

# PEMERINTAH KABUPATEN MIMIKA

## 1. PROFIL INOVASI

### 1.1 Nama Inovasi

BATIK ASMEN ( Belajar TIK dan Menyenangkan)

### 1.2 Tahapan Inovasi

penerapan

### 1.3 Inisiator Inovasi Daerah

asn

### 1.4 Jenis Inovasi

digital

### 1.5 Bentuk Inovasi Daerah

inovasi pelayanan publik

### 1.7 Urusan Inovasi Daerah

Pendidikan

### 1.8 Waktu Uji Coba

2025-08-25

### 1.9 Waktu Penerapan

2025-08-27

### 1.10 Rancang Bangun dan Pokok Perubahan yang Dilakukan

Deskripsi Inovasi : Batik Asmen“ Belajar TIK Asyik dan Menyenangkan”

SD Inpres Timika III adalah program unggulan SD

Inpres Timika III yang dirancang sebagai media literasi digital, program ini berfungsi untuk membekali siswa dengan kompetensi teknologi dasar, yang pada akhirnya bertujuan untuk mengoptimalkan nilai pada Raport Pendidikan sekolah.

#### 1. DASAR HUKUM

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang **Sistem Pendidikan Nasional**.
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang **Informasi dan Transaksi Elektronik**.
3. Permendikbud Nomor 23 Tahun 2013 tentang **Pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah**.
4. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 5 Tahun 2022 tentang **Standar Kompetensi Lulusan**.
5. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 tentang **Standar Kompetensi Lulusan**.
6. Program Inovasi Digital SD Inpres Timika III Tahun 2025.
7. **Surat Keputusan Kepala Sekolah Dasar Inpres Timika III** Nomor: 400.532/SD INP.III/MMK/147/XII/2025 tentang Pembentukan Tim Inovasi BATIK ASMEN (Belajar TIK Asyik dan Menyenangkan) Tahun Pelajaran 2025/2026.

#### 2. Analisis Masalah

1. **Permasalahan Makro (Latar Belakang Global/Umum)**.

Permasalahan pada tingkat yang lebih luas atau umum yang mendasari inovasi ini adalah:

- **Tuntutan Era Digital**: Pesatnya kemajuan teknologi digital dan informasi menuntut setiap siswa memiliki kecakapan dan daya saing di era global.

- **Kesenjangan Literasi Digital** : Mayoritas siswa belum memiliki keterampilan literasi digital yang memadai, membuat mereka rentan terhadap tantangan negatif di dunia maya.
- **Kesiapan Sumber Daya Manusia (SDM) Nasional** "Kebutuhan SDM Unggul: Adanya gap (kesenjangan) antara kebutuhan pasar kerja global akan tenaga kerja berketerampilan digital tinggi dengan output lulusan pendidikan dasar yang belum sepenuhnya menguasai TIK sebagai life skill."
- **Implementasi Kurikulum dan Kebijakan Nasional** "Minimnya Alokasi Waktu TIK Terstruktur: Kebijakan kurikulum nasional yang mengintegrasikan TIK ke dalam mata pelajaran lain seringkali tidak memberikan waktu yang memadai untuk pembelajaran TIK dasar yang terstruktur dan mendalam, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan infrastruktur."
- **Risiko dan Tantangan Dunia Maya** "Tantangan Keamanan Digital Anak: Meningkatnya akses anak usia sekolah dasar terhadap gawai dan internet, tanpa dibekali pemahaman literasi dan keamanan digital yang memadai, meningkatkan kerentanan terhadap risiko negatif dunia maya (misalnya cyberbullying dan hoaks)."  
 1. **Permasalahan Mikro (Kebutuhan Kompetensi Dasar Sekolah)**

Permasalahan spesifik yang terjadi di SD Inpres Timika III:

- **Kesulitan Dasar Operasional Komputer:** Ditemukannya fakta bahwa banyak siswa di SD Inpres Timika III mengalami kesulitan dasar dalam **mengoperasikan perangkat komputer** dan **memanfaatkan fitur-fitur TIK** untuk pembelajaran.
  - **Kebutuhan Kompetensi Dasar:** Belum terpenuhinya bekal kompetensi teknologi dasar yang memadai bagi siswa untuk mengoptimalkan perbaikan nilai pada Rapor Pendidikan sekolah.
  - **Rendahnya Motivasi dan Minat Belajar TIK** “Tingginya Persepsi TIK yang Kaku: Siswa menganggap pelajaran TIK sebagai materi yang sulit atau membosankan, yang menyebabkan rendahnya minat dan motivasi eksplorasi terhadap teknologi di luar jam pelajaran, padahal TIK seharusnya menjadi media yang 'Asyik dan Menyenangkan' (ASMEN).”
- **Keterbatasan Integrasi TIK dalam Mata Pelajaran Lain** “Keterbatasan Penggunaan TIK sebagai Output Kreatif: Guru mata pelajaran lain mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan TIK sebagai alat untuk menghasilkan proyek kreatif siswa (seperti membuat presentasi, poster digital, atau laporan yang menarik), sehingga potensi teknologi sebagai alat bantu belajar belum tereksplorasi penuh.”

