PEMERINTAH KABUPATEN MIMIKA

1. PROFIL INOVASI

1.1 Nama Inovasi

Fun Day Literasi

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

2024-12-03

1.9 Waktu Penerapan

2025-01-13

1.10 Rancang Bangun dan Pokok Perubahan yang Dilakukan

RANCANG BANGUN INOVASI DAERAH

SD INPRES KOPERAPOKA II

FUN DAY LITERASI

1. **PROFIL INOVASI**
    1. Nama Inovasi : Fun Day Literasi
    2. Tanggal uji coba : 13 Januari 2025
    3.
2. **RANCANG BANGUN**
    1. **DASAR HUKUM**
        1. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (Sistem Pendidikan Nasional) dan Peraturan Teknisnya.
        2. Tata Tertib Sekolah SD Inpres Koperapoka II
    2. **PERMASALAHAN**

        1. **Makro**

            Permasalahan yang ditimbulkan disekolah adanya fenomena murid masih banyak yang belum bisa membaca disekolah menjadi hal yang biasa.

        2. **Mikro**

Sebelum penerapan inovasi **Fun Day Literasi**, kondisi yang terjadi di sekolah umumnya menunjukkan budaya literasi yang belum berkembang secara optimal.

1. **ISU STRATEGIS**
    1. **Global**
        1. **Nasional**
        2. **Lokal**
    2. **METODE PEMBAHARUAN**
        1. **Sebelum penerapan inovasi**

Sebelum penerapan inovasi **Fun Day Literasi**, kondisi yang terjadi di sekolah umumnya menunjukkan budaya literasi yang belum berkembang secara optimal. Beberapa keadaan yang sering ditemukan antara lain:

1. **Minat baca peserta didik masih rendah**
   Peserta didik kurang tertarik membaca buku selain buku pelajaran. Kegiatan membaca hanya dilakukan saat pembelajaran berlangsung.
2. **Kegiatan literasi belum menarik**
   Program literasi sebelumnya masih bersifat monoton, sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan kurang antusias mengikuti kegiatan.
3. **Kemampuan komunikasi dan menulis siswa belum berkembang maksimal**
   Sebagian peserta didik masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, bercerita, membaca nyaring, maupun menulis karya sederhana.
4. **Pemanfaatan pojok baca dan perpustakaan belum optimal**
   Buku bacaan tersedia, tetapi belum dimanfaatkan secara rutin oleh peserta didik.
5. **Partisipasi warga sekolah dalam kegiatan literasi masih rendah**
   Guru, orang tua, dan peserta didik belum terlibat secara aktif dalam membangun budaya literasi sekolah.
6. **Pembelajaran masih berpusat pada guru**
   Aktivitas belajar lebih banyak berupa penjelasan guru sehingga peserta didik kurang memperoleh pengalaman belajar yang kreatif dan menyenangkan.
7. **Kurangnya variasi media dan kegiatan literasi**
   Sekolah belum memiliki program literasi terpadu yang menggabungkan permainan edukatif, kreativitas, seni, dan literasi digital.
8. **Budaya literasi sekolah belum terbentuk secara konsisten**
   Kegiatan membaca dan menulis belum menjadi kebiasaan rutin dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.

Kondisi tersebut menjadi dasar lahirnya inovasi **Fun Day Literasi** sebagai upaya menciptakan kegiatan literasi yang lebih aktif, kreatif, menyenangkan, dan melibatkan seluruh warga sekolah.

1. **Sesudah penerapan inovasi**

   Setelah penerapan inovasi **Fun Day Literasi**, terjadi berbagai perubahan positif di lingkungan sekolah, baik pada peserta didik maupun budaya belajar sekolah secara keseluruhan, antara lain:

2. **Minat baca peserta didik meningkat**
   Peserta didik menjadi lebih senang membaca buku karena kegiatan literasi dikemas secara menarik, kreatif, dan menyenangkan.
3. **Peserta didik lebih aktif dan percaya diri**
   Siswa mulai berani tampil mendongeng, membaca puisi, bercerita, menyampaikan pendapat, dan menunjukkan hasil karya mereka di depan teman-temannya.
4. **Budaya literasi mulai terbentuk**
   Kegiatan membaca, menulis, dan berdiskusi menjadi kebiasaan yang dilakukan secara rutin di sekolah.

