

DESKRIPSI KANAL-KANAL PELATIHAN IGI TAHUN 2018

1. **SAGUSANOV (Satu Guru Satu Inovasi)**

Gerakan satu guru satu inovasi mengajak guru membuat inovasi pembelajaran berbasis Android. Hingga awal 2018, workshop Sagusanov telah berjalan selama 18 bulan, baik secara online maupun secara live di lebih 50 kabupaten/kota di seluruh Indonesia. Lebih dari 500 aplikasi sagusanov karya guru terpampang di Playstore. Lebih dari 1500 video materi dan tugas peserta sagusanov diupload ke Youtube. Lebih dari 1570 member Sagusanov dan 13 kelas online di Telegram.

Penanggungjawab: AbdulKholiq (Jawa Timur)

2. **SAGUSAMIK (Satu Guru Satu Komik Pembelajaran)**

Sagusamik adalah pelatihan membuat komik berbasis fotografi dan storytelling. Komik ini bisa digunakan guru sebagai media pembelajaran di kelas. Sagusamik memberi keterampilan tentang teknik fotografi, editing gambar, dan bercerita (storytelling). Menggunakan aplikasi Comic life, guru dengan mudah bisa membuat komik dengan foto-foto hasil jepretan sendiri. Produk akhirnya bisa berupa komik cetak maupun komik digital. Sejak Oktober 2016, Sagusamik telah dilatihkan kepada guru di lebih dari 50 Kabupaten/Kota di Indonesia.

Penanggungjawab: Abdul Karim (Semarang, Jawa Tengah)

3. **SAGUSAKU (Satu Guru Satu Buku)**

Sagusaku adalah pelatihan dan bimbingan bagi guru untuk menulis buku hingga terbit. Dengan menggandeng IGMP Bahasa Indonesia, workshop Sagusaku telah dilaksanakan di 34 kabupaten/Kota di Indonesia sejak Februari hingga Oktober 2017 dan telah menghasilkan ratusan judul buku.

Selain itu, dari workshop ini juga telah melahirkan para trainer-trainer baru yang siap melatih guru-guru lainnya dalam membuka dan menggali potensi guru dalam menuangkan ide dan kreativitas dalam tulisan.

Workshop digelar dalam bentuk off-line serta bimbingan on-line selama tiga bulan bersama master coach Sagusaku hingga buku diterbitkan.

Penanggungjawab: Nur Badriyah (Jawa Barat)

4. **SAGUSABLOG (Satu Guru Satu Blog)**

Sagusablog adalah salah satu kegiatan pembuatan media pembelajaran berbasis blog yang menarik, interaktif dan menyenangkan. Mengajak guru-guru Indonesia untuk memperkaya dunia internet dengan konten pendidikan, serta memberi informasi-informasi dari sumber yang bisa dipertanggungjawabkan.

Proses pembelajaran dengan pola in-on. Satu hari pertemuan offline, 6 hari dipandu melalui chatting di kelas online telegram. Dilengkapi 10 modul dan video tutorial bersama tim pelatih Sagusablog. Sejak diluncurkan pada bulan Oktober

2016 hingga akhir 2017, kanal ini telah melahirkan lebih dari 500 blog guru-guru Indonesia.

Penanggungjawab: Amin Mungamar (Semarang, Jawa Tengah)

5. SAGUSAKTI (Satu Guru Satu Karya Tulis Ilmiah)

Kanal ini memberikan pelatihan kepada guru agar terampil membuat karya tulis ilmiah. Tulisan yang dibuat bisa berupa Penelitian Tindakan Kelas (KTI), Artikel, Jurnal dan sebagainya. Melalui Sagusakti guru dapat melatih mengungkapkan pemikiran, menumbuhkan etos ilmiah, memiliki keterampilan melakukan penelitian, membuktikan potensi dan wawasan ilmiah, sebagai wahana transformasi pengetahuan serta output (hasil) karya tulis ilmiah ini bisa digunakan guru ini sebagai persyaratan kenaikan pangkat.

Penanggungjawab: Hj. Noor Baytie, SH, M.Pd. (Kalimantan Selatan)

6. METODE MENEMU BALING (Menulis Dengan Mulut, Mendengar Dengan Telinga)

Kanal ini dibuat untuk mendukung percepatan Gerakan Literasi Nasional (GLN), isinya tentang pembelajaran sebuah metode yang bisa merevolusi cara berliterasi, yaitu metode MENEMU BALING (Menulis dengan Mulut dan Membaca dengan Telinga). Dengan metode ini kebiasaan bertutur yang semula produknya hanya bahasa lisan kini langsung dapat diubah menjadi bahasa tulis. Setiap kata yang dituturkan akan langsung diubah menjadi teks tertulis.

Aktivitas membaca yang tidak terlalu diminati oleh orang Indonesia karena membutuhkan waktu khusus dan perlu banyak fokus, kini dengan metode ini membaca menjadi lebih asik dan dapat dilakukan kapanpun serta dimanapun. Kebiasaan menyimak dengan sendirinya diubah secara revolusioner menjadi kebiasaan membaca. Ini karena dengan metode ini semua teks dapat diubah menjadi suara dan disimak atau dibaca dengan dengan telinga.

Di awal tahun 2018, IGI mendapat penghargaan Museum Rekor Indonesia, guru menulis dalam jumlah terbanyak dengan metode Menemu Baling. Tercatat 527 guru menulis secara online dan offline selama dua jam dan menghasilkan 436 karya "tulis" guru.

Penanggungjawab: Mampuono (Jawa Tengah)

7. SADAR (Sarasehan Dalam Jaringan) dan SIDARING (Diskusi Matematika Dalam Jaringan)

SADAR adalah ruang diskusi bagi seluruh guru Indonesia melalui video conference. Sadar menjadi ruang belajar yang murah, pemateri gratis, tanpa perlu surat tugas, hanya butuh kemauan dan jaringan internet yang stabil. Program kerjasama IGI dengan Seameo Seamolec ini menggunakan WebEx sebagai platform kegiatan. Sebuah aplikasi online yang dikembangkan oleh Cisco agar para pengguna bisa saling berkolaborasi lewat gambar, video, dan suara dari mana pun secara lebih mudah. WebEx mengkombinasikan komunikasi lewat Telepon dengan tampilan di layar Komputer. WebEx dapat menampung lebih dari 500 pengguna device untuk bergabung pada room yang disediakan. Pada jaringan internet yang stabil, WebEx

memiliki kejernihan suara dan tayangan termasuk tampilan layar monitor presentator dengan mudah.

SADAR sudah berjalan sejak 30 November 2016, dilaksanakan setiap Rabu Malam pada Pukul 19.15 – 21.15 WIB. Hingga akhir Desember 2017 sudah berjalan sebanyak 44 Episode.