## 1. DESAIN INOVASI BATIK ASMEN

### 1. Struktur Program dan Kegiatan Inti

#### Struktur Program

#### Deskripsi Impelentasi

**Nama Program** BATIK ASMEN (Belajar TIK Asyik danMenyenangkan)

**Bentuk Pelaksanaan** Ekstrakurikuler Wajib (2 kali seminggu, 60-90 menit per sesi)

**Pendekatan** Hands-on (Praktek langsung) dan Project-Based Learning  
(Pembelajaran berbasis proyek).

**Sasaran** Siswa Kelas 4 – 6 dengan jadwal per sesi

### 1. Modul Program Kegiatan

**Modul Fokus Materi**

**Kegiatan Praktik**

Modul 1 Literasi Perangkat Keras& Dasar	Pengenalan Hardware (CPU,Monitor), Etika & Prosedur <i>Startup/Shutdown</i> yang benar, Latihan Ketik 10 Jari( <i>Tux Typing</i> ), Penguasaan <i>Mouse</i> .
Moduln 2 Kreativitas DigitalAwal (Aplikasi Dasar)	Membuat gambar dan berkreasi di MS Paint, Mengetik dan mengedit teks sederhana di Wordpad/MS Word, Manajemen File (membuat/mengganti nama/memindahkan folder).
Modul 3 Literasi dan Keamanan Digital	Pengenalan Web Browser dan Pencarian Informasi (Searching), Etika Berinternet (Netiket), Identifikasi Hoaks, Keamanan DataPribadi (Cyber Safety).
Modul 4 Proyek TIK & Integrasi	Membuat Presentasi Sederhana (3-5 slide tentang Hobi/Cita-cita), Membuat Poster Digital tentangBudaya Sekolah atau Kesadaran Lingkungan

## 1.11 Tujuan Inovasi Daerah

### 1. Tujuan Program

Kategori Tujuan	Detail TujuanProgram
<b>Kognitif/Keterampilan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membekali siswa dengan <b>keterampilan dasar TIK yang memadai</b> sehingga mampu mengoperasikan perangkat komputer dan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar.</li> <li>2. Mencapai pemahaman literasi digital yang kuat, membuat siswa mampu <b>memilih dan memproses informasi</b> dari dunia maya secara bijak dan kritis.</li> <li>3. Mengembangkan <b>minat dan bakat siswa</b> di bidang teknologi melalui metode pembelajaran yang Asyik, Menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan masa depan.</li> </ol>
<b>Afektif/Minat</b>	

**Peningkatan Mutu** 4. Meningkatkan kesiapan teknologi siswa sejak dini dalam rangka **mempersiapkan generasi yang paham teknologi** dan mendukung **perbaikan nilai pada Rapor Pendidikan sekolah.**

### 1.12 Manfaat yang Diperoleh

#### 1. **Kegunaan / Output / Manfaat Inovasi**

Kegunaan atau manfaat program BATIK ASMEN dapat dilihat dari berbagai sudut pandang (siswa, sekolah, dan kualitas pendidikan):

##### A. Output Langsung (Hard Skill)

- Siswa mampu **mengoperasikan komputer dasar** (menghidupkan, mematikan, mengelola file) secara mandiri.
- Siswa mampu **membuat output digital** sederhana (dokumen teks, gambar, dan presentasi) yang dapat digunakan untuk tugas-tugas mata pelajaran lain.
- Adanya **Karya Portofolio Digital** siswahasil darikegiatan Modul4 (Proyek TIK).
  1. ManfaatPendidikan danKarakter (SoftSkill).

Kategori  
Tujuan

Deskripsi Manfaat

##### Siswa

1. **Peningkatan Soft Skill:** Siswamemiliki sikap kritis, etis, dan bertanggung jawab saat berinteraksi di dunia digital (kesiapan cyber safety).
2. **Peningkatan Motivasi Belajar:** TIK yang diajarkan secara ASMEN menghilangkan persepsi kaku terhadap teknologi, mendorong eksplorasi diri dan kreativitas.

##### Sekolah

3. **Pencapaian Mutu Unggulan:** BATIK ASMEN menjadi **program unggulan** yang mendukung penguatan profil pelajar Pancasila dan indikator mutu TIK pada Rapor Pendidikan.

