

# PEMERINTAH KABUPATEN MIMIKA

## 1. PROFIL INOVASI

### 1.1 Nama Inovasi

SERASI (Sekolahku,Rumahku,Istanaku)

### 1.2 Tahapan Inovasi

penerapan

### 1.3 Inisiator Inovasi Daerah

opd

### 1.4 Jenis Inovasi

nondigital

### 1.5 Bentuk Inovasi Daerah

inovasi pelayanan publik

### 1.7 Urusan Inovasi Daerah

Pendidikan

### 1.8 Waktu Uji Coba

2024-10-01

### 1.9 Waktu Penerapan

2025-01-06

### 1.10 Rancang Bangun dan Pokok Perubahan yang Dilakukan

Program

SERASI adalah singkatan dari Sekolahku Rumahku Istanaku,yaitu sebuah inovasi sekolah yang menjadikan lingkungan sekolah sebagai tempat yang aman,nyaman,menyenangkan dan memperlakukan warga sekolah layaknya keluarga.Konsep ini menghadirkan kearifan local Papua sebagai dasar pembentukan karakter,suasana dan pembelajaran di sekolah.

### 1.11 Tujuan Inovasi Daerah

Tujuan

1. Untuk menyediakan akses Pendidikan yang aman dan nyaman bagi semua murid,termasuk yang terdampak konflik.
2. Meningkatkan keterlibatan guru,murid,orang tua dan komunitas dalam kegiatan Pendidikan
3. Mendorong pembelajaran berbasis budaya local dan karakter anak,sehingga sekolah menjadi lingkungan yang ramah dan inklusif.
4. Menjadikan sekolah sebagai pusat akses belajar,sosial dan budaya bagi murid yang sebelumnya terhambat akibat kondisi konflik.

### 1.12 Manfaat yang Diperoleh

Adapun kegunaan dari SERASI ini antara lain:

1. Bagi kepala sekolah  
Memudahkan membangun culture sekolah yang harmonis  
Meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap sekolah  
Memperkuat kepemimpinan berbasis budaya local.
2. Bagi guru  
Membuat pembelajaran lebih menarik,kontekstual dan kreatif.  
Mempermudah pendekatan pedagogic karena hubungan lebih hangat  
Meningkatkan kompetensi mengajar berbasis budaya Papua.
3. Bagi Murid

- Meningkatkan kenyamanan motivasi dan rasa memiliki sekolah
- Membentuk karakter positif (tanggung jawab, sopan santun, gotong royong)
- Menumbuhkan kebanggaan terhadap nilai dan budaya Papua
- 4. Bagi sekolah secara umum
  - Menjadi sekolah sebagai pusat pelestarian budaya local
  - Menghadirkan lingkungan belajar yang nyaman, damai, aman dan berkualitas
  - Menguatkan partisipasi orang tua, tokoh adat dan masyarakat

### 1.13 Hasil Inovasi

Adapun dampak dari inovasi ini antara lain:

Untuk Kepala Sekolah

- a. Peningkatan kepemimpinan berbasis budaya.
- b. Manajemen sekolah lebih humanis.
- c. Peningkatan citra dan kepercayaan public.
- d. Penguatan program merdeka belajar dengan pendekatan Deep Learning.

Untuk Guru

- a. Peningkatan kompetensi pedagogik.
- b. Kreativitas dan inovasi pembelajaran.
- c. Hubungan guru – murid lebih hangat.
- d. Peningkatan kesadaran multicultural.

Untuk Murid

- a. Rasa nyaman, aman, dan bahagia.
- b. Identitas dan kebanggaan budaya menguat.
- c. Peningkatan literasi dan karakter.
- d. Keterampilan abad ke -21.
- e. Koneksi dengan alam dan lingkungan.

No	Indikator	Informasi	Data Pendukung
----	-----------	-----------	----------------