Penanggungjawab: Umi Tira Lestari

SIDARING lebih spesifik pada pengembangan kapasitas guru-guru Matematika se- Indonesia. Namun dalam perjalanannya juga bisa diisi oleh guru-guru non Matematika karena adanya permintaan peserta. Sidaring adalah kerjasama IGMP Matematika, Seameo Seamolec dan Casio, mulai dilaksanakan pada Tanggal 18 Februari 2017. Dilaksanakan setiap Jumat Malam pada Pukul 19.15 – 21.15 WIB. Hingga akhir Desember 2017, Sidaring sudah menjalankan 23 Episode.

Penanggungjawab: IGMP Matematika Indonesia

8. SAGUSAE (Satu Guru Satu Ebook)

Sagusae adalah salah satu sarana untuk mencapai Gapernas (Gerakan Paperless Nasional). Para guru diajari bagaimana membuat buku digital yang biasa disebut ebook. Buku pegangan guru, buku siswa, RPP, dll, dikonversi menjadi ebook, sehingga bisa lebih praktis, hemat dan bisa diinstall di handphone android. Bisa di bawa ke mana-mana serta disebarakan ke pengguna smartphone android lainnya.

Produk dari workshop SAGUSAE berupa file APK. File ini berukuran cukup kecil dan bisa langsung di-install-kan di smartphone android dan langsung dibuka seperti layaknya buku kertas.

Penanggungjawab: Elyas, S.Pd. M.Eng. (DI Yogyakarta)

9. SAGUSAKA (Satu Guru Satu Aplikasi Koreksi LJK Berbasis Android)

Sagusaka adalah kanal yang melatih guru memanfaatkan aplikasi android untuk mengoreksi LJK serta ujian siswa lainnya. Guru dilatih menggunakan berbagai macam aplikasi seperti Zipgrade, Plickers, TNMaker, Exam Reader, Shade Exam Checker, Easy Grader, Checkit Go, dan Paper Scorer sebagai aplikasi pendukung untuk mengoreksi LJK.

Penanggungjawab: Dahli Ahmad (Jawa Barat)

10. SAGUDELT (Satu Guru Dua Evaluasi Digital)

Sagudelta adalah alternatif membuat soal tanpa internet, tanpa LMS, dan tanpa membentuk kelas maya untuk melaksanakan ujian. Sagudelta bersifat mandiri dan dapat diedit. Produk Sagudelta berupa soal-soal beraneka jenis (bahkan bisa audio, dan video). Soal dibuat oleh guru lalu diujikan kepada siswa baik pada ujian berbasis komputer maupun ujian berbasis android. Siswa dapat pula melihat sendiri hasil ujiannya, demikian pula guru tak perlu mengoreksi jawaban siswa satu persatu karena sudah dikoreksi oleh sistem.

Tahun 2017 Sagudelta sudah dilatihkan pada 17 titik secara nasional. Tahun 2018 sudah siap 200 orang trainer Sagudelta untuk diterjunkan melatih guru-guru di seluruh nusantara.

Penanggungjawab: Khairuddin (DI Aceh Darussalam)

11. SAGUSAVI (Satu Guru Satu Video Pembelajaran)

Sagusavi adalah kanal pelatihan pembuatan video pembelajaran berupa video klip atau film pendek berdasar dari materi pelajaran. Materi pelajaran dituangkan menjadi ide cerita, sinopsis, dan skenario untuk dibuat menjadi multi pembelajaran untuk siswa. Disebut multipembelajaran karena selain belajar materi pelajaran, secara tidak langsung siswa juga belajar mencari ide cerita, menulis sinopsis, skenario dan bermain peran serta menjadi kameramen.

Proses editing dan finishing menjadi tugas guru sebagai bentuk inovasi dalam berkarya. Kecuali untuk jenjang SMA/SMK, siswa bisa diarahkan dan dilibatkan dalam proses editing dan finishing.

Penanggungjawab: Widi Astiyono, S.Ag, M.Pd. (Jawa Tengah)

12. SAGUSAMEP (Satu Guru Satu Media Publikasi).

Sagusamep mewadahi guru untuk belajar dan terampil membuat media publikasi untuk sekolah atau untuk keperluan lainnya. Media publikasi dimaksud bisa berupa majalah atau bulletin sekolah, booklet, flyer, pamflet untuk profil sekolah.

Menggunakan software Adobe Indesign dan photoshop, guru juga bisa mengembangkan lebih jauh untuk membuat media pembelajaran di kelas seperti membuat infografis, display, majalah dinding dan sebagainya.

Selain menyiapkan wadahnya (media), guru juga diberi pengetahuan tentang membuat konten media. Bagaimana teknik penulisan berita, feature dan opini. Produk akhirnya bisa berupa media cetak maupun digital.

Penanggungjawab: Abdul Halim, M.Pd.I (Kalimantan Selatan)

13. SAGUSARIF (Satu Guru Satu Kearifan Lokal)

Sagusarif adalah kanal pelatihan yang mengembangkan pembelajaran/budaya sekolah berbasis kearifan lokal. Kanal ini bertujuan melestarikan kearifan lokal dengan memasukkannya ke dalam pembelajaran atau budaya sekolah.

Pembelajaran yang berbasis kearifan lokal dapat berupa budaya sekolah, strategi pembelajaran, dan media pembelajaran. Guru dilatih untuk dapat mengidentifikasi dan verifikasi kearifan local; Mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran/ budaya sekolah; Membuat skenario pembelajaran atau program sekolah berbasis kearifan local; Peerteching dan real teaching; Serta menghimpun seluruh produknya menjadi satu buku.

Penanggungjawab: Arnold Jacobus, M.Pd (Kota Singkawang, Kalimantan Barat)

14. SAGUSAGAME (Satu Guru Satu Game)

Kanal Pelatihan Sagusagame akan melatih guru untuk membuat Game Edukasi yang akan membuat materi pelajaran tersaji secara lebih menarik dan menantang karena disajikan dalam bentuk Game Edukasi. Game Edukasi yang dihasilkan dapat diakses melalui Laptop maupun PC dan dapat juga diakses melalui andorid setelah sebelumnya dipublish pada Scirra.com. Pelatihan Sagusagame sudah berjalan sejak tahun 2016.

Penanggungjawab: Crysna Rhani Ningrum, S.Kom (Ponorogo, Jawa Timur).

15. SAGUSOFT 365 (Satu Guru Satu Akun Office 365)

Sagusoft 365 bekerjasama dengan Microsoft untuk mengenalkan pemanfaatan Office 365 dalam pembelajaran. Microsoft Indonesia telah memberikan secara gratis portal Office 365 kepada IGI pada domain igi.or.id. Sehingga setiap guru bisa memanfaatkan Office 365 dalam pembelajaran, misalnya membuat kelas online, presentasi kreatif berbasis sway, video conferencing menggunakan skype for business dan lain-lain. Kanal ini mendukung upaya Paperless and Borderless Classroom di Indonesia. Pada tahun 2017, Sagusoft 365 telah dilatihkan di 9 titik kabupaten/Kota di Indonesia.

