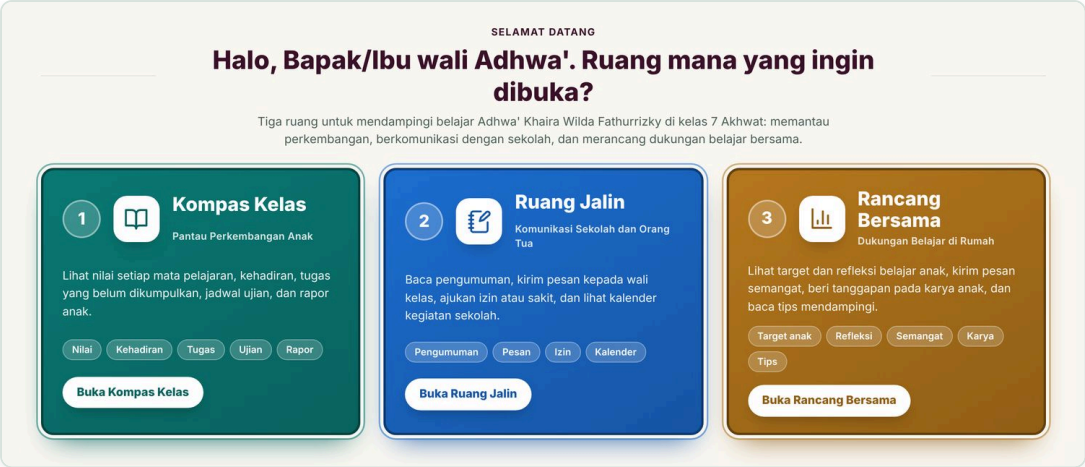
Selain ketiga peran tersebut, terdapat peran **Admin** yang mengelola akun, kelas, mata pelajaran, tampilan, istilah kurikulum, dan pengaturan sekolah.



Gambar 3.2 Menu utama tiga ruang saat masuk sebagai guru



Gambar 3.3 Menu utama tiga ruang saat masuk sebagai murid



Gambar 3.4 Menu utama tiga ruang saat masuk sebagai wali murid

D. Keunggulan

- **Terpadu:** media belajar, asesmen, rekap nilai, perangkat ajar, rapor, dan komunikasi orang tua berada dalam satu platform.
- **Sesuai peran:** setiap pengguna hanya melihat menu dan data yang relevan baginya. Murid hanya melihat data dirinya sendiri.
- **Bisa di HP dan laptop:** tampilan menyesuaikan ukuran layar.
- **Sinkron online:** data dapat disinkronkan antarperangkat melalui database online.
- **Banyak mata pelajaran:** setiap guru mapel memiliki akun dan datanya sendiri, dan admin dapat menambah mapel baru.
- **Ekspor dan cetak:** rekap, perangkat ajar, dan rapor dapat dicetak atau diekspor ke PDF, Word, dan Excel.
- **Pesan WhatsApp otomatis:** data masuk akun yang direset dapat langsung dikirim ke guru atau orang tua.
- **Adaptif:** istilah dan pilihan kurikulum dapat diubah admin ketika kebijakan berganti.

E. Perbandingan Sebelum dan Sesudah

Aspek	Sebelum (cara konvensional)	Dengan SMART KRR
Presensi dan nilai	Dicatat di buku atau lembar kerja terpisah per kelas, lalu disalin ulang ke rekap.	Diisi sekali di Kompas Kelas; rekap, status ketuntasan, dan remedial tersusun otomatis.
Perangkat ajar	Disusun manual di pengolah kata dengan format yang berbeda-beda.	Disusun di Rancang Ajar dengan format A4 seragam, lalu diekspor ke Word atau PDF.
Media belajar murid	Tautan materi, video, dan kuis dibagikan terpisah di grup pesan.	Materi, simulasi, game, dan kuis tersedia di Ruang Jelajah sesuai kelas.
Kuis dan latihan	Nilai kuis daring disalin manual ke daftar nilai.	Nilai kuis online langsung tercatat di rekap nilai.
Komunikasi orang tua	Melalui pesan pribadi yang tersebar; perkembangan anak diketahui saat rapor.	Orang tua memantau nilai dan kehadiran, membaca pengumuman, dan mengirim pesan atau izin di Ruang Jalin.
Rapor	Wali kelas mengumpulkan nilai dari tiap guru mapel.	Rapor tersusun otomatis dari nilai semua mapel, lengkap dengan kokurikuler dan ekstrakurikuler.
Perubahan kurikulum	Format dan dokumen harus dibuat ulang.	Admin cukup mengubah istilah dan pilihan di pengaturan.

BAB IV

SMART KRR sebagai Media Pembelajaran

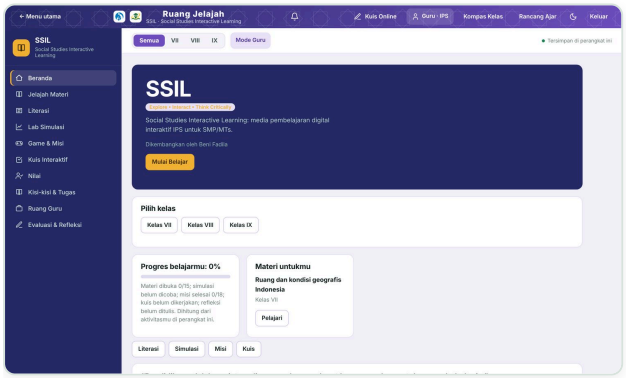
SMART KRR tidak hanya alat administrasi, tetapi juga media pembelajaran yang dipakai murid secara langsung. Media ini dirancang agar murid belajar aktif, mandiri, dan terarah, sementara hasil belajarnya tercatat otomatis bagi guru.

A. Ruang Jelajah

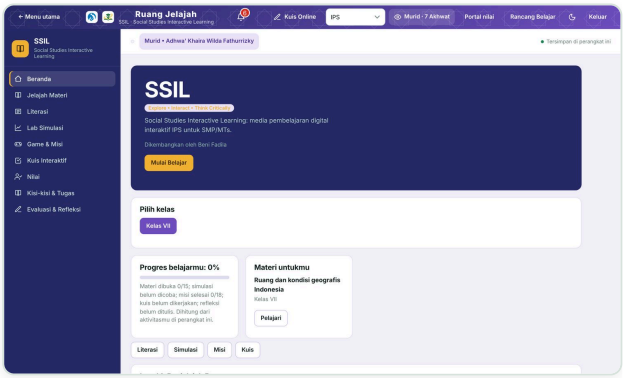
Ruang Jelajah adalah ruang belajar interaktif per kelas. Untuk IPS, ruang ini bernama **SSIL (Social Studies Interactive Learning)**; setiap mapel memiliki kode ruangnya sendiri. Di dalamnya murid dapat:

- membaca **bacaan literasi** dan **materi** sesuai jenjang kelas;
- mencoba **simulasi** dan **laboratorium virtual** untuk memahami konsep secara visual;
- memainkan **game edukasi** dan menyelesaikan **misi** belajar;
- mengerjakan **kuis interaktif** serta memantau progres belajarnya.

