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 mengoptimalisasi perbaikan 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 *Startup/Shutdown* yang benar, Latihan Ketik 10 Jari(*Tux Typing*), Penguasaan *Mouse*.
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
Kognitif/Keterampilan	1. Membekali siswa dengan **keterampilan dasar TIK yang memadai** sehingga mampu mengoperasikan perangkat komputer dan memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar. 2. Mencapai pemahaman literasi digital yang kuat, membuat siswa mampu **memilihdan memproses informasi** dari dunia maya secarabijak dan kritis.
Afektif/Minat	3. Mengembangkan **minat dan bakat siswa** di bidang teknologi melalui metode pembelajaran yang Asyik, Menyenangkan, dan relevan dengan kebutuhan masa depan.

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, memb 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
1	Dukungan anggaran	Anggaran dialokasikan pada kegiatan penerapan inovasi di T-0 (tahun berjalan)	• **Tentang** Anggaran Betik Asmen G-Litera dalam Arkas (Pembayaran Internet)
2	Bimtek inovasi	Dalam 2 tahun terakhir pernah lebih dari 2 kali bimtek (bimtek,training dan TOT	• **Tentang** SURAT TUGAS DAN BUKTI DUKUNG
3	Program dan kegiatan inovasi Perangkat Daerah dalam RKPD	Pemerintah daerah sudah menuangkan program inovasi daerah dalam RKPD T-1 atau T-2	• **Tentang** Dokumen Rencana Kegiatan dan Anggaran Sekolah (RKAS) SD Inpres Timika III Tahun 2026. Program dan anggaran pendukung keberhasilan inovasi BATIK ASMEN (G-LITERA) berupa penyediaan alat multimedia pembelajaran dan langganan jasa internet terdapat pada Halaman 9 (Baris No. 159 dan 160): "05.09. Penyediaan Alat Multi Media Pembelajaran" "Pengadaan Komputer Laptop... (Personal Computer-Laptop asus) dan 11 Halaman 11 (Baris No. 201 dan 202): Tandai bagian pos "06.07.05. Pembayaran jasa internet" khu
4	Sosialisasi Inovasi Daerah	Konten melalui Media Sosial	• **Tentang** penyebaran via youtube • **Tentang** G-LItera di publikasikan di Tiktok
5	Pedoman teknis	Telah terdapat Pedoman teknis berupa buku dalam bentuk elektronik	• **Tentang** Berisi tentang panduan operasional Gafimikasi Literasi Digital

No	Indikator	Informasi	Data Pendukung
6	Kemudahan informasi layanan	Layanan melalui 3 media atau lebih	• **Tentang** "Kemudahan akses layanan inovasi BATIK ASMEN (G-LITERA) berbasis web-aplikasi. Tautan layanan dapat diakses dengan mudah oleh siswa melalui perangkat (Chromebook/HP) dan informasinya disebarluaskan secara aktif melalui media sosial WhatsApp Group kelas." • **Tentang** "Kemudahan akses layanan inovasi BATIK ASMEN (G-LITERA) berbasis web-aplikasi. Tautan layanan dapat diakses dengan mudah oleh siswa melalui perangkat (Chromebook/HP) dan informasinya disebarluaskan secara aktif melalui media sosial WhatsApp Group kelas." • **Tentang** buku tamu digital berbasis QR
7	Kecepatan penciptaan inovasi*	Inovasi dapat diciptakan dalam waktu 1-4 bulan	• **Tentang** "Dokumen Proposal/Laporan Rancang Bangun Inovasi BATIK ASMEN (G-LITERA). Informasi mengenai tahapan proses dan durasi waktu penciptaan inovasi (mulai dari persiapan hingga uji coba) dapat dilihat pada bagian yang telah ditandai di dalam dokumen."
8	Kemudahan proses inovasi yang dihasilkan	Hasil inovasi diperoleh dalam waktu 1 hari	• **Tentang** Standar Operasional Prosedur (SOP) Pelaksanaan Inovasi BATIK ASMEN (G-LITERA) • **Tentang** Panduan Standar Operasional Prosedur (SOP) Pelaksanaan Inovasi BATIK ASMEN (G-LITERA)
9	Penyelesaian layanan pengaduan	86%	• **Tentang** "Laporan rekapitulasi penanganan kendala teknis dan pengaduan layanan inovasi BATIK ASMEN (G-LITERA). Media pengaduan dilayani secara langsung (tatap muka) dan melalui media sosial (WhatsApp). Persentase penyelesaian pengaduan mencapai 100%." • **Tentang** PRESENTASI RASIO PELAYANAN
10	Alat Kerja	Pelaksanaan kerja sudah didukung sistem informasi online/ daring Contoh : pemanfaatan platform media sosial, AI, IoT, super-app, dll	• **Tentang** alat kerja penggunaan IT • **Tentang** FOTO KEGIATAN G LITERA
11	Kemanfaatan inovasi*	Cakupan penerima manfaat 1-100 orang	• **Tentang** daftar hadir siswa • **Tentang** daftar hadir lampiran kedua • **Tentang** PENERIMA MANFAAT
12	Monitoring dan Evaluasi Inovasi Daerah	Hasil laporan monev eksternal berdasarkan hasil penelitian/kajian/ analisis	• **Tentang** SURVEI KEPUASAN DARI 12 ORANG TUA SISWA • **Tentang** laporan hasil penelitia dari orang tua siswa
13	Kualitas inovasi daerah*	Memenuhi 5 unsur substansi	

No	Indikator	Informasi	Data Pendukung
14	Keterlibatan aktor inovasi	Inovasi melibatkan 3 Aktor	• **Tentang** PEMBENTUKAN TIM INOVASI BATIK ASMEN (BELAJAR TIK ASYIK DAN MENYENANGKAN) TAHUN PELAJARAN 2025/2026
15	Regulasi Inovasi Daerah*	Peraturan Kepala Daerah/ Peraturan Daerah	• **Tentang** PENETAPAN INOVASI DAERAH TAHUN 2025
16	Ketersediaan SDM terhadap inovasi daerah*	11-30 SDM	• **Tentang** SK TIM PELAKSANA INOVASI DAERAH KABUPATEN MIMIKA TAHUN 2025 DAN LAMPIRAN
17	Pelaksana inovasi daerah	Ada pelaksana dan ditetapkan dengan SK Kepala Daerah	• **Tentang** SK TIM PELAKSANA INOVASI DAERAH KABUPATEN MIMIKA TAHUN 2025 DAN LAMPIRAN
18	Jejaring inovasi	Inovasi melibatkan 5 Perangkat Daerah atau lebih	• **Tentang** SK TIM PELAKSANA INOVASI DAERAH KABUPATEN MIMIKA TAHUN 2025 DAN LAMPIRAN
19	Integrasi Layanan	Layanan telah terintegrasi dengan layanan lain pada program atau kegiatan lain pada satu unit organisasi atau dalam satu urusan pemerintahan	• **Tentang** bukti visual bahwa inovasi G-LITERA benar-benar ada dan dapat dioperasikan. • **Tentang** halaman 2 • **Tentang** halaman 3 • **Tentang** halaman 4 • **Tentang** halaman 5