PEMERINTAH KABUPATEN MIMIKA

1. PROFIL INOVASI

1.1 Nama Inovasi

TERPESONA (Terampil Penggunaan Teknologi Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran

1.2 Tahapan Inovasi

penerapan

1.3 Inisiator Inovasi Daerah

asn

1.4 Jenis Inovasi

nondigital

1.5 Bentuk Inovasi Daerah

inovasi pelayanan publik

1.7 Urusan Inovasi Daerah

Pendidikan

1.8 Waktu Uji Coba

2025-11-07

1.9 Waktu Penerapan

2026-01-05

1.10 Rancang Bangun dan Pokok Perubahan yang Dilakukan

1. DASAR HUKUM
    1. UU No 20 tahun 2023 tentang Sistem Pemdidikan Nasional;
    2. UU No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
    3. UU No. 23 Tahun 2014 tentang Pemerintah Daerah;
    4. PP No. 57 tahun 2021 tentang Standar Pendidikan;
    5. PP No. 17 Tahun 2010 Tentang Penyelenggaraan Dan Pengelolaan Pendidikan;
    6. PP No. 38 Tahun 2017 tentang Inovasi Daerah
    7. Permendikbud Nomor 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru;
    8. Permendikbudristek Nomor 9 tentang Evaluasi Sistem Pendidikan;
    9. Permendikbudristek Nomor 22 tahun 2023 tentang standar sarana dan prasarana pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar dan jenjang pendidikan menengah;

10. Permendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022 Tentang Standar Pendididkan Guru;

11. Permendikbudristek Nomor 32 Tahun 2022 Tentang Standar Standar Pelayanan Minimal Pendidikan;

12. SK 018/H/M2024 tentang indikator Rapor Satuan Pendidikan dan Rapor Pendidikan Daerah tahun 2024;

13. Permendikbudristek Nomor 22 tahun 2023 tentang standar sarana dan prasarana pada pendidikan anak usia dini, jenjang pendidikan dasar dan jenjang pendidikan menenagh;

14. Permendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022 Tentang Standar Pendididkan Guru;

15. SK 034/H/M/2025 tentang indikator Rapor Pendidikan Satuan Pendidikan dan Rapor Pendidikan Daerah Tahun 2025

16. SK Bupati Mimika Nomor 174 Tahun 2024 tentang Pembentukan Tim Pamong Inovasi Daerah Kab. Mimika.

1. PERMASALAHAN

SMP Negeri 2 Mimika adalah salah satu sekolah yang berada di Kab. Mimika yang memiliki 1200 murid, 33 rombel dan 70 orang tenaga pendidik dan kependidikan. SMP Negeri 2 Mimika telah berusia 34 tahun dan telah berhasil meluluskan ±75.000 lulusan yang tersebar di penjuru Nusantara.

Dengan seiring berjalannya waktu, dan disertai dengan perkembangan ilmu teknologi dan teknologi, maka diperlukan tenaga – tenaga pengajar yang mampu untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMP Negeri 2 Mimika sehingga dapat menciptakan lulusan-lulusan yang mampu bersaing di jenjang yang lebih tinggi.

Untuk mengetahui kondisi satuan pendidikan maka rapor pendidikan merupakan salah satu acuan yang digunakan oleh pemerintah daerah dan pemerintah pusat dalam mengidentifikasi akar masalah yang terjadi dalam satuan pendidikan.

SMP Negeri 2 Mimika merupakan salah satu satuan pendidikan yang rapor pendidikannya masih harus di benahi kualitas pembelajarannya secara menyeluruh. Hal ini diakibatkan oleh komponen-komponen yang yang memiliki peranan penting di satuan pendidikan mengalami penurunan.

1. Output yang Diharapkan untuk adalah :

   a. Untuk Sekolah :

- Terwujudnya Visi dan Misi Sekolah;

- Capaian pada rapor pendidikan mengalami peningkatan;

- Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses belajar mengajar guru di kelas.

b. Untuk Guru :

- Menggunakan Proyektor / IDF dalam proses belajar mengajar;
- Meningkatkan kualitas pembelajaran;
- Meningkatkan kompetensi guru.

c. Untuk Murid :

- Meningkatnya minat belajar murid;
- Tujuan pembelajaran dapat tercapai;
- Hasil belajar murid meningkat.

1. Permasalahan Makro

Permasalah yang dihadapi disekolah adalah masih banyak guru yang belum mampu menggunakan proyektor atau IDF yang disiapkan oleh sekolah maupun pemerintah daerah dan pusat. Dalam dunia era digitalisasi saat ini sangat dibutuhkan tenaga-tenaga pengajar yang mampu menggunakan teknologi karena ini juga merupakan salah satu program dari kementrian pendidikan dengan adanya bantuan berupa media pembelajadan digital yang sudah diberikan ke sekolah-sekolah dan salah satunya adalam SMP Negeri 2 Mimika. Dengan demikian, diharapkan supaya guru bisa meningkatkan kompetensi dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan fasilitas yang sudah disipkan oleh sekolah dan pemerintah baik pusat maupun daerah.

