PEMERINTAH KABUPATEN MIMIKA

1. PROFIL INOVASI

1.1 Nama Inovasi

PELIHARA (Pelopor Lingkungan Hijau dan Ramah Sampah)

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

2025-08-01

1.9 Waktu Penerapan

2025-11-01

1.10 Rancang Bangun dan Pokok Perubahan yang Dilakukan

GAMBARAN UMUM INOVASI

Inovasi PELIHARA (Pelopor Lingkungan Hijau Dan Ramah Sampah) merupakan sebuah upaya sistematis yang dikembangkan oleh SD Negeri 4 Mimika dalam menjawab tantangan lingkungan di kawasan perkotaan. SD Negeri 4 Mimika merupakan sekolah yang relatif baru, memiliki bangunan sendiri dengan kondisi lingkungan yang masih gersang serta minim ruang terbuka hijau. Selain itu, lokasi sekolah berada di pusat kota dan berhadapan langsung dengan jalan poros utama dengan aktivitas kendaraan yang padat, sehingga berpotensi menimbulkan polusi udara dan penurunan kualitas lingkungan sekolah.

Kondisi tersebut diperparah oleh aktivitas warga sekolah yang secara tidak langsung turut menghasilkan sampah, baik organik maupun anorganik, yang sebelumnya belum dikelola secara optimal. Berangkat dari permasalahan tersebut, SD Negeri 4 Mimika menggagas inovasi PELIHARA sebagai gerakan kolaboratif yang melibatkan guru, peserta didik, orang tua, dan komite sekolah.

Inovasi ini berfokus pada dua pendekatan utama, yaitu penghijauan lingkungan sekolah dan pengelolaan sampah berbasis konsep 3R (Reduce, Reuse, Recycle). Melalui pendekatan tersebut, PELIHARA tidak hanya bertujuan memperbaiki kondisi fisik lingkungan sekolah, tetapi juga menanamkan nilai karakter peduli lingkungan kepada peserta didik sejak dini melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan nyata.

Pelaksanaan inovasi PELIHARA menghasilkan berbagai produk dan sarana pendukung lingkungan sekolah, seperti gapura, taman bunga, ruang terbuka hijau, green house, serta berbagai produk kreatif hasil daur ulang sampah. Dengan demikian, PELIHARA menjadi inovasi yang tidak hanya bersifat estetis, tetapi juga fungsional dan berkelanjutan.

1. DASAR HUKUM

Dasar hukum pelaksanaan inovasi PELIHARA antara lain:

1. UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. UU No. 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup.
3. UU No. 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah.
4. Permen No. 27 Tahun 2020 tentang Pengelolaan Sampah Spesifik.
5. Perda No. 9 Tahun 2019 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup.
6. Surat Keputusan Kepala SD Negeri 4 Mimika tentang Pembentukan Tim PELIHARA.

2. PERMASALAHAN

a. Permasalahan Makro

Secara umum, kawasan perkotaan menghadapi permasalahan meningkatnya polusi udara dan penumpukan sampah plastik yang berdampak pada kesehatan masyarakat dan kualitas lingkungan hidup.

b. Permasalahan yang Dihadapi SD Negeri 4 Mimika antara lain:

1. Lingkungan sekolah masih gersang dan minim ruang hijau.
2. Lokasi sekolah berada di tepi jalan lalu lintas padat yang menimbulkan polusi udara.
3. Pengelolaan sampah sekolah belum terstruktur.
4. Sampah belum dimanfaatkan menjadi barang bernilai guna.
5. Kesadaran warga sekolah terhadap lingkungan masih perlu ditingkatkan.

3. ISU STRATEGIS

Isu strategis dalam inovasi PELIHARA disusun berdasarkan pemberitaan media massa dan laporan lembaga nasional maupun internasional sepanjang tahun 2025 terkait isu sampah plastik, dan pentingnya pendidikan dalam menjaga keberlanjutan lingkungan.

a. Global

Dunia global semakin menguat sering meningkatnya krisis iklim dan polusi plastik. UNESCO dalam pernyataan resmi yang diberitakan pada 10 Juli 2025 menegaskan pentingnya pendidikan lingkungan hidup untuk membangun kesadaran generasi muda terhadap perlindungan ekosistem dan pengurangan polusi plastik. Sejalan dengan itu, laporan internasional mengenai peningkatan produksi sampah plastik global menunjukkan bahwa sampah plastik masih mencemari lingkungan setiap tahunnya, sehingga upaya pengurangan dan daur ulang harus dimulai dari perubahan perilaku melalui institusi pendidikan.