5. **Pojok baca dan perpustakaan lebih dimanfaatkan**
   Peserta didik lebih sering mengunjungi pojok baca dan meminjam buku untuk dibaca secara mandiri maupun bersama teman.
6. **Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan**
   Guru lebih kreatif dalam mengintegrasikan literasi dengan permainan edukatif, seni, teknologi, dan aktivitas kelompok sehingga suasana belajar lebih aktif dan tidak membosankan.
7. **Meningkatnya kreativitas peserta didik**
   Siswa mampu menghasilkan berbagai karya seperti cerita pendek, puisi, pantun, poster, komik sederhana, dan hasil karya literasi lainnya.
8. **Kerja sama warga sekolah semakin baik**
   Guru, peserta didik, orang tua, dan warga sekolah lebih terlibat dalam mendukung kegiatan literasi sekolah.
9. **Kemampuan literasi dan komunikasi meningkat**
   Peserta didik lebih lancar membaca, memahami informasi, menulis sederhana, dan berkomunikasi dengan baik.
10. **Lingkungan sekolah menjadi lebih literat dan positif**
    Sekolah memiliki suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, inovatif, dan mendukung penguatan karakter peserta didik.
11. **Meningkatnya motivasi belajar peserta didik**
    Peserta didik merasa senang mengikuti kegiatan pembelajaran karena adanya variasi kegiatan yang edukatif dan menyenangkan.

Penerapan inovasi **Fun Day Literasi** memberikan dampak nyata dalam membangun budaya literasi sekolah yang berkelanjutan serta mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan karakter peserta didik

1. **KEUNGGULAN/KEBAHARUAN**

Keunggulan/Kebaharuan Inovasi “Fun Day Literasi”

1. Literasi dikemas secara menyenangkan
   Kegiatan literasi tidak hanya membaca buku, tetapi dipadukan dengan permainan edukatif, seni, kreativitas, dan aktivitas interaktif sehingga peserta didik lebih antusias mengikuti pembelajaran.
2. Mengintegrasikan berbagai jenis literasi
   Fun Day Literasi menggabungkan literasi baca tulis, literasi digital, numerasi, komunikasi, seni, dan karakter dalam satu kegiatan terpadu.
3. Berpusat pada peserta didik
   Peserta didik menjadi lebih aktif dalam membaca, berdiskusi, mendongeng, membuat karya, dan menampilkan hasil kreativitasnya.
4. Pembelajaran lebih kreatif dan inovatif
   Guru menggunakan metode belajar yang variatif seperti game edukasi, lomba literasi, drama, kuis digital, dan pojok baca kreatif sehingga pembelajaran tidak monoton.
5. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
   Lingkungan belajar dibuat lebih aktif, komunikatif, dan kolaboratif sehingga peserta didik merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar.
6. Melibatkan seluruh warga sekolah
   Program ini tidak hanya melibatkan guru dan peserta didik, tetapi juga orang tua, tenaga kependidikan, dan komunitas sekolah dalam membangun budaya literasi.
7. Mendorong lahirnya karya peserta didik
   Peserta didik diberi ruang untuk menghasilkan karya seperti puisi, cerita pendek, pantun, poster, komik sederhana, dan drama literasi.
8. Fleksibel dan mudah diterapkan
   Kegiatan dapat disesuaikan dengan kondisi sekolah, jenjang kelas, tema pembelajaran, serta sarana yang tersedia.
9. Menguatkan pendidikan karakter
   Melalui kegiatan kolaboratif dan kreatif, peserta didik dilatih disiplin, percaya diri, tanggung jawab,

kerja sama, dan kemampuan komunikasi.