Guru dapat membuat dan menyesuaikan konten sendiri melalui **Studio konten**, sehingga materi dapat disesuaikan dengan karakteristik murid dan konteks sekolah.



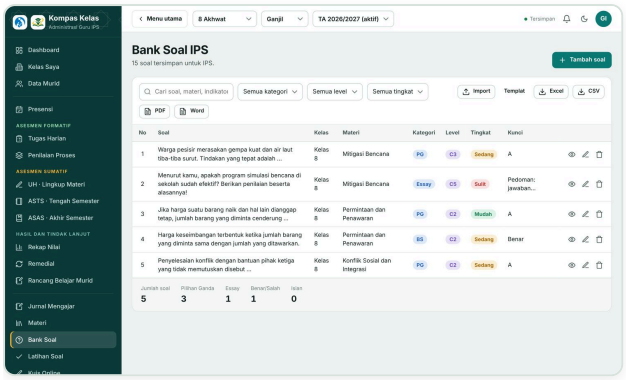
Gambar 4.1 Ruang Jelajah (SSIL) dari sisi guru



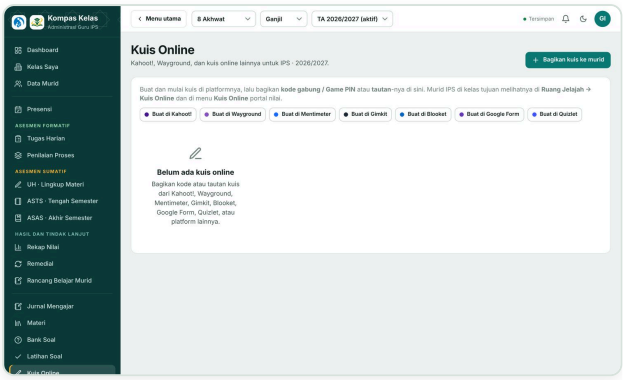
Gambar 4.2 Ruang Jelajah dari sisi murid

B. Bank Soal, Latihan, dan Kuis Online

Guru menyusun soal di **Bank Soal** lengkap dengan kategori, level kognitif, dan tingkat kesulitan, kemudian memberikannya sebagai latihan atau kuis online. Kuis dapat dibuat dari bank soal atau disambungkan dengan platform kuis lain. Nilai yang diperoleh murid langsung masuk ke rekap nilai, sehingga guru tidak perlu menyalin ulang. Guru juga dapat menyiapkan kisi-kisi ujian yang dapat dilihat murid.



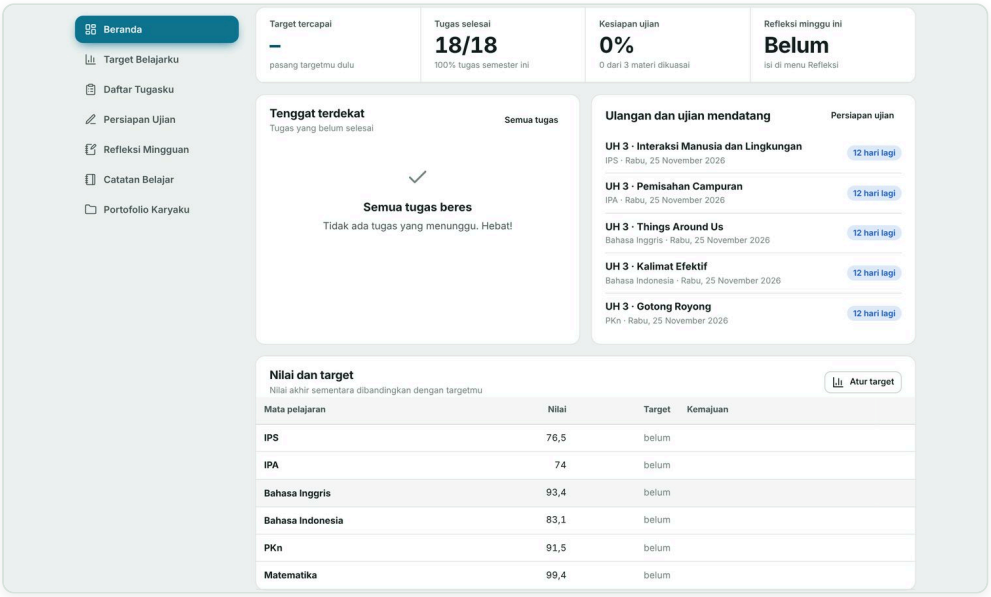
Gambar 4.3 Bank Soal



Gambar 4.4 Kuis Online

C. Rancang Belajar

Melalui Rancang Belajar, murid menetapkan target nilai, mengatur daftar tugas, menyiapkan ujian dengan kisi-kisi, menulis catatan, dan merefleksikan kemajuan belajarnya setiap minggu. Fitur ini melatih kemandirian dan kesadaran murid terhadap proses belajarnya sendiri. Target dan refleksi tersebut juga dapat dilihat dan ditanggapi orang tua melalui Rancang Bersama.