b. Nasional

Di Indonesia, persoalan sampah plastik masih menjadi perhatian serius. ANTARA News dalam pemberitaan tanggal 31 Mei 2025 melaporkan bahwa volume sampah nasional terus meningkat, sementara itu, Kompas.com pada 21 Juni 2025 memberitakan bahwa pemerintah menargetkan pengelolaan sampah secara menyeluruh hingga mencapai 51% pada tahun 2025, namun realisasi di beberapa daerah masih tergolong rendah. Kondisi ini menunjukkan pentingnya peran aktif satuan pendidikan dalam membangun budaya 3R (Reduce, Reuse, Recycle) sejak dini.

c. Lokal

Pada konteks lokal, pemberitaan pemerintah daerah Mimika kerap menyorot permasalahan kebersihan kota, sampah plastik, dan keterbatasan ruang terbuka hijau di wilayah perkotaan Mimika. Kondisi tersebut relevan dengan situasi SD Negeri 4 Mimika yang berada di pusat kota dan berhadapan langsung dengan jalan utama, sehingga rawan terkena dampak polusi udara serta keterbatasan area hijau.

4. METODE PELAKSANAAN

a. Kondisi Sebelum Inovasi

Sebelum inovasi PELIHARA diterapkan, lingkungan sekolah terlihat gersang, sampah belum terkelola dengan baik, dan belum ada produk kreatif berbahan daur ulang.

b. Kondisi Setelah Adanya Inovasi

Setelah inovasi berjalan, sekolah menjadi lebih hijau dan asri, sampah dikelola dengan konsep 3R, serta tercipta berbagai produk kreatif dari bahan bekas.

5. KEUNGGULAN / KEBAHARUAN

Inovasi PELIHARA memiliki keunggulan dan unsur kebaharuan yang membedakannya dari kegiatan lingkungan sekolah pada umumnya. Pertama, inovasi ini mengintegrasikan pendekatan kolaboratif dan keberlanjutan.

Kedua, PELIHARA tidak hanya berfokus pada kebersihan lingkungan, tetapi juga praktik nyata sehari-hari peserta didik, bukan hanya melalui pembelajaran teoritis. Peserta didik terlibat langsung dalam proses penghijauan, perawatan tanaman, serta pemanfaatan barang bekas menjadi produk bernilai guna.

Ketiga, inovasi ini memanfaatkan bahan-bahan sederhana yang mudah ditemukan di sekitar sekolah, sehingga dapat dilaksanakan dengan biaya rendah namun berdampak nyata. Produk-produk hasil daur ulang memiliki nilai estetika yang tinggi, kreatif, dan fungsional.

Keempat, inovasi ini menghadirkan kebaruan melalui pemanfaatan hasil daur ulang tidak hanya sebagai hiasan, tetapi juga sebagai sarana edukasi lingkungan, seperti gapura, taman, ruang terbuka hijau, dan green house yang dimanfaatkan secara berkelanjutan.

6. CARA KERJA INOVASI

Cara kerja inovasi PELIHARA meliputi:

1. Pengumpulan sampah organik dan anorganik.
2. Pemilahan sampah berdasarkan jenis.
3. Pengolahan sampah organik menjadi kompos dan eco enzim.
4. Pengolahan sampah anorganik menjadi produk kreatif.
5. Pemanfaatan hasil daur ulang untuk lingkungan sekolah.

7. TUJUAN INOVASI

Tujuan inovasi PELIHARA adalah:

1. Mengurangi polusi lingkungan sekolah.
2. Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih dan nyaman.
3. Mengoptimalkan pengelolaan sampah berbasis 3R.
4. Membentuk karakter peduli lingkungan pada peserta didik.

8. MANFAAT INOVASI

Manfaat yang diperoleh antara lain:

1. Lingkungan sekolah menjadi lebih bersih dan hijau.
2. Berkurangnya volume sampah.
3. Meningkatnya kreativitas dan kepedulian peserta didik.

9. DAMPAK INOVASI

Pelaksanaan inovasi PELIHARA tidak hanya bersifat jangka pendek, tetapi juga berpotensi berkelanjutan dalam jangka menengah dan panjang. Lingkungan sekolah menjadi lebih hijau, bersih, dan nyaman bagi seluruh warga sekolah.

Selain itu, inovasi ini membentuk budaya peduli lingkungan pada peserta didik melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan penghijauan dan pengelolaan sampah secara kreatif. Dampak sosial yang terlihat adalah meningkatnya keterlibatan orang tua dan komite sekolah dalam mendukung program lingkungan berbasis partisipasi.