##### Guru

1. **Optimasi Aset:** Fasilitas Lab Komputer sekolah termanfaatkan secara optimal dan rutin sebagai pusat pembelajaran, bukan hanya administrasi
2. **Kemudahan Integrasi:** Membantu guru mata pelajaran lain dalam memberikan tugas yang memerlukan kompetensi digital, karena siswa telah memiliki fondasi TIK yangkuat.

### 1.13 Hasil Inovasi

#### A. Dampak bagi Sekolah (SD Inpres Timika III)

Dampak utama bagi sekolah adalah peningkatan mutu institusi, citra publik, dan efektivitas pengelolaan aset.

## 1. Peningkatan Mutu Pendidikan

**Peningkatan Nilai Rapor Pendidikan:** Inovasi ini secara langsung berkontribusi pada peningkatan kompetensi literasi digital siswa, yang merupakan salah satu indikator kunci mutu dalam Rapor Pendidikan.

## 2. Citra dan Branding

**Peningkatan Citra Sekolah:** BATIK ASMEN menjadi **Program Unggulan** yang membedakan sekolah dari yang lain, meningkatkan daya tarik (nilai jual) sekolah di mata calon orang tua siswa baru (saat PPDB).

## 3. Optimalisasi Aset

**Pemanfaatan Aset Maksimal:** Lab Komputer/perangkat TIK yang tersedia digunakan secara rutin, terjadwal, dan terarah, sehingga aset sekolah tidak hanya berfungsi sebagai fasilitas, tetapi sebagai pusat pembelajaran.

## 4. Budaya Inovasi

**Terciptanya Budaya Digital:** Sekolah menjadi pelopor dalam membentuk lingkungan yang sadar teknologi dan mendukung pembelajaran berbasis project yang memerlukan TIK.

## B. Dampak bagi Guru

Dampak ini berfokus pada peningkatan profesionalisme, efisiensi kerja, dan kualitas pembelajaran di kelas.

### 1. Efisiensi Pembelajaran

#### **Dukungan Integrasi Kurikulum:**

Guru mata pelajaran lain (IPA, Bahasa, IPS) dapat lebih mudah memberikan tugas berbasis TIK (misalnya, materi dari BATIK ASMEN). Peningkatan Kompetensi Profesional

2.

#### **Fokus pada Materi Inti:**

Guru tidak perlu lagi menghabiskan waktu kelas reguler untuk mengajarkan hal-hal dasar seperti save file atau copy-paste, karena keterampilan tersebut sudah dikuasai siswa melalui ekstrakurikuler.

## C. Dampak bagi Siswa

### 1. Kesiapan Digital (Literasi)

**Kemampuan Life Skill TIK:** Siswa tidak hanya tahu teori, tetapi mahir secara praktik dalam mengoperasikan perangkat, menjadikannya life skill yang bermanfaat di jenjang pendidikan berikutnya.

### 2. Kemandirian dan Keamanan

**Siswa yang Aman dan Kritis:** Siswa memiliki kesadaran tinggi terhadap etika berinternet, bahaya cyberbullying, dan risiko hoaks, membentuk pribadi yang bertanggung jawab dan aman di dunia maya.

### 3. Minat dan Kreativitas

**Peningkatan Motivasi:** Metode ASMEN (Asyik dan Menyenangkan) menumbuhkan minat siswa terhadap teknologi, mendorong mereka menggunakan TIK sebagai alat untuk berekspresi dan berkreasi (Output Kreatif).

### 4. Dukungan Akademik

**Peningkatan Kepercayaan Diri:** Siswa memiliki alat bantu belajar yang efektif (komputer), yang meningkatkan kualitas tugas-tugas akademik mereka.

## D. Dampak bagi masyarakat

Dampak ini menyentuh peran sekolah dalam komunitas dan kemitraan dengan orang tua

### 1. Partisipasi Orang Tua

**Keterlibatan dalam Pendidikan Digital:** Orang tua merasa lebih tenang karena anak mereka dibekali pengetahuan keamanan digital, mengurangi kekhawatiran orang tua terkait risiko anak saat menggunakan gawai di rumah.

### 2. Kualitas Lulusan

**Kontribusi SDM Lokal:** Sekolah menghasilkan lulusan yang melek digital dan siap melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, memberikan kontribusi positif pada kualitas SDM di lingkungan Timika.

### 3. Kemitraan Komunikasi

**Model Inovasi:** BATIK ASMEN dapat menjadi model praktik baik (**Best Practice**) yang dapat direplikasi oleh sekolah-sekolah lain di lingkungan Kabupaten Mimika dalam upaya peningkatan mutu TIK.

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