Gambar 4.5 Rancang Belajar murid

BAB V

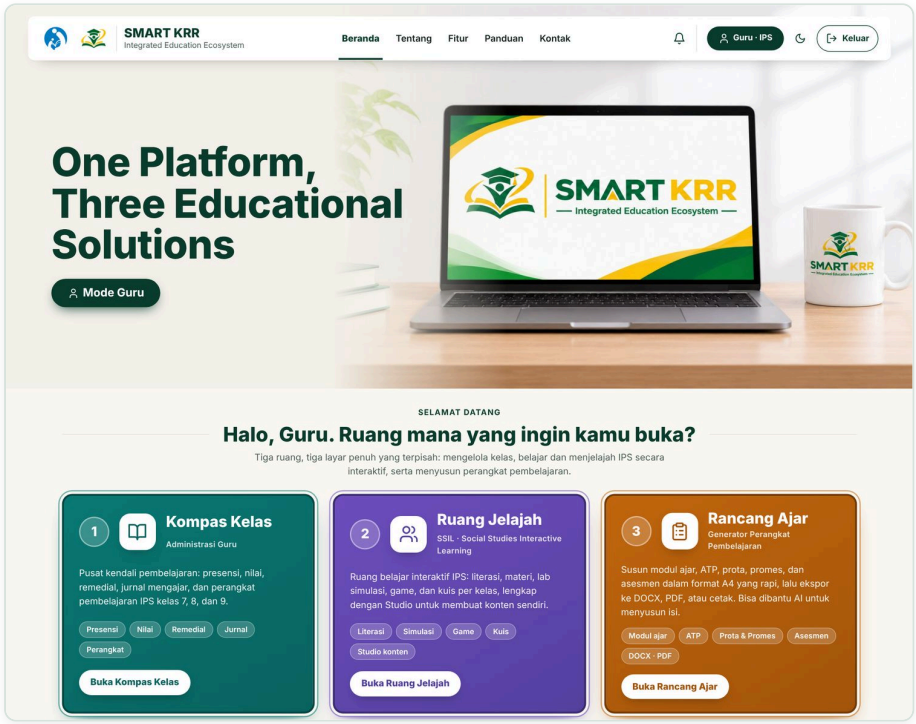
Fitur dan Cara Penggunaan

A. Masuk ke Aplikasi

1. Buka tautan aplikasi melalui peramban di HP atau laptop.
2. Pada layar masuk, pilih peran: **Admin**, **Guru** (pilih mata pelajaran dari menu), **Murid**, atau **Wali Murid**.
3. Isi nama pengguna dan kata sandi, lalu tekan **Masuk**.
4. Pada menu utama, pilih salah satu dari tiga ruang yang tersedia untuk peran tersebut.
5. Untuk kembali ke menu utama, tekan **Menu utama** di bagian atas layar.

Tautan dan data masuk uji coba tersedia pada Lampiran.

B. Guru

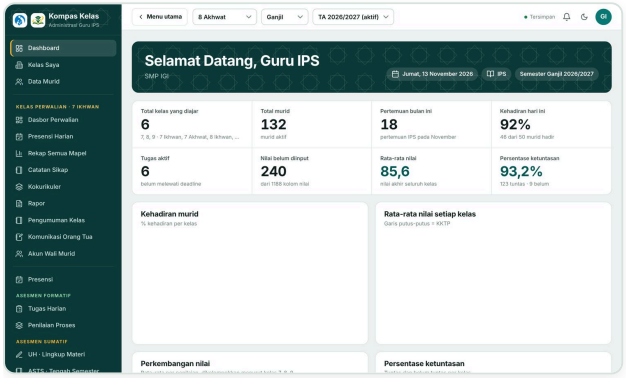


Gambar 5.1 Menu utama guru dengan tiga ruang: Kompas Kelas, Ruang Jelajah, dan Rancang Ajar

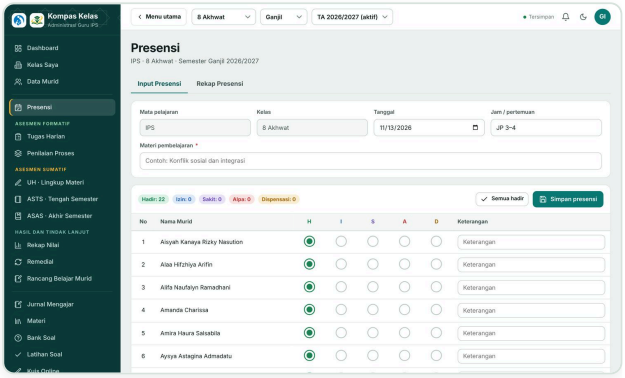
1. Kompas Kelas (Administrasi Guru)

Kompas Kelas adalah pusat kendali pembelajaran guru. Menu-menunya dikelompokkan sebagai berikut.

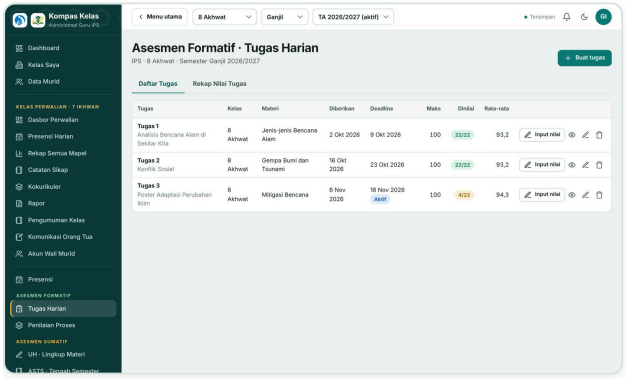
Kelompok	Menu dan fungsi
Ringkasan	Dashboard (jumlah kelas, murid, pertemuan, kehadiran, rata-rata nilai, dan ketuntasan), Kelas Saya, Data Murid
Presensi	Mencatat kehadiran (hadir, izin, sakit, alpa) per pertemuan beserta rekapnya
Asesmen formatif	Tugas harian dan penilaian proses
Asesmen sumatif	UH per lingkup materi, ASTS (tengah semester), dan ASAS (akhir semester)
Hasil dan tindak lanjut	Rekap nilai dengan bobot dan KKTP, remedial, serta pemantauan Rancang Belajar murid
Pembelajaran	Jurnal mengajar, materi, bank soal, latihan soal, kuis online, dan kisi-kisi
Lainnya	Kalender, jadwal, laporan, dan profil



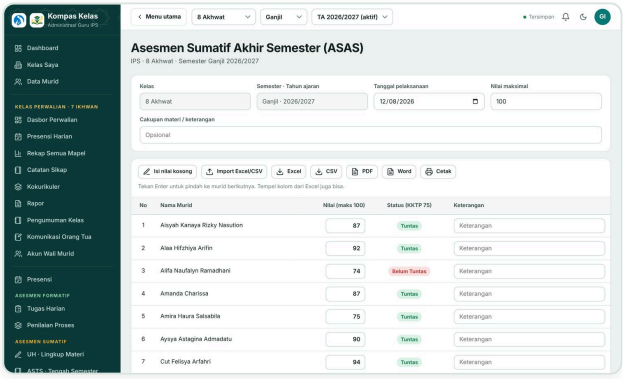
Gambar 5.2 Dashboard guru



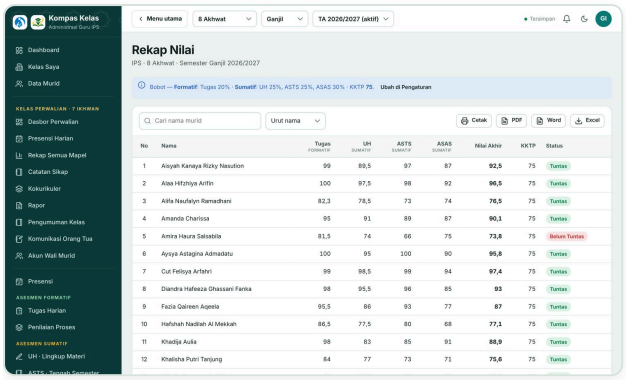
Gambar 5.3 Presensi



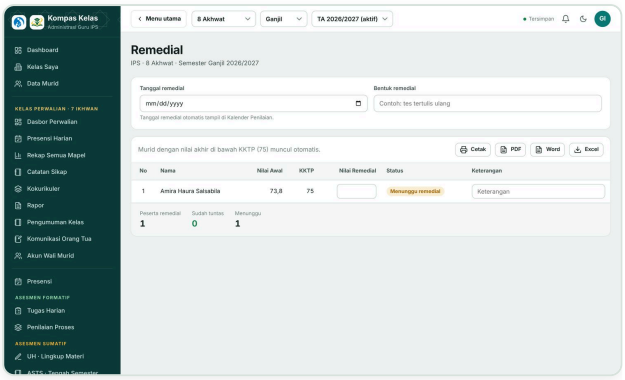
Gambar 5.4 Asesmen formatif (tugas harian)