Dalam jangka panjang, SD Negeri 4 Mimika diharapkan dapat menjadi rujukan atau contoh praktik baik (best practice) bagi sekolah lain dalam pengelolaan lingkungan berbasis partisipasi.

10. STRATEGI KEBERLANJUTAN INOVASI

Beberapa strategi keberlanjutan yang telah direncanakan, sekolah menyiapkan beberapa strategi keberlanjutan sebagai berikut:

1. **Integrasi Program**
   Kegiatan PELIHARA diintegrasikan ke dalam program rutin sekolah, seperti kegiatan Jumat Bersih, Projek Profil Pelajar Pancasila (P5), dan kegiatan ekstrakurikuler lingkungan.
2. **Penguatan Kelembagaan**
   Pembentukan dan penguatan Tim PELIHARA melalui Surat Keputusan Kepala Sekolah untuk memastikan keberlanjutan pelaksanaan meskipun terjadi pergantian pendidik atau pimpinan sekolah.
3. **Kolaborasi Berkelanjutan**
   Sekolah terus melibatkan orang tua, komite sekolah, dan mitra lingkungan dalam mendukung kegiatan penghijauan dan pengelolaan sampah.
4. **Pemeliharaan dan Pengembangan**
   Hasil inovasi seperti taman, green house, dan produk daur ulang dipelihara secara berkala serta dikembangkan sesuai kebutuhan sekolah.
5. **Dokumentasi dan Publikasi**
   Praktik baik PELIHARA didokumentasikan dan disosialisasikan agar dapat direplikasi oleh sekolah lain di Kabupaten Mimika.

1.11 Tujuan Inovasi Daerah

Tujuan inovasi PELIHARA adalah:

1. Mengurangi polusi lingkungan sekolah.
2. Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih dan nyaman.
3. Mengoptimalkan pengelolaan sampah berbasis 3R.
4. Membentuk karakter peduli lingkungan pada peserta didik.

1.12 Manfaat yang Diperoleh

MANFAAT INOVASI

Manfaat yang diperoleh antara lain:

1. Lingkungan sekolah menjadi lebih bersih dan hijau.
2. Berkurangnya volume sampah.
3. Meningkatnya kreativitas dan kepedulian peserta didik.

1.13 Hasil Inovasi

HASIL INOVASI PELIHARA

Pelaksanaan inovasi PELIHARA (Pelopor Lingkungan Hijau dan Ramah Sampah) di SD Negeri 4 Mimika telah memberikan berbagai hasil nyata yang terlihat pada perubahan lingkungan sekolah maupun perilaku warga sekolah.

1. Terwujudnya Lingkungan Sekolah yang Lebih Hijau dan Bersih

Lingkungan sekolah yang sebelumnya gersang kini menjadi lebih asri melalui kegiatan penghijauan dan penataan taman sekolah. Berbagai tanaman hias, tanaman bunga, dan ruang terbuka hijau mulai tertata dengan baik sehingga menciptakan suasana belajar yang nyaman dan sehat.

2. Terciptanya Sistem Pengelolaan Sampah Berbasis 3R

Sekolah mulai menerapkan pengelolaan sampah berbasis konsep 3R (Reduce, Reuse, Recycle). Sampah organik dan anorganik dipilah sesuai jenisnya sehingga pengelolaan sampah menjadi lebih teratur dan ramah lingkungan.

3. Terbentuknya Produk Kreatif Hasil Daur Ulang

Melalui kegiatan inovasi, peserta didik dan guru berhasil menghasilkan berbagai produk kreatif dari barang bekas, antara lain:

- Pot bunga dari botol plastik bekas
- Hiasan taman dari ban bekas
- Tempat sampah kreatif
- Gapura lingkungan
- Eco enzim dan kompos organik
- Green house sederhana

4. Meningkatnya Kesadaran dan Karakter Peduli Lingkungan

Peserta didik mulai terbiasa menjaga kebersihan sekolah, membuang sampah pada tempatnya, serta ikut merawat tanaman di lingkungan sekolah. Sikap peduli lingkungan tumbuh melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan PELIHARA.

5. Meningkatnya Partisipasi Warga Sekolah

Guru, peserta didik, orang tua, komite sekolah, dan masyarakat sekitar mulai terlibat aktif dalam kegiatan kebersihan, penghijauan, dan pengelolaan sampah sekolah secara bersama-sama.