Penanggung jawab: Tim MIEE (Microsoft Innovative Educator Expert): Yuche Yahya Sukaca (Jawa Tengah), Anastasia Moertodjo (Jawa Timur).

16. SAGUPASI (Satu Guru Paham Pendidikan Inklusi).

Sagupasi adalah kanal pelatihan guru untuk member pemahaman tentang pendidikan inklusif. Pendidikan inklusif adalah sistem layanan pendidikan yang mengikutsertakan semua anak termasuk anak berkebutuhan khusus (ABK) belajar di sekolah reguler tanpa diskriminasi. Bahwa setiap anak berhak memperoleh layanan pendidikan sesuai dengan kebutuhannya.

Sagupasi berupaya merubah pola pikir guru bahwa ABK berhak untuk mendapatkan pendidikan yang layak tidak hanya di SLB tetapi juga di sekolah- sekolah reguler. Memberikan pemahaman tentang layanan ABK mulai dari proses identifikasi, assesmen, profil dan layanan kompensatoris sesuai kebutuhan anak. Melatih guru dalam membuat perangkat pembelajaran yang yang inklusif, mulai dari silabus, RPP modifikasi dan Program Pembelajaran Individual.

Penanggungjawab: DR. Rusnani, M.Pd. (Kalimantan Tengah) dan Nursyamsiah, S.Pd.M.Pd. (Sulawesi Selatan).

17. SAGUSABEST (Satu Guru Satu Best Practice)

Kanal ini melatih guru untuk mampu menyusun best practice guru dalam pembelajaran. Best practice adalah suatu ide atau gagasan mengenai suatu teknik, metode, proses, aktivitas, insentif atau penghargaan (reward) yang lebih efektif dalam mencapai keberhasilan yang luar biasa, dibandingkan dengan tehnik, metode, proses lain. Ide atau gagasan dengan pengawasan dan pengujian yang sesuai, dapat memberikan hasil yang diharapkan dengan lebih sedikit permasalahan dan komplikasi yang tidak terduga.

Penanggungjawab: Rina Sugiartinengsih, M.Pd (Bekasi, Jawa Barat)

18. SAGUSAMOD (Satu Guru Satu Modul Pembelajaran)

Sagusamod adalah program literasi berbasis tablet dengan konsep satu guru mampu menghasilkan minimal satu modul pembelajaran. Modul pembelajaran yang dibuat disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu serta kondisi pembelajaran di daerah masing-masing. Pembuatan modul pembelajaran ini juga sebagai bentuk publikasi dan karya ilmiah guru. Hal ini selaras dengan pengembangan keprofesian berkelanjutan, sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas kompetensi guru.

Penanggungjawab: Heri Yudianto (Sidoarjo, Jawa Timur)

19. SAGUMANISAN (Satu Guru Mahir Penilaian Berbasis Android)

Sagumanisan adalah kanal untuk melatih guru menggunakan sistem penilaian digital. Melalui pelatihan ini diharapkan guru mampu penggunaan aplikasi penilaian berbasis android sampai mahir. Menggunakan aplikasi Plickers, zipgrade dan Class 123, maka guru mendapatkan raport hasil penilaian serta analisisnya berbentuk file pdf dan excel.

Penanggungjawab: Muntasir Hak, S.Pd (Pangkep, Sulawesi Selatan)

20. SAGUTABI (Semua Guru Terampil Bahasa Inggris)

Sagutabi adalah kursus terampil berbahasa Inggris yang dikhususkan pada guru- guru non Bahasa Inggris. Dengan durasi waktu pelatihan hanya 4 Jam, para peserta kursus memiliki kemampuan menggunakan bahasa Inggris secara aktif. Sagutabi berupaya meningkatkan kompetensi guru non Bahasa Inggris dalam menggunakan bahasa Inggris secara aktif maupun pasif untuk pengembangan diri mereka baik itu terkait dengan perkembangan bidang studinya maupun informasi global secara umum.

Penanggungjawab: Slamet Riyanto, M.Pd (Gunung Kidul, DI Yogyakarta)

21. SAMISANOV (Satu Minggu Satu Inovasi)

Samisanov adalah gerakan moral yang mengajak guru dan siswa serta masyarakat umum untuk selalu melakukan perubahan, inovasi dan kreasi setiap minggunya. Menginspirasi orang lain agar termotivasi lebih baik lagi kedepannya.

Guru yang baik adalah yang mau berinovasi dan guru yang luar biasa adalah yang mampu menginspirasi siswa dan guru lainnya untuk lebih baik lagi kedepannya. Jika kita mampu membuat kondisi dimana hari ini harus lebih baik dari kemaren dan hari esok lebih baik dari hari ini maka itulah manusia yang beruntung. Samisanov hadir sebagai solusi menciptakan gerakan inovatif mengajak guru, siswa dan masyarakat umum menjadi sosok inovator.

Penanggungjawab: Aries Eka Prasetya, S.Pd. M.Si. (Surabaya, Jawa Timur)

22. SAGUSABOT (Satu Guru Satu Bot Pembelajaran)

Sagusabot adalah kanal pelatihan IGI yang digelar secara daring (dalam jaringan) maupun secara Luring (luar jaringan). Pelatihan Sagusabot bertujuan

meningkatkan kompetensi guru dalam membuat Bot Pembelajaran berbasis Aplikasi Telegram.

Materi Sagusabot berupa: 1). Group Telegram, 2). Welcome Bot, 3). Gedebug Bot, 4). Animation Bot, 5). Stiker Bot, 6). Polling Bot, 7). Bot Using Manybot, 8). Quiz using Quanbot.

Penanggung jawab: DR. Basman Tompo, M.Pd. (Sulawesi Selatan)

23. SAGUSADO (Satu Guru Satu Dongeng)

Sagusado melatih guru agar mampu membuat dongeng serta membawakan dongeng (mendongeng). Mendongeng dapat menghilangkan kejenuhan siswa dalam proses belajar mengajar serta membuat suasana kelas menjadi bergairah dan bersemangat. Dongeng tidak hanya sebagai pelengkap, dongeng juga bisa menjadi sarana dan media penyampai materi pembelajaran. Hasil karya guru berupa kumpulan cerita dongeng ini kemudian bisa dibukukan sebagai karya literasi guru.