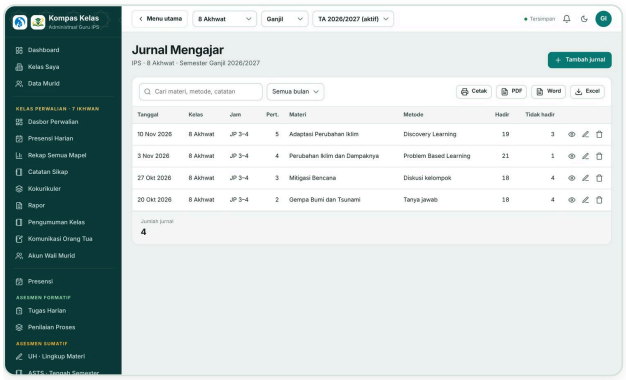
Gambar 5.5 Asesmen sumatif akhir semester (ASAS)



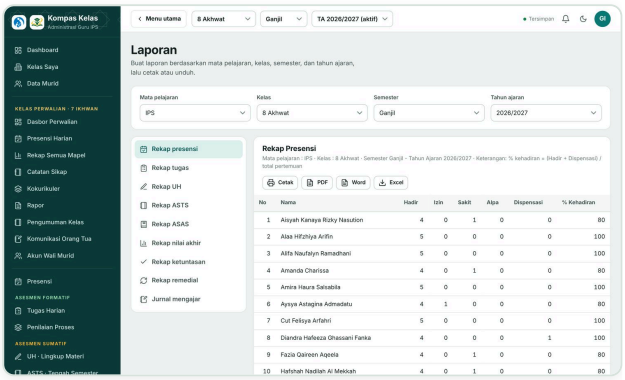
Gambar 5.6 Rekap nilai dengan status ketuntasan



Gambar 5.7 Remedial



Gambar 5.8 Jurnal mengajar



Gambar 5.9 Laporan

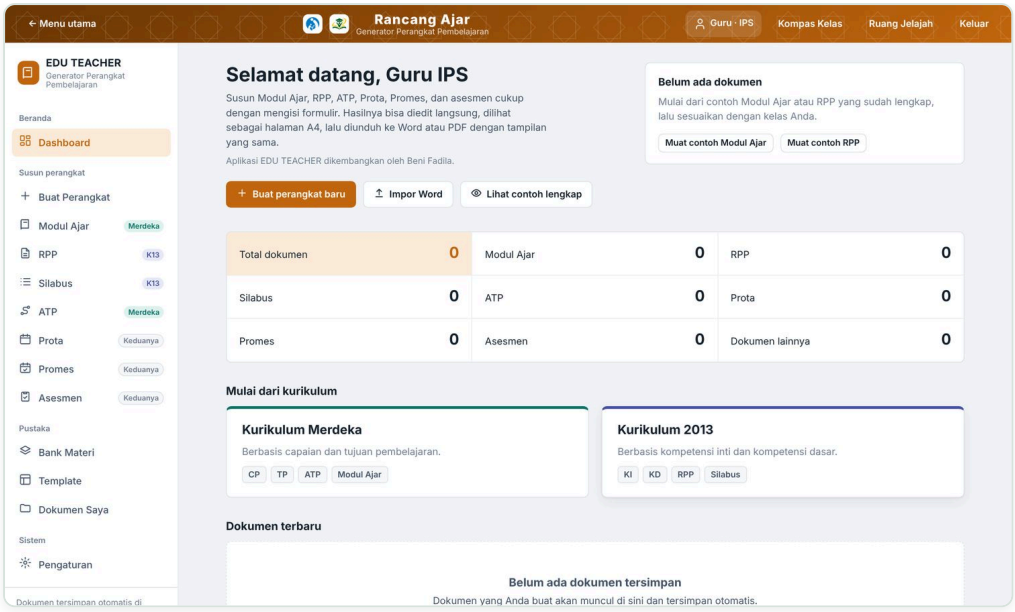
Langkah singkat: pilih kelas dan semester di bagian atas → isi presensi setiap pertemuan → masukkan nilai tugas dan ujian → periksa rekap nilai dan status ketuntasan → berikan remedial bagi murid yang belum tuntas → tulis jurnal mengajar → cetak atau ekspor laporan.

2. Ruang Jelajah

Guru memilih kelas, menyiapkan bacaan literasi, materi, simulasi, game, misi, dan kuis, serta membuat konten sendiri melalui Studio konten. Rinciannya dijelaskan pada Bab IV.

3. Rancang Ajar (Generator Perangkat Pembelajaran)

Rancang Ajar membantu guru menyusun modul ajar, ATP, prota, promes, dan asesmen dalam format A4 yang rapi. Guru memilih kurikulum dan jenis dokumen, mengisi isian yang tersedia, lalu mengekspor hasilnya ke Word (DOCX) dan PDF atau mencetaknya langsung.

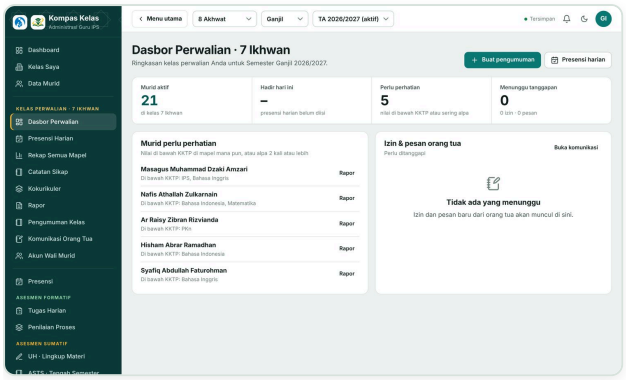


Gambar 5.10 Rancang Ajar

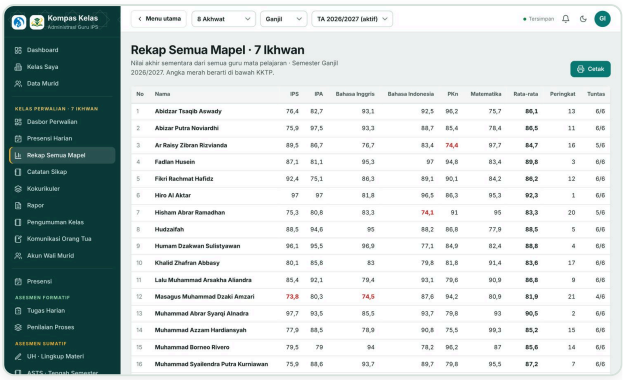
C. Wali Kelas (Kelas Perwalian)

Guru yang ditunjuk admin sebagai wali kelas mendapat menu tambahan **Kelas Perwalian** di Kompas Kelas.

