

# CitiSuccess Fund

Dukungan Finansial bagi para guru SMU  
Dalam mewujudkan ide-ide cemerlangnya

## Proposal Kegiatan Citi Succes Fund 2007

Nama Guru Peserta	M.Marji'in Nur,A.Md.S.Pd.
Bidang Studi Yang Diajar	Pustakawan
Alamat Rumah	Lawang Seketeng 2/14 Surabaya - 60274
	Telp :031                      HP:08155044465                      E-Mail:
Alamat SMA	Jl.Raya Gadung 17-19 Surabaya
	Telp:      031-849 533 1                      Fax:
Kepala Sekolah :	M.Luqmanul Hakim,ST
Jumlah Siswa Yang Terlibat (Minimal 35 Siswa)	35 Siswa
Guru lain Yang Terlibat (Jika Ada)	1. Nur Chamidah,S.Pd                      3. Cicik Kirnowati 2. Roesdiana
Guru Pembimbing( Guru Pemenang Sebelumnya Yang Menjadi Mentor anda )	

### PROPOSAL

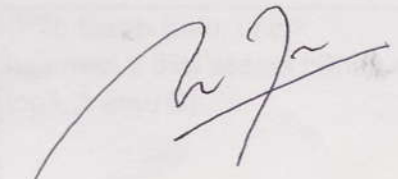
Judul Kegiatan	<b>Hutan Info KU <i>Sayang</i>. Hutan Info Ku <i>Malang</i>...</b>
(Pilih Salah Satu, untuk halaman 2 diisi sesuai pilihan topik A atau B)	<input type="checkbox"/> <b>A</b> Aktivitas yang meningkatkan peran siswa dalam layanan masyarakat sekitar sekolah  <input checked="" type="checkbox"/> <b>B</b> Aktivitas untuk meningkatkan Penyerapan Materi Pelajaran Sekolah

Topik dipilih untuk mempermudah penyerapan mata pelajaran apa ?	1. Materi Pelajaran Bahasa Indonesia 2. Seluk Beluk dan fungsi Perpustakaan
Masalah-masalah yang Anda temui	1. A. Kebiasaan Membaca yang sangat minim di kalangan Pelajar 2. B. Pemahaman materi karena kurangnya kecepatan membaca 3. C. Kurangnya Minat Untuk menggali Informasi di kal. Siswa 4. D.
Pemecahan Masalah	Dengan Program ini kami memberikan pemecahan dengan cara Pembagian Brosur, Pembacaan Cerita dan Games
Metode Pelaksanaan	1. Di dalam Kelas :
	1. Story Telling yang dilakukan sendiri oleh para peserta dengan menggunakan waktu yang di berikan oleh guru yang lagi mengajar ( pelaksanaannya seperti News Flash Pada Program Televisi )
	2. Di Luar Kelas :
	1. Membagikan brosur tentang terbitan/ koleksi perpustakaan yang ada 2. Memberikan informasi buku-buku yng menarik untuk dibaca.
3. Di Laboratorium/Perpustakaan :	Para peserta diajak U/ mengetahui ttg sistem katalogisasi dan klasifikasi yang dipergunakan secara umum di sebuah perpustakaan Mendisplay bahan yang sekiranya menarik di perpustakaan Menyimpan dan menemukan kembali bahan pustaka.
	4. Bentuk Permainan :
	Permainan yang ada menekankan kekuatan imajinasi dan memori yaitu dengan cara pengenalan sebuah buku atau produk buku yang dapat membangkitkan peran sera siswa dalam membaca
Bagaimana Peran Murid	1. Siswa Berperan aktif dalam meningkatkan Minat Baca di kalangan siswa itu sendiri 2. Siswa berperan sebagai penyuluh dan motivator bagi siswa lain. 3. Siswa Mempunyai tanggung jawab akan masa depan dirinya.
Bagaimana Kelanjutan Program dapat Berlangsung	Program ini dapat berlangsung dengan cara menggalakkan kegiatan yang disebut " <b>Sahabat Perpustakaan</b> "
Daerah Pelaksanaan	Semua Kelas dan di Perpustakaan SMA Bina Taruna
Waktu Pelaksanaan	01 Desember s/d 01 Januari

Hasil Yang diharapkan bagi <i>guru</i> Setelah Kegiatan ini selesai	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memupuk Rasa Cinta terhadap segala macam terbitan terutama media cetak</li> <li>2. Bagi Guru dapat selalu menekankan keterikatan Pelajaran dgn Peperustakaan.</li> <li>3. Memberikan dan mengarahkan Siswa untuk selalu Browsing ke Perputakaan</li> </ol>
Hasil Yang diharapkan bagi <i>siswa</i> Setelah Kegiatan ini selesai	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mempunyai bekal untuk menjadi seseorang yang lebih mengenal seluk beluk perpustakaan</li> <li>2. Siswa mempunyai bekal menghadapi lingkungan Universitas</li> <li>3. Siswa dapat menerapkan pengetahuan tsb untuk dapat menelusur Informasi</li> <li>4. Siswa lebih menghargai arti sebuah informasi.</li> <li>5. Siswa dapat lebih mencintai Perpustakaan dan menggunakan Perpustakaan</li> </ol>
Hasil Yang diharapkan bagi sekolah, lingkungan, dan masyarakat sekitar setelah kegiatan ini selesai (dampak positif yang diharapkan dari kegiatan ini )	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Tingkat Pengguna Perpustakaan menjadi meningkat</li> <li>b. Tingkat Keterpakaian buku/ bahan terbitan menjadi maksimal.</li> <li>c. Buku habis terpinjam oleh siswa</li> <li>d. Bagi Guru dapat selalu menekankan keterikatan Pelajaran dgn Peperustakaan.</li> </ol>

Rincian Anggaran yang dibutuhkan		HARGA	TOTAL
1.	ATK	Rp. 200.000	Rp. 200.000
2.	Pembelian Program Perpustakaan	Rp. 250.000	Rp. 250.000
3.	Pengadaan Sarana sirkulasi (Komp Pentium III)	Rp. 2.000.000	Rp. 2.000.000
4.	Pengadaan Sarana Display Buku (Dari Kayu ) X-4	Rp. 600.000	Rp. 600.000
5.	Pembelian Hadiah Games	Rp. 750.000	Rp. 750.000
6.	Dokumentasi dan Publikasi	Rp. 750.000	Rp. 750.000
7.	Pelaporan	Rp. 100.000	Rp. 100.000
8.	Pengadaan Bahan Pustaka	Rp. 350.000	Rp. 350.000
9.		Rp.	Rp.
10.		Rp.	Rp.
11.		Rp.	Rp.
12.		Rp.	Rp.
13.		Rp.	Rp.
14.		Rp.	Rp.
15.		Rp.	Rp.
16.		Rp.	Rp.
17.		Rp.	Rp.
18.		Rp.	Rp.
19.		Rp.	Rp.
20.		Rp.	Rp.
<b>Jumlah Total</b>		Rp. 5.000.000	Rp. 5.000.000

Surabaya, 10 Agustus 2007

  
(M. Marji'in Nur, A.Md.S.Pd)



Mengetahui,

  
(M. Luqmanul Hakim, ST)  
Kepala Sekolah