Penanggung jawab: Muh. Syukur Salman, M.Pd (Pare Pare, Sulawesi Selatan)

24. SAGUSAKUPAT (Satu Guru Satu Buku Paket)

Sagusakupat member pelatihan kepada guru tentang bagaimana cara membuat buku paket. Buku paket adalah sebuah buku yang digunakan murid sebagai panduan aktivitas pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam menguasai kompetensi tertentu. Guru yang mempunyai komperensi menulis Buku Siswa sebagai panduan pembelajaran, dipastikan ia akan menguasai kompetensi propfesional. Karena ia akan menguasai konten atau materi, bahkan model pembelajaran serta penilaian yang akan dilakukan dalam pembelajaran.

Penanggung jawab: Hasim Muhammad

25. SAGUSAPIJAR (Satu Guru Satu Metode Permainan Dalam Belajar)

Sagusapijar adalah kanal pelatihan bagi guru untuk merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan metode permainan. Pada workshop Sagusapijar, guru dikenalkan dengan metode permainan dalam belajar; membuat rancangan permainan; membuat alat permainan; dan memperagakan permainan; serta melaksanakan (implementasi) permainan di sekolah masing-masing.

Penanggung jawab: Robie Ferli, S.Pd (Pontianak, Kalimantan Barat)

26. SAGUSAFIS (Satu Guru Satu Infografis)

Sagusafis adalah kanal yang memberi pelatihan kepada guru tentang bagaimana membuat infografis. Infografis adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat. Bahwa manusia dapat jauh lebih cepat menangkap informasi yang disampaikan secara visual dibanding melalui teks.

Guru yang menggunakan infografis dalam pembelajarannya akan lebih menarik minat siswa untuk membaca. Menggunakan EDRAW MAX dan AKVIS SKETCH

(offline), guru dibimbing membuat infografis, sehingga materi ajar akan lebih menarik.

Penanggungjawab: Nurliyanto (Sintang, Kalimantan Barat)

27. SAGUSAIMORAN (Satu Guru Menguasai Model Pembelajaran)

Sagusaimoran melatih guru untuk menguasai model-model pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi semakin berkualitas. Dalam workshop, para guru langsung diajak mempraktikkan model pembelajaran (simulasi) secara berkelompok. Ada 25 Metode/Model Pembelajaran yang dilatihkan kepada guru, diantaranya picture and picture, market place activity, picture coment, STAD, galery walk, video coment, happy performance, numbered heads together, jigsaw dan lain – lain.

Penanggung jawab: Khairil Muhammad Anwar, S.Pd.I, M.Pd. (Makassar, Sulawesi Selatan).

28. SAGUSAVID (Satu Guru Satu Video Inovasi Digital)

Sagusavid adalah sebuah kanal pelatihan berbasis IT yang menggunakan software pembuatan video. Pelatihan sagusavid memakai metode Luring dan Daring. Output dari kanal ini adalah menghasilkan video pembelajaran berupa video tutorial pembelajaran dan inovasi digital dalam pembelajaran berbasis IT. Sagusavid menggunakan Focusky (berbasis laptop) serta Videoshow dan kinemaster (berbasis smartphone).

Penanggungjawab: Tri Goesema Poetra, M.Pd. (Riau)

29. SAGUSABOLA (Satu Guru Satu Bidang Olimpiade Akademik)

Sagusabola melakukan pendalaman materi olimpiade akademik masing-masing bidang/mata pelajaran, secara pribadi sebagai persiapan Olimpiade Guru Nasional (OGN) serta untuk membimbing siswa dalam menghadapi Olimpiade Sains Nasional (OSN) dan berbagai kompetisi akademik lainnya. Lebih umumnya sebagai ajang penguatan keterampilan penyelesaian masalah dengan materi-materi yang melibatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Penanggungjawab: Tantan Sutandi Nugraha (Ciamis, Jawa Barat)

30. SAGUBERAKSI (Satu Guru Beragam Aplikasi Akuntansi)

Software aplikasi akuntansi yang diajarkan disekolah biasa hanya satu, sementara aplikasi akuntansi yang dipakai di dunia industri jumlahnya banyak dan beragam, akibatnya siswa akan kesulitan dalam bersaing di dunia kerja. Karena itulah Saguberaksi hadir untuk memberi pelatihan kepada guru akuntansi SMK dan guru ekonomi SMA tentang ragam aplikasi akuntansi yang berkembang saat ini. Harapannya guru dapat menguasai beragam aplikasi dan dapat membuat komparasi dari beberapa aplikasi tersebut dan dapat mengajarkannya kepada peserta didiknya.

Penanggungjawab: Ekowanto, S.Pd. (Banten)

31. SAGUSATOR (Satu Guru Satu Editor)

Pelatihan sagusator dilatarbelakangi dari banyaknya buku guru dalam daftar antrian editing disebabkan karena terbatasnya editor dan masih banyaknya isi buku tidak sesuai dengan kaidah penulisan yang selayaknya. Sagusator melatih guru tentang pengeditan naskah buku, layout, pengurusan ISBN, design cover yang sesuai dengan kaidah penyuntingan, percetakan sehingga menghasilkan buku yang berkualitas.

Kegiatan ini dapat diikuti oleh seluruh guru dari berbagai tingkat pendidikan bahkan perguruan tinggi.

Penanggungjawab: Yosi Sandra, S.Pd. ME.

32. SAGUSAGU (Satu Guru Satu Lagu)

Kanal ini terinspirasi dari maraknya lagu-lagu yang tidak memiliki nilai edukasi untuk anak-anak, terlebih untuk anak sekolah dasar. Kanal Sagusagu menawarkan konsep agar setiap guru dapat membuat lagu sederhana, baik lagu pembelajaran, lagu anak-anak, lagu daerah, maupun mengubah lirik lagu yang sudah ada dengan lirik yang dibuatnya tanpa mengubah notasi lagu tersebut. Dengan adanya kanal ini, diharapkan guru-guru dapat membuat kumpulan lagu-lagu hasil karyanya sendiri.

Penanggungjawab: FathurRahman, S.Pd (Mempawah, Kalimantan Barat)

33. SAGUBASWAY (Satu Guru Banyak Sway)

Sagubasway adalah gerakan untuk mendorong guru agar memiliki banyak media pembelajaran, media presentasi, dan media storytelling dengan Sway. Guru diajarkan cara pembuatan sway, cara share, cara kerja kolaborasi.

Dengan Sway, guru dapat menambahkan konten darimana saja dengan mudah, hemat waktu dan desain yang tersedia, serta dapat menyesuaikan secara dinamis sehingga terlihat menakjubkan di setiap layar, dapat dibagikan dan diedit bersama dengan URL yang sederhana.