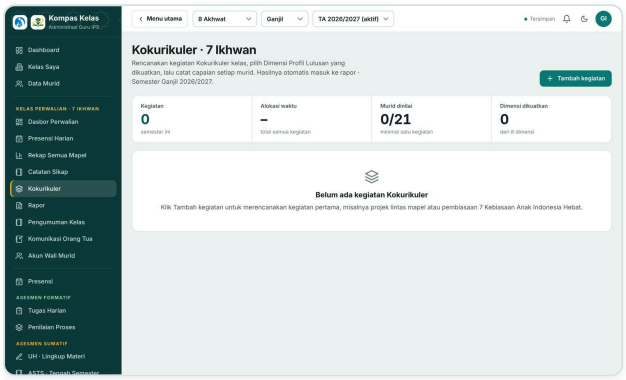
Menu	Fungsi
Dasbor Perwalian	Ringkasan kehadiran, nilai, murid yang perlu perhatian, serta izin dan pesan orang tua
Kehadiran dan Rekap Semua Mapel	Melihat kehadiran dan nilai murid perwalian dari seluruh mata pelajaran
Catatan Sikap	Mencatat perkembangan sikap murid
Kokurikuler	Merencanakan kegiatan, memilih dimensi profil lulusan, dan menilai capaian murid
Rapor	Menyusun rapor otomatis lengkap dengan kokurikuler dan ekstrakurikuler, lalu mencetaknya
Pengumuman Kelas dan Komunikasi Orang Tua	Membuat pengumuman serta membalas pesan dan izin dari orang tua
Akun Wali Murid	Melihat, mengatur ulang, dan mencetak kartu akun orang tua



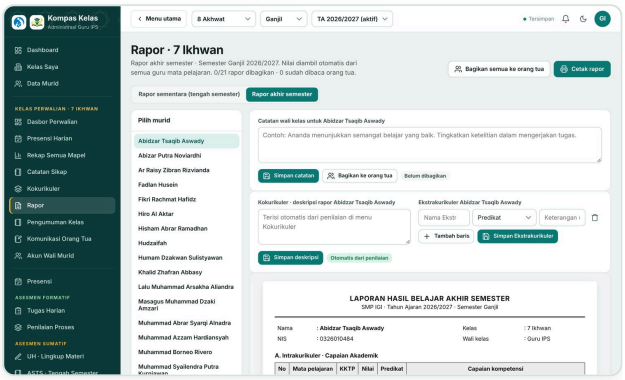
Gambar 5.11 Dasbor perwalian



Gambar 5.12 Rekap semua mata pelajaran

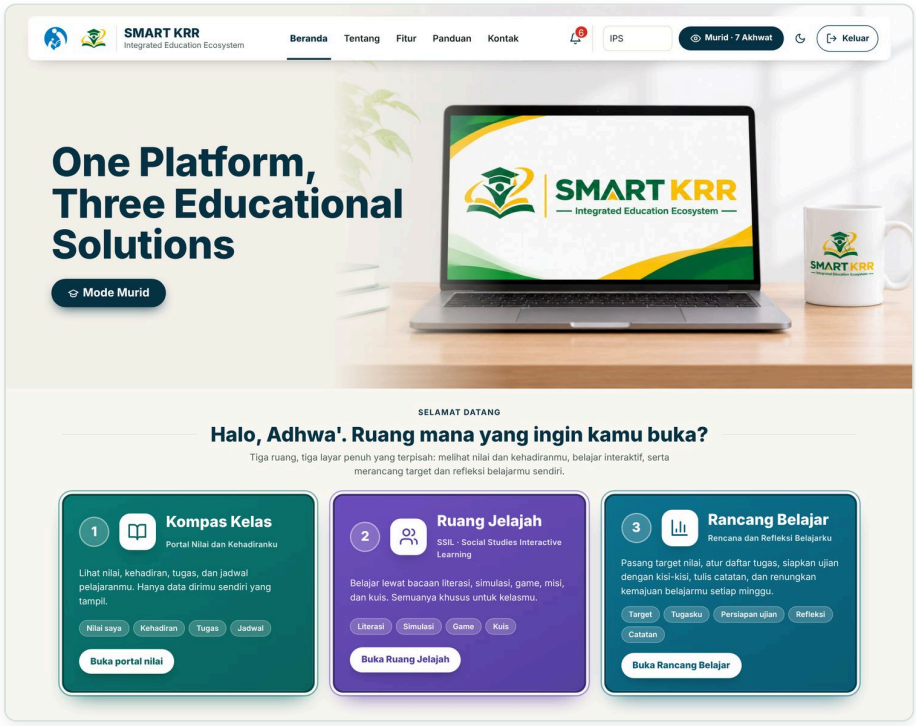


Gambar 5.13 Kokurikuler



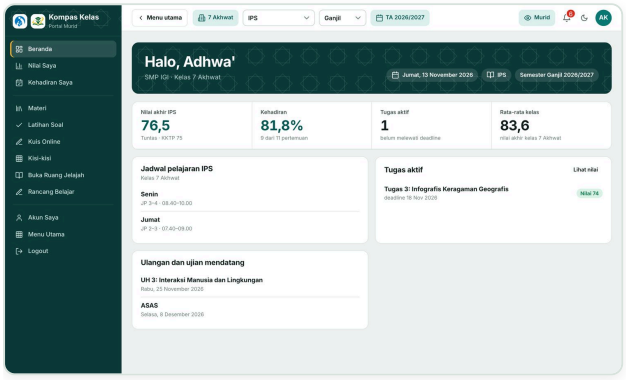
Gambar 5.14 Rapor

D. Murid

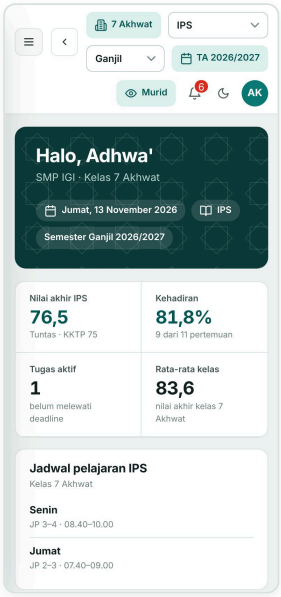


Gambar 5.15 Menu utama murid dengan tiga ruang: Kompas Kelas, Ruang Jelajah, dan Rancang Belajar

Ruang	Yang dapat dilakukan murid
Kompas Kelas Portal nilai dan kehadiran	Melihat nilai setiap mapel, kehadiran, tugas aktif, jadwal pelajaran, serta ulangan dan ujian mendatang. Hanya data milik murid sendiri yang tampil.
Ruang Jelajah Belajar interaktif	Membaca literasi dan materi, mencoba simulasi, bermain game, menjalankan misi, dan mengerjakan kuis sesuai kelasnya.
Rancang Belajar Target dan refleksi	Menetapkan target nilai, mengatur daftar tugas, menyiapkan ujian dengan kisi-kisi, menulis catatan, dan refleksi mingguan.

