

INOVASI SEKOLAH

Doc. No. : SOP/SMANSS-P2M/08-4

Revision No.: -

Date : Februari 2019

Page : 5/5

Persetujuan	Disiapkan	Diperiksa	Disetujui
Jabatan	Principal	Head of Academic	Olympiad Officer
Nama	Devi Mardhiyanti, M.Pd.	Handayani, S.Pd.	Rananda Vinsiah, S.Pd
Tanda tangan			

1. Tujuan

- Untuk memberikan informasi yang jelas bagi semua siswa SMAN Sumatera Selatan terkait tahapan kegiatan inovasi di sekolah
- Untuk memudahkan dalam proses pengarahan dan pengawasan kepada siswa, guru, dan staf pada kegiatan inovasi.

2. Lingkup.

- Prosedur ini berlaku pada semua warga SMAN Sumatera Selatan yang membuat inovasi

3. Referensi

_

4. Dokumen terkait

- Proposal Inovasi
- Laporan Inovasi

5. Definisi

Inovasi adalah pemasukan atau pengenalan hal-hal yang baru, atau pembaharuan. Pengertian dari inovasi lainnya adalah usaha yang dilakukan oleh seseorang dengan mendayagunakan pemikiran, kemampuan imajinasi, berbagai stimulan, dan individu yang mengelilinginya. Inovasi menurut Zimmerer dalam Suryana (2014:11), diartikan sebagai kemampuan menerapkan kreativitas dalam rangka memecahkan persoalan dan 10 peluang untuk meningkatkan atau memperkaya kehidupan (*innovation is the ability to apply creativity solutions to those problems and opportunities to enhance or to enrich peoples live*).



Doc. No. : SOP/SMANSS-P2M/08-4
Revision No.: -

Date : Februari 2019

Page : 5/5

INOVASI SEKOLAH

Tujuannya adalah menghasilkan produk baru, baik bagi dirinya sendiri maupun lingkungannya. Seseorang yang berhasil melakukan sebuah inovasi adalah seseorang yang inovatif. Secara tidak langsung, manfaat inovatif adalah membawa sesuatu hal yang baru yang dapat memudahkan kehidupan manusia dan membawa manusia ke dalam kondisi kehidupan yang lebih baik.

Hal ini menjadi dasar bagi SMAN Sumatera Selatan untuk meningkatkan kualitas mutu sekolah dengan memfasilitasi warga sekolah yang ingin mengembangkan dirinya dalam hal karya tulis ilmiah.

6. PROSEDUR

- 1. Guru/Siswa/Staf menyampaikan usulan ide inovasi kepada Departemen P2M.
- 2. Rapat penetapan ide oleh tim inovasi sekolah
- 3. Menyusun rencana/proposal Inovasi Glossophobia
- 4. Melaksanakan rencana kegiatan inovasi Glossophobia
- 5. Operasional Baku inovasi Glossophobia

NO	URAIAN PROSES	WAKTU YANG DIPERLUKAN
1	Kajian permasalahan ketakutan siswa kelas X berbahasa Inggris	1 minggu
2	Persiapan instrumen penelitian (adopsi dari penelitian sebelumnya)	2-3 minggu
3	Penelitian glossophobia	3 hari
4	Pengolahan data	5-7 hari
5	Interpretasi data dan pembuatan artikel serta video	2 hari

- 6. Penyusunan Laporan
- 7. Selesai



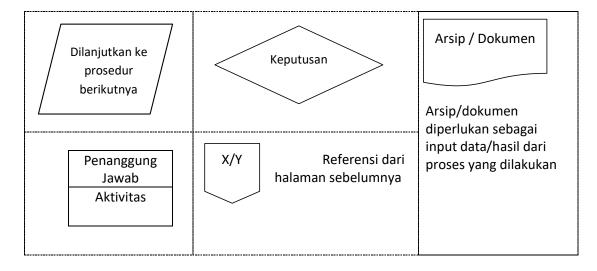
Doc. No. : SOP/SMANSS-P2M/08-4
Revision No.: -

Date : Februari 2019

Page : 5/5

INOVASI SEKOLAH

7. LEGEND





INOVASI SEKOLAH

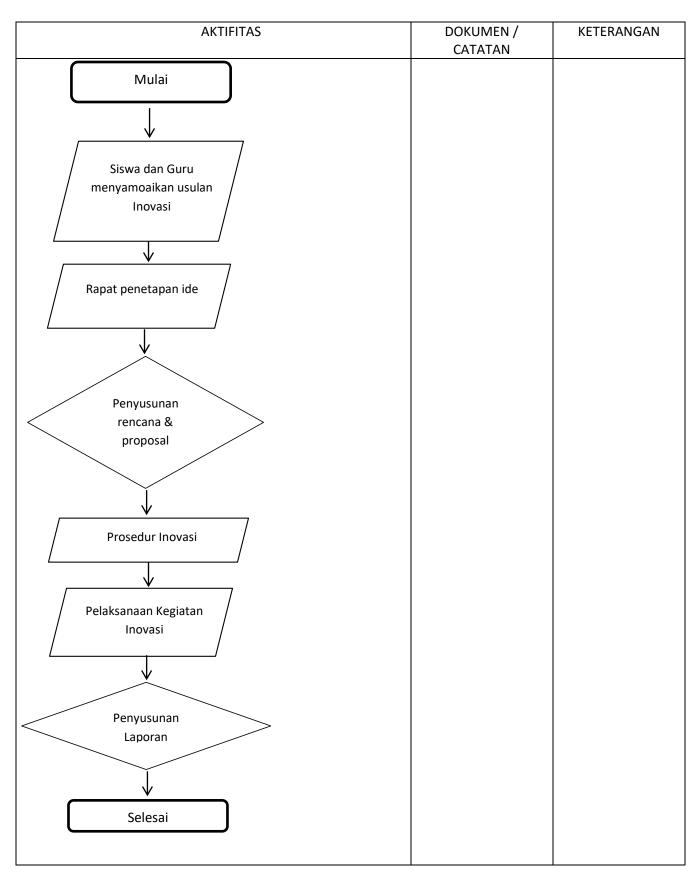
Doc. No. : SOP/SMANSS-P2M/08-4

Revision No.: -

Date : Februari 2019

Page : 5/5

Flow Chart





INOVASI SEKOLAH

Doc. No. : SOP/SMANSS-P2M/08-4

Revision No.: -

Date : Februari 2019

Page : 5/5