Penanggungjawab: Tri Haryanto (Jawa Tengah)

34. SAGUSAPEN (Satu Guru Satu Cerpen)

Sagusapen melatih guru mahir membuat cerpen. Para guru diajarkan langkah- langkah menulis cerpen mulai dari pengalaman pribadi, kisah orang-orang terdekat atau orang lain yang tidak ada hubungan keluarga sama sekali. Melalui Sagusapen kemampuan, semangat dan rasa percaya diri guru untuk menulis akan meningkat. Kemampuan guru menulis cerpen ini selanjutnya akan ditularkan kepada siswa sehingga guru dan siswa mejadi generasi literad (kemampuan membaca, menyimak, berbicara dan menulis) semakin terasah dengan diterbitkannya buku-buku karya guru dan siswa.

Penanggungjawab: Misnawati (Bekasi, Jawa Barat)

35. SAGUABAD (Satu Guru Ahli Debat)

Kanal ini akan membahas A to Z Metode Debat Parlemen baik sebagai metode pembelajaran maupun sebagai bentuk perlombaan dalam NSDC & LDBI.

Termasuk di dalamnya materi berfikir kritis, public speaking, metode Asian parliamentary debate, Australian parliamentary debate, British parliamentary system, metode penjurian, menyusun kurikulum Klub debat dan lain-lain.

Kanal ini memberikan pemahaman teori maupun praktis bagi para guru agar mampu berargumen secara kritis, sistematis, dan ilmiah serta mampu menilai, mengevaluasi serta mengembangkan metode debat dan membentuk Klub debat di sekolah masing-masing.

Penanggungjawab: Zakaria Akhmad (DI Yogyakarta)

36. SAGUKANAL (Satu Guru Satu Artikel Jurnal)

Sagukanal bertujuan membantu guru untuk menulis karya ilmiah. Kegiatan yg dikembangkan berupa penulisan KTI yang diawali dengan penelitian tindakan kelas kemudian dikembangkan menjadi karya best practice dan dilanjutkan menjadi sebuah artikel ilmiah yg bisa dijumpalkan. Akhir dari kegiatan ini setiap karya tidak hanya bermanfaat bagi pemiliknya namun akan menjadi bagian dari publikasi ilmiah yang juga dapat dimanfaatkan oleh orang lain. Kegiatan ini dapat dilakukan secara tatap muka maupun dalam bentuk kelas maya.

Penanggungjawab: Bambang Setiawan, (Bima, Nusa Tenggara Barat)

37. SAGUKAYA (Satu Guru Satu Kelas Maya)

Sagukaya adalah kanal pelatihan guru yg bertujuan melatih guru membuat dan mengelola kelas maya berbasis internet. Kelas maya adalah kelas yang diadakan tanpa tatap muka secara langsung antara pengajar dan yang diajar. Pengajar menyediakan sebuah forum kepada para penerima bahan ajar dan melakukan diskusi seperti kegiatan belajar mengajar di kelas konvensional. Kelas maya dapat mendukung pembelajaran di kelas konvensional serta sebagai alternative dalam meningkatkan pembelajaran kepada peserta didiknya.

Menggunakan kelas maya Edmodo memungkinkan guru menaruh bahan ajar yang sangat berguna bagi siswa yang tidak masuk atau berhalangan saat melakukan tatap muka. Siswa bisa bekerja sama dengan siswa lain dalam grup kecil yang dibentuk oleh gurunya. Siswa bisa kembali kapan saja untuk mengulang materi yang diberikan gurunya, bahkan PR bisa diberikan melalui kelas maya ini.

Penanggungjawab: Trival Setyadik, S.Pd (Kalimantan Barat)

38. SAGUBAQU (Satu Guru Metode Baca Al Qur'an)

Sagubaqu adalah program pembelajaran membaca al-Quran dengan menggunakan metode Tilawati (cepat, mudah dan menyenangkan). Ditunjang dengan sarana belajar yang lengkap, metode Tilawati ini bisa mencetak guru-guru

al Quran yang siap belajar dan mengajar. Selanjutnya para guru ini bisa memberi pengajaran kepada siswa/santri untuk belajar membaca al-Quran.

Penanggungjawab: Margiyanto, M.Pd.I (Denpasar, Bali)

39. SAGUPEGTAS (Satu Guru Penggerak Integritas)

Sagupegtas adalah kanal pelatihan untuk membangun kerjasama dan menggerakkan guru-guru menciptakan integritas di dunia pendidikan melalui pendidikan antikorupsi. Kanal ini bergerak untuk menanamkan nilai-nilai integritas dan 9 pendidikan antikorupsi pada lembaga pendidikan, pemerintahan dan masyarakat.

Penanggungjawab: Arbain, S.Si. M.Pd. (Pekanbaru, Riau)

40. SAGUWARNA (Satu Guru Satu Warisan Budaya Nasional)

Saguwarna adalah kanal pelatihan yang mengorganisir upaya pengintegrasian budaya dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. Berdasarkan data BPS 2010, terdapat 1.211 bahasa daerah, 1.340 suku bangsa dan 300 kelompok etnik. Hal ini seharusnya berkorelasi positif terhadap banyaknya skenario pembelajaran yang mengintegrasikan budaya. Berdasarkan studi literatur (perbandingan dengan negara-negara lain seperti: Papua New Guinea, Australia, Hawaii, Amerika, India, atau Canada) integrasi budaya terhadap kurikulum yang dilakukan di Indonesia ternyata masih langka. Melalui saguwarna diharapkan diperoleh skenario pembelajaran berbasis budaya nasional dari berbagai jenjang, berbagai mata pelajaran yang nantinya dapat dijadikan referensi bagi semua pihak terkait, terutama guru, siswa atau sekolah. Produk akhir Saguwarna adalah lahirnya Ensiklopedia Skenario Pembelajaran Berbasis Budaya Nasional Indonesia.

Penanggungjawab: Chandra Sri Ubayanti (Fakfak, Papua Barat)

41. SAGUTAPE (Satu Guru Tiga Aplikasi Dalam Satu Excel)

Sagusate adalah kanal pelatihan guru untuk membuat tiga aplikasi berbasis excel yang terdiri dari soal, hasil, dan analisa. Ms. Excel adalah software yang sudah biasa dijumpai oleh para pengguna PC/laptop. Hanya dengan Ms.Excel, guru dapat membuat bahan ajar maupun penilaian. Jika konten sagutape sebagai bahan ajar mandiri, maka diperlukan satu sheet berupa materi ajar, tapi jika digunakan sebagai penilaian maka hanya terdiri dari soal, nilai dan analisis. Kekuatannya adalah tanpa software yang rumit, tanpa koneksi internet, dan isinya/soal bisa dari hasil copy-paste baik deskripsi maupun opsi soal. Konten Sagutape ini dapat dibuka baik dari laptop/komputer maupun android/smartphone.