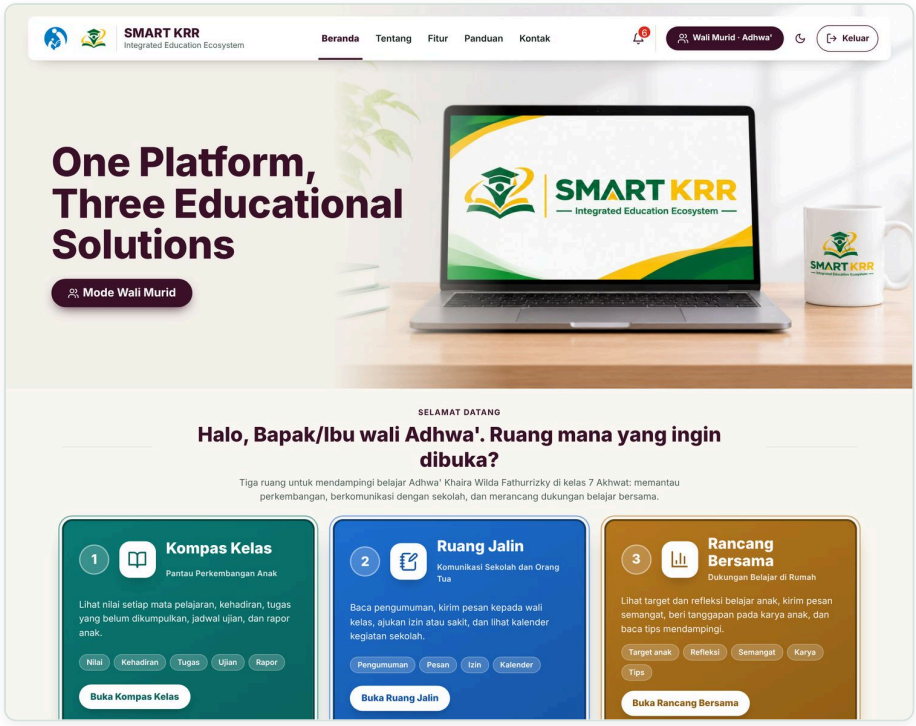


Gambar 5.16 Kompas Kelas murid



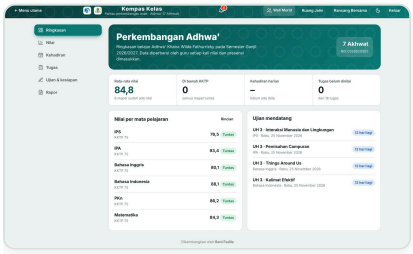
Gambar 5.17 Kompas Kelas murid di HP

E. Wali Murid

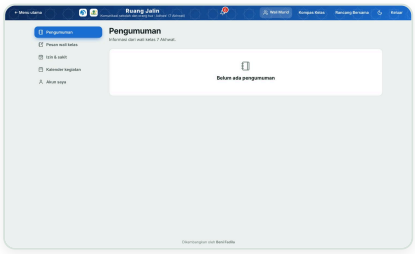


Gambar 5.18 Menu utama wali murid dengan tiga ruang: Kompas Kelas, Ruang Jalin, dan Rancang Bersama

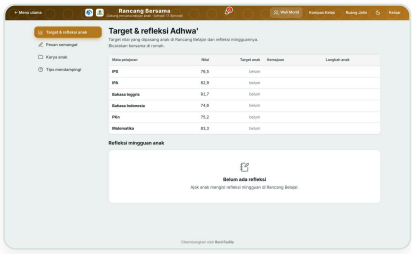
Ruang	Yang dapat dilakukan orang tua
Kompas Kelas Pantau perkembangan anak	Melihat nilai setiap mata pelajaran, kehadiran, tugas yang belum dikumpulkan, jadwal ujian, dan rapor anak.
Ruang Jalin Komunikasi sekolah dan orang tua	Membaca pengumuman, mengirim pesan kepada wali kelas, mengajukan izin atau sakit, dan melihat kalender kegiatan sekolah.
Rancang Bersama Dukungan belajar di rumah	Melihat target dan refleksi belajar anak, mengirim pesan semangat, menanggapi karya anak, dan membaca tips mendampingi.



Gambar 5.19 Kompas Kelas



Gambar 5.20 Ruang Jalin



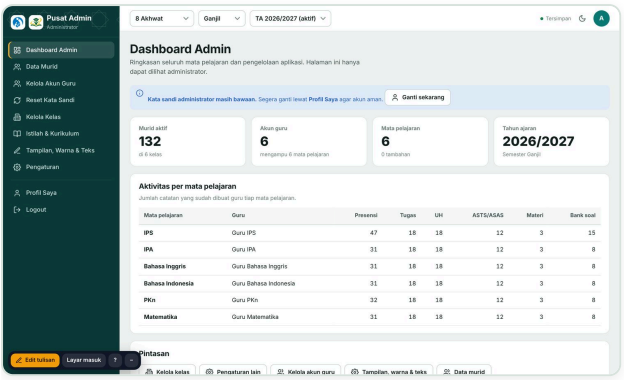
Gambar 5.21 Rancang Bersama



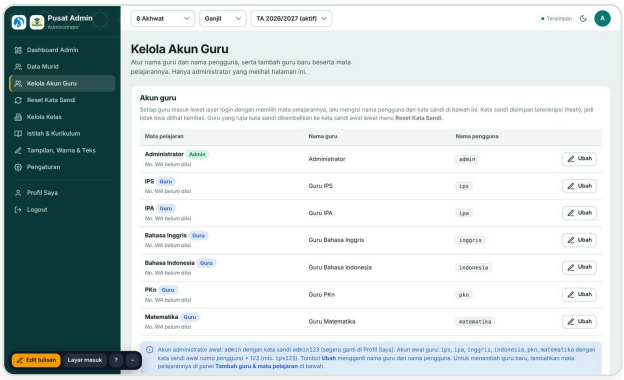
Gambar 5.22 Kompas Kelas wali murid di HP