Dengan meningkatnya kompetensi guru dalam proses pembelajaran, diharapkan juga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga capaian mutu pendidikan lewat rapor pendidikan bisa tercapai dan visi dan misi sekolah juga dapat terwujud.

1. DESAIN INOVASI

a. Program

TERPESONA (Terampil Penggunaan Teknologi dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan) diangkat sehubungan dengan menurunnya capaian kualitas pembelajaran pada rapor pendidikan. Diharapkan dengan program terpesona ini dapat meningkatkan capaian kualitas pada rapor pendidikan, penggunaan teknologi yang merata dalam proses belajar mengajar serta terwujudnya visi dan misi sekolah.

b. Tujuan

Tujuan dari program TERPESONA adalah :

1. *Untuk Murid*

- Meningkatnya minat belajar murid;
- Meningkatnya hasil belajar murid;
- Terciptanya proses pembelajaran yang aktif antara murid dan guru.

2. Untuk Guru

- Terampil dalam penggunaan teknologi;
- Meningkatnya kualitas dalam proses belajar mengajar;

- Dapat meningkatkan kompetensi pedagogik.

3. Untuk Sekolah

- Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran;
- Naiknya capaian kualitas pembelajaran pada rapor pendidikan;
- Terwujudnya visi dan misi sekolah;

1. *Tahap Persiapan (Triwulan 1)*

2. Pembentukan Tim Kerja, Melibatkan Kepala Sekolah, perwakilan Guru (semua mata pelajaran);

3. Sosialisasi Program TERPESONA untuk semua tenaga pendidik dan kependidikan;

    1. ***Tahap Implementasi Terintegrasi (Triwulan 2 dan 3)***
4. Proses belajar mengajar menggunakan teknologi
5. Hasil belajar murid
    1. ***Tahap monitoring dan evaluasi (setiap akhir Triwulan)***
6. Hasil rapor pendidikan
7. DAMPAK INOVASI

Adapun dampak dari inovasi TERPESOONA ini antara lain:

1. Untuk Kepala Sekolah
    1. Peningkatan kepemimpinan .
    2. Manajemen sekolah lebih humanis.
    3. Peningkatan citra dan kepercayaan publik.
    4. Penguatan program merdeka belajar dengan pendekatan Deep Learning.
2. Untuk Guru
    1. Peningkatan kompetensi pedagogik.
    2. Kreativitas dan inovasi pembelajaran.
    3. Hubungan guru – murid lebih hangat.
    4. Peningkatan kesadaran multikultural.
3. Untuk Murid
    1. Rasa nyaman, aman, dan bahagia.
    2. Identitas dan kebanggaan budaya menguat.
    3. Peningkatan karakter.
    4. Keterampilan abad ke -21.
    5. Koneksi dengan alam dan lingkungan.

1.11 Tujuan Inovasi Daerah

Tujuan dari program TERPESONA adalah :

1. *Untuk Murid*

- Meningkatnya minat belajar murid;
- Meningkatnya hasil belajar murid;

- Terciptanya proses pembelajaran yang aktif antara murid dan guru.

2. Untuk Guru

- Terampil dalam penggunaan teknologi;
- Meningkatnya kualitas dalam proses belajar mengajar;

- Dapat meningkatkan kompetensi pedagogik.

3. Untuk Sekolah

- Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran;
- Naiknya capaian kualitas pembelajaran pada rapor pendidikan;
- Terwujudnya visi dan misi sekolah

1.12 Manfaat yang Diperoleh

1. ***Untuk Sekolah :***

- Terwujudnya Visi dan Misi Sekolah;

- Capaian pada rapor pendidikan mengalami peningkatan;

- Tersedianya sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses belajar mengajar guru di kelas.

2. Untuk Guru :

- Menggunakan Proyektor / IDF dalam proses belajar mengajar;
- Meningkatkan kualitas pembelajaran;

- Meningkatkan kompetensi guru.

3. Untuk Murid :

- Meningkatnya minat belajar murid;
- Tujuan pembelajaran dapat tercapai;
- Hasil belajar murid meningkat.

1.13 Hasil Inovasi

1. Untuk Kepala Sekolah
    1. Peningkatan kepemimpinan .
    2. Manajemen sekolah lebih humanis.
    3. Peningkatan citra dan kepercayaan publik.
    4. Penguatan program merdeka belajar dengan pendekatan Deep Learning.
2. Untuk Guru
    1. Peningkatan kompetensi pedagogik.
    2. Kreativitas dan inovasi pembelajaran.
    3. Hubungan guru – murid lebih hangat.
    4. Peningkatan kesadaran multikultural.
3. Untuk Murid
    1. Rasa nyaman, aman, dan bahagia.
    2. Identitas dan kebanggaan budaya menguat.
    3. Peningkatan karakter.
    4. Keterampilan abad ke -21.
    5. Koneksi dengan alam dan lingkungan.

No	Indikator	Informasi	Data Pendukung