Penanggungjawab: Shahibah Sain (Poliwali Mandar, Sulawesi Barat)

42. SAGUSATA (Satu Guru Satu Cerita)

Sagusata adalah program nasional IGPAUD dan merupakan pelatihan non IT bagi guru-guru PAUD di seluruh Indonesia. Kanal ini bertujuan meningkatkan kemampuan dan mengasah potensi guru PAUD dalam membuat cerita bergambar bagi anak usia dini. Guru dilatih membuat gambar secara manual dan mewarnai

gambar. Hasil karya guru PAUD kemudian dibuat dalam buku kumpulan cerita bergambar untuk anak usia dini. Sagusata telah diluncurkan di Kemdikbud pada tanggal 26 Agustus 2017, dibuka oleh Muh. Nuh (Kabid PAUD Kemdikbud).

Penanggung jawab: Chustini (IGPAUD)

43. SAGUSENI (Satu Guru Seribu Soal Interaktif)

Saguseni adalah kanal pelatihan yang memfasilitasi guru dalam pembuatan soal berbasis Interaktif serta mengembangkan e-learning untuk mendukung dunia pendidikan.

Didukung oleh software iSpring, guru dapat membuat soal dengan sangat mudah, variatif dan powerful. Bentuk soal yang dibuat bisa beragam pula seperti; true/false, multiple choice, multiple response, type in, matching, sequence, numeric, fill in the blank, serta bentuk multiple choice text.

Penanggungjawab: Sutriyono (Jawa Tengah)

44. SAGUSAPONTER (Satu Guru Satu Powerpoint Interaktif)

Sagusapointer adalah kanal pelatihan yang mengembangkan Ms.Powerpoint sebagai media pembelajaran. Microsoft Power Point merupakan perangkat lunak yang mudah dan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. Di dalam Ms. Powerpoint terdapat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif dan lebih menyenangkan. Penggunaan PowerPoint untuk media pembelajaran bersifat multimedia karena menggabungkan berbagai macam unsur media antara lain: teks, gambar (ilustrasi/foto), audio dan video serta adanya hyperlink antar slide. Sehingga media ini menjadi alternatif mudah bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Penanggungjawab: Rica Susanti, M.Pd. (Palembang, Sumatera Selatan)

45. SAGUSATI (Satu Guru Satu Tes Interaktif)

Sagusati adalah kanal yang melatih guru agar terampil membuat test interaktif berbasis IT. Sagusati menggunakan aplikasi "I-SPRING SUITE8" yang dibuat dengan PC/Laptop, dan outputnya bisa melalui Smartphone, android dan PC/laptop. Test interaktif ini akan memudahkan guru dalam melaksanakan tes/evaluasi; membantu guru dalam mengukur tingkat keberhasilan proses pembelajaran; serta memperkenalkan keunggulan IT kepada peserta didik.

Penanggungjawab: Harmoko Mustafa (Sidrap, Sulawesi Selatan)

46. SAGUSATEG (Satu Guru Satu Teknologi Tepat Guna)

Sagusateg adalah program dari Ikatan Guru Mata Pelajaran Kimia (IGMP Kimia) untuk mengajak para guru membuat sebuah inovasi terbaru (teknologi tepat guna) dalam bidang energi dan bidang sains lainnya.

Secara tidak langsung kanal ini membantu pemerintah dan masyarakat dalam menemukan inovasi-inovasi baru dalam teknologi ramah lingkungan dan

terbarukan. Mengajak guru untuk peduli lingkungan, dan karya guru ini bisa masuk sebagai hasil karya inovatif guru untuk penilaian angka kredit guru.

Guru dibimbing untuk mengeksplorasi inovasi-inovasi baru dibidang teknologi, membuat proposal penelitian, membuat laporan hasil penelitian, hingga dipublikasikan.

Penanggungjawab: Zulfah Magdalena, M.Pd. (Balangan, Kalimantan Selatan)

47. SAGUSAGE (Satu Guru Satu Geogebra)

Sagusage adalah kanal yang dikhususkan bagi guru matematika. Melalui kanal ini ingin mengajak seluruh guru matematika di Indonesia untuk memanfaatkan aplikasi geogebra sebagai alat bantu mengajar di kelas maupun menyiapkan pembelajaran di kelas. Dengan aplikasi geogebra, guru matematika dapat membuat grafik 2D dan 3D serta membantu guru untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran matematika.

Penanggungjawab: Yoel Istiawanto (Tanah Bumbu, Kalimantan Selatan)

48. SAGUSABBOOK (Satu Guru Satu Big Book)

Sagusabbook adalah kanal pelatihan bagi guru Sekolah Dasar dalam membuat Big Book serta cara menggunakannya di dalam kelas. Big Book dibuat bergambar full colour pada kertas A3. Big book ini dapat membantu guru untuk melatih siswa membaca dengan benar dan memahami bacaan.

Penanggungjawab: Rohmawati (Sragen, Jawa Tengah)

49. SAGUSAMED (Satu Guru Satu Media Edukasi)

Sagusamed adalah kanal pelatihan IGI yang berfokus pada:

- a) Melatih guru membuat media pembelajaran edukatif Non IT
- b) Memberikan pelatihan dengan durasi waktu 2 (dua) hari tatap muka
- c) Menyiapkan guru dengan media yang mudah didapat menjadi media yang menyenangkan bagi siswa dan diharapkan akan menjadi pendukung dalam peningkatan hasil belajar siswa.
- d) Mendaur ulang media lama menjadi media baru dan menarik sesuai dengan kurikulum yang ada.
- e) Melatih guru menjadi kreatif walaupun terbatas keahlian di bidang IT dan terbatasnya jangkauan jaringan internet atau listrik.

Penanggungjawab: Elly Yuliana (Kalimantan Barat)

50. SAGU MPI (Satu Guru Satu Media Pembelajaran Interaktif)

Sagusampi adalah kanal pelatihan untuk melatih guru membuat media pembelajaran interaktif mempergunakan MS. Power Point. Produk dari pelatihan ini adalah CD Pembelajaran yang memuat panduan, kurikulum, materi, kegiatan, latihan, evaluasi, remidi dan pengayaan. CD pembelajaran ini nantinya dapat

digunakan guru sebagai media pembelajara agar lebih menarik dan menyenangkan. Siswa pun akan lebih aktif dan responsif serta mudah dalam memahami pelajaran.

Penanggung jawab: Wayan Suwirya, S.Pd (Bali)

51. SAGUSAPIR (Satu Guru Satu Peta Pikiran)

Sagusapir melatih guru membuat konsep peta pikiran. Peta Pikiran sesuatu teknik grafis berbentuk peta pikiran yang bekerja sesuai prinsip manajemen otak dengan memberdayakan otak kanan dan otak kiri dimana terdapat kata kunci, gambar dan warna sehingga suatu informasi dapat dipelajari, diingat, dianalisa dan di keluarkan kembali dari otak secara cepat dan efisien.