F. Admin

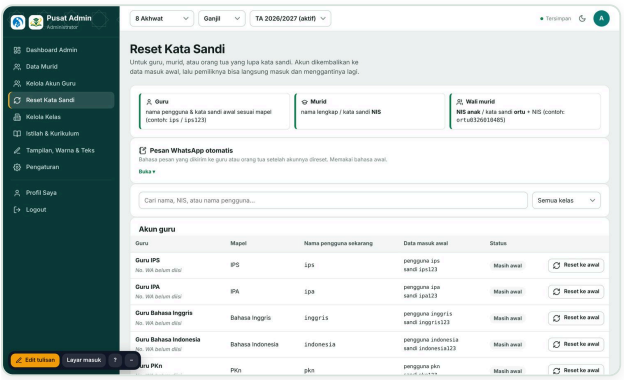
Menu	Fungsi
Dashboard Admin	Ringkasan murid, guru, mata pelajaran, tahun ajaran, dan aktivitas per mata pelajaran
Data Murid	Menambah, mengimpor, dan mengubah data murid serta data orang tua
Kelola Akun Guru	Menambah guru dan mata pelajaran, mengubah nama, nama pengguna, kata sandi, dan nomor WhatsApp guru
Kelola Kelas	Menambah dan mengubah nama kelas serta menunjuk wali kelas
Reset Kata Sandi	Mengembalikan akun guru, murid, dan wali murid ke data awal, lengkap dengan pesan WhatsApp otomatis
Istilah dan Kurikulum	Mengubah istilah dan daftar pilihan kurikulum
Tampilan, Warna, dan Teks	Mengubah teks, warna, logo, dan foto layar masuk
Pengaturan	Tahun ajaran, semester, bobot nilai, KKTP, arsip, database online, dan publikasi



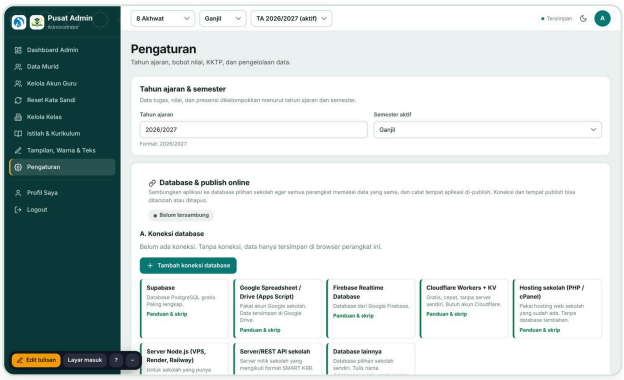
Gambar 5.23 Dashboard admin



Gambar 5.24 Kelola akun guru



Gambar 5.25 Reset kata sandi



Gambar 5.26 Pengaturan

BAB VI

Adaptif terhadap Perubahan Kurikulum

A. Penyesuaian dengan Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025

SMART KRR mengakomodasi penyesuaian kurikulum dalam Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 melalui:

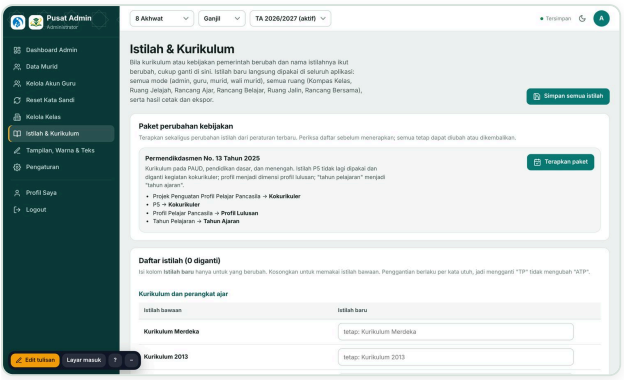
- **Menu Kokurikuler** pada Kelas Perwalian: wali kelas merencanakan kegiatan, memilih bentuk kegiatan dan dimensi profil lulusan yang dikuatkan, mencatat alokasi waktu, lalu menilai capaian setiap murid.
- **Deskripsi kokurikuler di rapor** yang tersusun otomatis dari penilaian dan tetap dapat disunting wali kelas.
- **Bagian ekstrakurikuler di rapor** berisi nama kegiatan, predikat, dan keterangan untuk setiap murid.
- Susunan rapor: A. Intrakurikuler (capaian akademik), B. Kokurikuler, C. Ekstrakurikuler, D. Ketidakhadiran, E. Sikap, dan F. Catatan Wali Kelas.

B. Dapat Diatur Admin Tanpa Membuat Aplikasi Baru

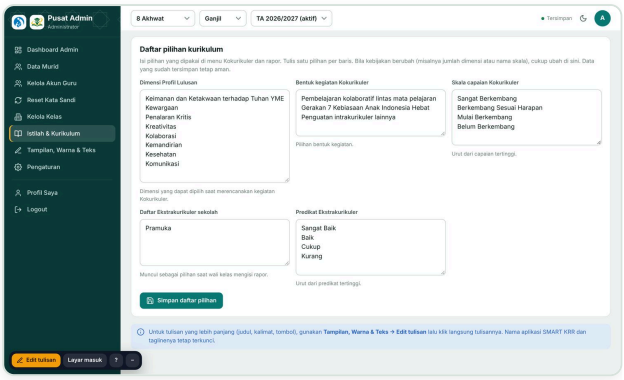
SMART KRR dirancang agar **tidak perlu dibuat ulang** ketika kurikulum atau kebijakan berganti. Admin dapat langsung mengubah:

Yang dapat diubah	Contoh
Istilah kurikulum	Kokurikuler, ekstrakurikuler, intrakurikuler, capaian pembelajaran, dimensi profil lulusan, dan istilah lain di seluruh aplikasi
Daftar pilihan kurikulum	Dimensi profil lulusan, bentuk kegiatan kokurikuler, skala capaian, daftar dan predikat ekstrakurikuler
Jenjang dan identitas sekolah	Nama sekolah, logo, serta tingkat kelas untuk SD (1–6), SMP (7–9), atau SMA/SMK (10–12)
Struktur sekolah	Mata pelajaran, nama kelas, wali kelas, tahun ajaran dan semester
Penilaian	Bobot asesmen formatif dan sumatif, KKTP
Tampilan	Teks aplikasi, foto layar masuk, warna, dan isi halaman depan

Semua perubahan langsung berlaku tanpa menghapus data yang sudah tersimpan, sehingga SMART KRR dapat terus dipakai dan berkembang mengikuti kebutuhan sekolah dari tahun ke tahun.