6. Berkurangnya Volume Sampah Sekolah

Pemanfaatan kembali sampah anorganik menjadi produk kreatif serta pengolahan sampah organik menjadi kompos membantu mengurangi volume sampah yang dibuang ke lingkungan.

7. Terciptanya Sarana Edukasi Lingkungan

Berbagai fasilitas hasil inovasi seperti taman sekolah, green house, pojok hijau, dan media daur ulang dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran kontekstual bagi peserta didik tentang pentingnya menjaga lingkungan hidup.

8. Menjadi Contoh Praktik Baik Lingkungan Sekolah

Inovasi PELIHARA mulai dikenal sebagai praktik baik (best practice) pengelolaan lingkungan sekolah yang dapat menjadi inspirasi bagi sekolah lain di Kabupaten Mimika.

Indikator Hasil yang Terlihat

- Lingkungan sekolah tampak lebih bersih dan rapi.
- Jumlah tanaman dan area hijau bertambah.
- Tersedia tempat sampah terpilah.
- Peserta didik aktif dalam kegiatan Jumat Bersih.
- Tercipta berbagai karya daur ulang.
- Budaya peduli lingkungan mulai terbentuk di sekolah.

No	Indikator	Informasi	Data Pendukung
1	Kecepatan penciptaan inovasi*	Inovasi dapat diciptakan dalam waktu 1-4 bulan	• **Tentang** Kecepatan penciptaan inovasi*
2	Kemudahan proses inovasi yang dihasilkan	Hasil inovasi diperoleh dalam waktu 2-5 hari	• **Tentang** SOP Kemudahan proses inovasi

No	Indikator	Informasi	Data Pendukung
3	Kemanfaatan inovasi*	Cakupan penerima manfaat 201 orang atau lebih	• **Tentang** Kemanfaatan inovasi
4	Penyelesaian layanan pengaduan	86%	• **Tentang** Penyelesaian layanan pengaduan
5	Pelaksana inovasi daerah	Ada pelaksana dan ditetapkan dengan SK Kepala Perangkat Daerah	• **Tentang** Pelaksana inovasi daerah
6	Ketersediaan SDM terhadap inovasi daerah*	Lebih dari 30	• **Tentang** Jumlah SDM yang mengelola suatu inovasi daerah.
7	Keterlibatan aktor inovasi	Inovasi melibatkan 5 Aktor atau lebih	• **Tentang** Keterlibatan aktor inovasi
8	Regulasi Inovasi Daerah*	Peraturan Kepala Daerah/ Peraturan Daerah	• **Tentang** Regulasi Inovasi Daerah
9	Jejaring inovasi	Inovasi melibatkan 3-4 Perangkat Daerah	• **Tentang** Jejaring inovasi
10	Alat Kerja	Pelaksanaan kerja sudah didukung sistem informasi online/ daring Contoh : pemanfaatan platform media sosial, AI, IoT, super-app, dll	• **Tentang** Alat Kerja IT
11	Integrasi Layanan	Layanan telah terintegrasi dengan layanan lain pada program atau kegiatan pada unit organisasi lain atau dalam lebih dari satu urusan pemerintahan	• **Tentang** Integrasi Layanan
12	Bimtek inovasi	Dalam 2 tahun terakhir pernah lebih dari 2 kali bimtek (bimtek,training dan TOT	• **Tentang** Bimtek inovasi
13	Sosialisasi Inovasi Daerah	Konten melalui Media Sosial	• **Tentang** Sosialisasi Inovasi Daerah Melalui Konten Media
14	Monitoring dan Evaluasi Inovasi Daerah	Hasil laporan monev eksternal berdasarkan hasil penelitian/kajian/ analisis	
15	Kemudahan informasi layanan	Layanan melalui 2 dari 4 media	• **Tentang** Kemudahan informasi layanan
16	Pedoman teknis	Telah terdapat Pedoman teknis berupa buku yang dapat diakses secara online	• **Tentang** Pedoman teknis
17	Kualitas inovasi daerah*	Memenuhi 3 atau 4 unsur substansi	
18	Dukungan anggaran	Anggaran dialokasikan pada kegiatan penerapan inovasi di T-0, T1 dan T-2	• **Tentang** Dukungan anggaran
19	Program dan kegiatan inovasi Perangkat Daerah dalam RKPD	Pemerintah daerah sudah menuangkan program inovasi daerah dalam RKPD T-1, T-2 dan T0 (T0 adalah tahun berjalan)	• **Tentang** Program dan kegiatan inovasi (RKT)