Sagusapir dapat membantu guru menggunakan peta pikiran di setiap awal pelajaran. Peta pikiran bisa diperuntukan pula untuk perencanaan berbagai aktifitas, gagasan, meringkas tulisan gaya baru dan keperluan presentasi hebat.

Penanggung jawab: I Gde Wayan Sudiarta, S.Pd. (Tabanan, Bali)

52. SAGUSAPOP (Satu Guru Satu Pola Pembiasaan)

Kanal ini mengasah kreatifitas para guru dalam mempackage pola habituasi (pembiasaan) dalam membangun karakter berbasis akhlak mulia. Direkam dengan android lalu didesain jadi video berbasis camtasia, videoscribe, atau vivavideo. Produk akhirnya adalah video habituasi akhlak mulia.

Penanggung jawab: Asep Gunawan (Kuningan, Jawa Barat)

53. SAGUDISTRO (Satu Guru Satu Digital Storytelling)

Sagusdistro adalah kegiatan membuat media pembelajaran berbentuk cerita digital yang menarik, interaktif dan menyenangkan. Guru diajarkan memilih tema cerita, mengadakan riset sederhana tentang tema tersebut, menulis naskah skenario, dan mengembangkannya menjadi cerita yang menarik. Langkah-langkah tersebut kemudian dikombinasikan dengan berbagai jenis multimedia, termasuk gambar atau grafis berbasis komputer, rekaman audio, teks yang dibuat secara digital, video klip, serta music. Produk yang sudah jadi bisa diputar di komputer, diunggah ke website, sosial media, youtube, atau di “bakar” ke dalam kepingan Digital Video Disc (DVD).

Penanggung Jawab: Sesepe Ferdiansyah Syaiful Hijrah (Majalengka, Jawa Barat)

54. SAGUSAVPRES (Satu Guru Satu Video Presentasi)

Kanal ini mengenalkan sekaligus melatih guru-guru membuat video presentasi kekinian dengan sangat mudah. Dalam kisaran 32 jam pelatihan para peserta diyakini sudah bisa menghasilkan produk video presentasi. Video presentasi dibuat menggunakan powtoon, videoscribe, prezi, toontastic 3D dan screen o matic. Kelebihannya adalah style tampilan akan lebih kekinian, sesuai dengan gaya anak- anak sehingga lebih menarik.

Penanggungjawab: Imran Rosyidi (Maros, Sulawesi Selatan)

55. SAGUSALAY (Satu Guru Satu Display)

Sagusalay adalah kanal pelatihan bagi guru SD untuk terampil membuat display. Adanya display membuat pembelajaran menjadi lebih asyik dan menyenangkan. Display sebagai wadah untuk mengoptimalkan pengelolaan kelas dan menjadikannya sumber belajar dan sumber informasi. Display terdiri dari dua jenis yakni display kelas (administratif) dan display pembelajaran (mapel dan tematik).

Sagusalay telah dilatihkan pada 6 kabupaten/kota di Sulawesi Selatan sejak 2016 s.d. 2017.

Penanggungjawab: Rawiyah, M.Pd. (Makassar, Sulawesi Selatan)

56. SAGUSATEFA (Satu Guru Satu Teaching Factory)

Sagusatefa adalah kanal pelatihan yang berupaya membentuk mindset guru agar mempunyai sebuah produk yang dihasilkan dari kompetensi keahlian yang dimiliki.

Sebagai upaya pengembangan jiwa entrepreneurship di sekolah, maka guru dituntut untuk melakukan sinkronisasi dan implementasi kurikulum pembelajaran sesuai dengan kebutuhan industri. Selanjutnya Industri pasangan akan melakukan vokasi terhadap sekolah yang menerapkan pembelajaran teaching factory.

Penanggungjawab: NurRohman, S.Kom (Rembang, Jawa Tengah)

57. SAGUSACAT (Satu Guru Satu Cat/ Computer Assisted Test)

Kanal ini melatih guru agar mampu melahirkan produk evaluasi pembelajaran berbasis CAT, baik secara daring (online) maupun luring (offline). Produk evaluasi pembelajaran ini bisa menjadi karya inovasi guru dan bisa dipublikasikan ke media massa sebagai sebuah pengalaman atau berbentuk tutorial penggunaan berbagai software (Windows dan Android) evaluasi pembelajaran.

Setiap guru diwajibkan menguasai teori evaluasi pembelajaran hingga penggunaan praktis berbagai software berbasis CAT (Computer Assisted Test). Minimal menguasai Wondershare Quiz Creator yang berjalan pada platform microsoft windows secara offline maupun online Serta CAT berbasis android yang bisa diakses secara online via smartphone.

Penanggung jawab: Ode Abdurrahman (Maluku)

58. SAGUSALIST ((Satu Guru Satu Audio Listening)

Sagusalist adalah kanal pelatihan guru untuk membuat audio listening (native speaker) dengan menggunakan aplikasi text aloud dan voices. Audio listening ini digunakan untuk pembelajaran listening, test listening, dan content MPI.

Penanggungjawab: Joko Susilo (Klaten, Jawa Tengah)

59. Maluku Belajar

Maluku Belajar adalah wadah belajar, berbagi, dan diskusi bersama serta sosialisasi dalam jaringan. Digagas untuk memenuhi kebutuhan dan disesuaikan

dengan waktu guru-guru di wilayah Timur Indonesia. Maluku belajar diformat dengan bentuk video conference menggunakan webex selama pukul 20.00-22.00 WIT.

Penanggungjawab: Yandri. S (Maluku).

60. SAGUSANTRI (Satu Guru Satu Animasi 3D)

Kanal ini mengajarkan guru untuk mampu membuat animasi 3D sebagai media pembelajaran. Animasi tiga dimensi sangat penting untuk mensupport pembelajaran agar lebih riil. Dengan animasi, guru akan lebih mudah menjelaskan pembelajaran secara lebih gamblang. Dengan media ini guru juga bisa membuat simulasi cerita maupun profil atau fitur sebuah benda tiruan di dalam layar komputer. Menggunakan Muvizu, Blender, Toontastic dan lainnya, guru dapat membuat animasi 3D pada materi pelajarannya sehingga mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik.

Penanggungjawab: Mampuono (Semarang, Jawa Tengah)

61. SAGUSALIN (Satu Guru Satu Aplikasi Articulate Storyline)

Sagusalin melatih guru agar mampu membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi *articulate storyline* dengan hasil akhir aplikasi Android. Authoring tools aplikasi ini sangat mudah digunakan karena tanpa memerlukan penguasaan bahasa pemrograman. Produk akhirnya berupa media interaktif berbasis android maupun desktop dengan animasi, simulasi, auid, interaktivitas, survei, dan segala perlengkapan yang digunakan untuk implementasi ICT based learning.