Gambar 6.1 Pengaturan istilah kurikulum



Gambar 6.2 Daftar pilihan kurikulum

BAB VII

Spesifikasi Teknis dan Keamanan Data

Aspek	Keterangan
Jenjang	SD, SMP, dan SMA/SMK (format awal berisi contoh jenjang SMP dan dapat diganti admin)
Bentuk aplikasi	Aplikasi web berupa satu berkas HTML yang berjalan di peramban
Perangkat	HP, tablet, laptop, dan komputer dengan peramban modern (Chrome, Edge, Safari, Firefox)
Pemasangan	Tidak perlu dipasang; cukup membuka tautan aplikasi
Penyimpanan data	Tersimpan di perangkat dan dapat disinkronkan ke database online (Supabase)
Publikasi	Dapat dipublikasikan sebagai situs web, misalnya melalui Netlify
Ekspor	PDF, Word (DOCX), Excel, dan cetak langsung
Integrasi	Tautan WhatsApp untuk pesan kepada guru dan orang tua

Keamanan Data

- Setiap pengguna masuk dengan nama pengguna dan kata sandi sesuai perannya.
- Kata sandi disimpan dalam bentuk tersandi (*hash*), bukan teks biasa.
- Murid dan orang tua hanya dapat melihat data milik murid tersebut.
- Sinkronisasi online dilindungi kode sekolah dan sandi sinkron; sandi sinkron juga disimpan dalam bentuk tersandi di server.
- Pengguna dapat mengganti kata sandinya sendiri, dan admin dapat mengatur ulang akun yang lupa kata sandi.

BAB VIII

Langkah Penerapan Praktik Baik

Penerapan SMART KRR di sekolah dilakukan secara bertahap agar seluruh pengguna dapat beradaptasi dengan baik.

No	Tahap	Kegiatan
1	**Persiapan**	Admin mengisi data sekolah, kelas, mata pelajaran, akun guru, dan data murid; mengatur tahun ajaran, bobot nilai, KKTP, serta istilah kurikulum.
2	**Pengenalan kepada guru**	Guru mempelajari Kompas Kelas, Ruang Jelajah, dan Rancang Ajar; menyiapkan materi, bank soal, dan kuis untuk kelasnya.
3	**Pengenalan kepada murid**	Guru memandu murid masuk ke aplikasi, menjelajahi Ruang Jelajah, mengerjakan kuis, dan menulis target di Rancang Belajar.
4	**Pelibatan orang tua**	Wali kelas membagikan kartu akun wali murid, mengenalkan Kompas Kelas, Ruang Jalin, dan Rancang Bersama, serta mengumumkan kegiatan kelas.
5	**Pembelajaran rutin**	Guru mencatat presensi dan nilai, memberi tugas dan kuis, menulis jurnal; murid belajar dan merefleksikan kemajuannya; orang tua memantau dan memberi dukungan.
6	**Evaluasi dan rapor**	Guru menindaklanjuti hasil asesmen dengan remedial; wali kelas menilai kokurikuler, mengisi ekstrakurikuler, dan mencetak rapor.
7	**Refleksi dan perbaikan**	Sekolah menghimpun masukan pengguna dan menyesuaikan pengaturan aplikasi sesuai kebutuhan dan kebijakan terbaru.

Contoh Alur Satu Siklus Pembelajaran

1. Guru menyusun modul ajar di **Rancang Ajar**.
2. Guru menyiapkan materi dan kuis di **Ruang Jelajah** dan **Bank Soal**.
3. Murid belajar melalui Ruang Jelajah, mengerjakan kuis, dan menulis target di **Rancang Belajar**.
4. Guru mencatat presensi, nilai, dan jurnal di **Kompas Kelas**; nilai kuis masuk otomatis ke rekap.
5. Orang tua memantau nilai dan kehadiran di **Kompas Kelas** wali murid, lalu memberi semangat melalui **Rancang Bersama**.
6. Guru memberikan remedial bagi murid yang belum tuntas; wali kelas menyusun rapor di akhir semester.

BAB IX

Penutup

A. Simpulan

SMART KRR merupakan inovasi pembelajaran berupa platform digital terpadu yang menyatukan media pembelajaran interaktif, administrasi guru, dan komunikasi dengan orang tua. Melalui satu pintu masuk dan tiga ruang yang menyesuaikan peran, guru dapat mengelola pembelajaran dan administrasi di satu tempat, murid dapat belajar secara aktif dan mandiri, dan orang tua dapat mendampingi belajar anak secara lebih dekat. Rancangannya yang adaptif membuat SMART KRR tetap relevan ketika kurikulum dan kebijakan berubah, karena admin dapat menyesuaikan istilah dan pengaturan tanpa membuat aplikasi baru.

B. Saran

- Sekolah yang ingin menerapkan SMART KRR sebaiknya memulai dari satu atau dua fitur utama, kemudian memperluas penggunaan secara bertahap.
- Guru disarankan memanfaatkan Ruang Jelajah dan kuis online secara rutin agar murid terbiasa belajar mandiri.
- Wali kelas disarankan aktif mengenalkan Ruang Jalin dan Rancang Bersama kepada orang tua sejak awal tahun ajaran.
- Admin disarankan menyesuaikan istilah dan pengaturan setiap ada perubahan kebijakan, serta mengaktifkan sinkronisasi online agar data aman dan sama di semua perangkat.

C. Rencana Pengembangan

- Memperkaya konten Ruang Jelajah untuk lebih banyak mata pelajaran dan jenjang.
- Menambah analisis perkembangan belajar murid untuk mendukung pembelajaran berdiferensiasi.
- Menyempurnakan fitur berdasarkan masukan guru, murid, dan orang tua setelah penerapan.
- Membagikan SMART KRR kepada sekolah lain agar dapat dimanfaatkan dan dikembangkan bersama.

> Semoga SMART KRR dapat menjadi salah satu praktik baik yang membantu guru Indonesia bekerja lebih efektif dan menghadirkan pembelajaran yang lebih bermakna bagi murid.

LAMPIRAN

Tautan dan Data Masuk Uji Coba

> **Tautan aplikasi:** https://bespoke-kataifi-7391ed.netlify.app

Peran	Pilihan di layar masuk	Nama pengguna	Kata sandi
Admin	Admin	**admin**	**admin123**
Guru	Pilih mata pelajaran, misalnya IPS	**ips**	**ips123**
Murid	Murid	**Adhwa' Khaira Wilda Fathurrizky**	**0326020505**
Wali Murid	Wali Murid	**0326020505**	**ortu0326020505**

Akun guru mapel lain mengikuti pola yang sama, misalnya **ipa** / **ipa123**, **matematika** / **matematika123**, **inggris** / **inggris123**, **indonesia** / **indonesia123**, dan **pkn** / **pkn123**.

Petunjuk Uji Coba Singkat

1. Masuk sebagai **Guru IPS**, buka Kompas Kelas, lalu lihat Dashboard, Presensi, dan Rekap Nilai. Kembali ke Menu utama dan buka Ruang Jelajah serta Rancang Ajar.
2. Keluar, lalu masuk sebagai **Murid**. Buka Kompas Kelas untuk melihat nilai dan kehadiran, Ruang Jelajah untuk belajar, dan Rancang Belajar untuk menulis target.
3. Keluar, lalu masuk sebagai **Wali Murid**. Buka Kompas Kelas, Ruang Jalin, dan Rancang Bersama.
4. Keluar, lalu masuk sebagai **Admin**. Buka Istilah & Kurikulum untuk melihat pengaturan yang dapat disesuaikan.