Penanggung jawab: Mampuono (Jawa Tengah), dan Adri Pranoto Edy (Sidoarjo, Jawa Timur)

62. SAGUBAIB (Satu Guru Satu Buku Ice Breaking)

Sagusaib adalah kanal pelatihan yang berisi berbagai macam *ice breaking*. *Ice breaking* berguna untuk membantu para pendidik menciptakan kondisi belajar yang menggairahkan peserta didik. Out put dari pelatihan ini adalah peserta dapat menciptakan berbagai macam *Ice breaking* dalam pembelajaran, serta menyusunnya menjadi buku lengkap dengan videonya.

Penanggungjawab: Widadi Muslim, M.Pd. (DKI Jakarta).

63. SAGUSPEDA (Satu Guru Satu Papan Digital)

Guru dilatih untuk membuat papan digital online yang interaktif dengan bantuan Padlet. Padlet adalah sebuah situs internet yang memungkinkan Anda dan para pengguna lainnya untuk berkolaborasi teks, foto, tautan atau konten lainnya. Masing-masing ruang kolaboratif ini disebut "wall" (dinding) yang dapat digunakan sebagai papan buletin pribadi. Para guru dan perusahaan umumnya menggunakan Padlet untuk mendorong percakapan dan tukar pendapat multimedia yang kreatif. Padlet sudah tersedia dalam versi Android sehingga lebih fleksibel dalam aplikasinya di kelas.

Secara umum padlet dapat digunakan untuk pembelajaran kolaboratif, selain itu bisa digunakan untuk melakukan brainstorming ide dari kelas, menyusun penelitian tentang suatu topic, mengukur pemahaman tentang suatu topic, menguji pengetahuan siswa, mengelola link website, serta berbagi informasi kepada audiens.

Penanggungjawab: Made Mahendra Eka Purusa (Singaraja, Bali)

64. SAGUBEREN (Satu Guru Berjiwa Entrepreneur)

Kanal ini melatih guru untuk mengembangkan jiwa entrepreneur. Setiap guru sejatinya adalah seorang Entrepreneur. Ada dua hal yang mendasarinya, *pertama* Guru memiliki situasi yang sama seperti seorang Entrepreneur, eksperimen penerapan berbagai pendekatan metode pembelajaran bagi semua kondisi peserta didik. Dan *kedua*, guru memiliki kegigihan yang sama dengan seorang Entrepreneur, terus belajar dan berusaha melakukan perbaikan.

Penanggungjawab: Rahmat Sentana (Cimahi, Jawa Barat)

65. SAGUSAPER (Satu Guru Satu Perangkat Pembelajaran)

Sagusaper adalah kanal yang mengajak guru untuk secara mandiri menyusun perangkat pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan maksimal. Dengan menyusun sendiri perencanaan pembelajarannya, maka guru tidak akan menulis apa yang sekiranya tidak dapat ia lakukan pada kegiatan PBM di kelas. RPP maupun perangkat pembelajaran lainnya bukan sekadar seremonial dan bahan supervisi bagi pengawas saja, namun menjadi langkah nyata dalam mendidik.

Penanggungjawab: Sumiati (Makassar, Sulawesi Selatan)

66. SAGUDIHATI (Satu Guru Mendidik Dengan "Hati")

Sagudihati merupakan kanal pelatihan softskill guru Indonesia mendidik dengan "hati" dengan pola in-on-in 32 jam. Arah pelatihan ini adalah meneguhkan hati bahwa profesi guru sebagai kendaraan menuju kebahagiaan ukhrawi; memperkuat komitmen bagaimana beradab kepada diri sendiri, peserta didik dan selama proses pembelajaran yang lebih religi dan humanis; serta memperkuat komitmen untuk menerapkan konsep mendidik dengan "HATI" dalam proses pembelajaran.

Kanal pelatihan ini dapat memperkuat kompetensi spiritual dan sosial guru, sehingga kualitas pembelajaran akan lebih religi dan humanis.

Penanggungjawab: Nurkholis, M. Th.I (Surabaya, Jawa Timur)

67. SAGUSAPLET (Satu Guru Satu PADLET Pembelajaran)

Kanal ini memberi keterampilan pada guru bagaimana memanfaatkan padlet sebagai cara mudah dalam bekerja kelompok secara online. Sehingga akan memudahkan guru dalam menerapkan model pembelajaran, melakukan penilaian autentik terhadap pengetahuan, keterampilan dan sikap peserta didik.

Dengan padlet, proses belajar mengajar akan lebih aktif, interaktif, inovatif dan menyenangkan. Peserta didik juga akan siap menghadapi tantangan global dengan memanfaatkan TIK dalam pembelajaran.

Penanggungjawab: Kasman

68. **MODEL ELIPS**, *Penanggungjawab: Ade emay*
69. **SAGUSASMATH** (Satu Guru Satu Strategi Matematika), *Penanggungjawab: Amran Hapsan*
70. **SAGUE-CASH**, *Penanggungjawab: Dwi Anggraeni*
71. **SAGUSAPAM** (Satu Guru Satu Alat Peraga Matematika),
Penanggungjawab: Felix Arnold Lakoy
72. **SAGUSAHOOT** (Satu Guru Satu Kahoot), *Penanggungjawab: Ferdinand Wadu He*
73. **SaguSapex**, *Penanggungjawab: Heri Risdianto*
74. **GEMATIK – SGT** (Gerakan Matematika Menarik- Sport Game Tournament),
Penanggungjawab: Muh Arifin
75. **SAGUFISGAME**, *Penanggungjawab: Arbain*
76. **SAGU SAMPING** (Satu Guru Satu Mind Mapping Collaboration),
Penanggungjawab: Muhammad Al Azhari Tambunan
77. **Sagu Sakera**, *Penanggungjawab: Muhammad Haninul Fuad*
78. **SAGUBANGET**(Satu Guru Banyak Games MaTematika),
Penanggungjawab: Muhammad Ilham Rauf
79. **Kelas Kreatif**, *Penanggungjawab: Rahmad Sugianto*
80. **SaGu-MaDE** (Satu Guru Mahir Didactical Engineering), *Penanggungjawab: Ropal Aria Silo*
81. **SAGU-Sacreen** (Satu Guru Satu SmartScreen), *Penanggungjawab: Suparmanto*
82. **SAGUSAMAPRO** (Satu Guru Satu Metode Anpro), *Penanggungjawab: Arfiani Babay*
83. **Fisika Smart**, *Penanggungjawab: Bambang Setiawan,*
84. **SAGUSADO-FIS** (Satu Guru Jadi Satu Dokter Fisika), *Penanggungjawab: Zainul Mustofa*
85. **SAGUSAPEMAD** (SATU GURU SATU PEMBELAJARAN MADING ALA RANGKING SATU), *Penanggungjawab: halimatang*
86. **Sagusabar** (satu guru satu barcode), *Penanggungjawab: A'irin Nurwidyastuty*