10. Menjadi ciri khas/program unggulan sekolah
    Fun Day Literasi dapat menjadi identitas inovasi sekolah dalam membangun budaya literasi yang aktif, kreatif, dan berkelanjutan.
11. Mengubah persepsi literasi menjadi kegiatan yang menyenangkan
    Kebaharuan utama program ini adalah menghilangkan kesan bahwa literasi hanya berupa kegiatan membaca serius, tetapi menjadi aktivitas edukatif yang menarik dan dinanti peserta didik.

1. CARA KERJA INOVASI

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap awal, sekolah membentuk tim pelaksana literasi yang terdiri dari kepala sekolah, guru, dan tenaga kependidikan. Tim menyusun:

- Jadwal kegiatan Fun Day Literasi
- Tema kegiatan literasi
- Jenis lomba dan permainan edukatif
- Media dan bahan bacaan
- Pembagian tugas panitia dan guru pendamping

2. Tahap Persiapan

Sekolah menyiapkan:

- Pojok baca dan area literasi
- Buku cerita, buku pengetahuan, dan media digital
- Alat permainan edukatif
- Ruang kreativitas siswa
- Sound system, LCD, atau media pendukung lainnya

Guru juga memberikan arahan kepada peserta didik mengenai jenis kegiatan yang akan diikuti.

3. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan Fun Day Literasi dilaksanakan secara menyenangkan dan terjadwal melalui beberapa zona atau aktivitas, seperti:

A. Kegiatan Membaca

- Membaca 15 menit sebelum pembelajaran
- Membaca nyaring
- Membaca bersama teman

B. Literasi Kreatif

- Menulis cerita pendek
- Membuat puisi/pantun
- Menggambar cerita
- Membuat komik sederhana

C. Literasi Interaktif

- Mendongeng
- Drama cerita rakyat
- Tebak kata dan kuis literasi

D. Literasi Digital

- Menonton video edukatif

- Kuis online
- Membuat poster digital sederhana

Peserta didik berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan lainnya secara bergiliran sehingga semua siswa aktif terlibat.

4. Tahap Pendampingan

Guru berperan sebagai:

- Fasilitator kegiatan
- Pembimbing peserta didik
- Motivator
- Penilai aktivitas dan kreativitas siswa

Guru memberikan dukungan agar semua peserta didik berani tampil dan aktif berpartisipasi.

5. Tahap Apresiasi

Di akhir kegiatan dilakukan:

- Pemberian penghargaan kepada peserta aktif
- Pameran karya siswa
- Penampilan hasil kreativitas peserta didik
- Dokumentasi kegiatan

Apresiasi diberikan untuk meningkatkan motivasi dan rasa percaya diri siswa.

6. Tahap Evaluasi

Tim literasi melakukan evaluasi terhadap:

- Keaktifan peserta didik
- Minat baca siswa
- Hasil karya yang dihasilkan
- Kendala pelaksanaan
- Saran perbaikan kegiatan berikutnya

Hasil evaluasi digunakan untuk menyempurnakan pelaksanaan Fun Day Literasi selanjutnya.

Alur Kerja Singkat

Perencanaan Persiapan Pelaksanaan Pendampingan Apresiasi Evaluasi

Hasil yang Diharapkan

- Budaya literasi sekolah meningkat
- Peserta didik lebih aktif dan kreatif
- Pembelajaran menjadi menyenangkan
- Minat baca dan kemampuan komunikasi siswa berkembang
- Terbentuk lingkungan sekolah yang literat dan inovatif

1. **HASIL INOVASI**
    1. Meningkatnya minat baca pada murid
    2. Terbentuknya budaya literasi sekolah
    3. Meningkatnya keaktifan dan kepercayaan diri murid
    4. Berkembangnya kreatifitas murid
    5. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan
    6. Meningkatkatnya kemampuan literasi dan komunikasi
    7. Terjalinnya kerjasama yang baik antar stackholder sekolah
    8. Pemanfaatan perpustakaan dan pojok baca yang meningkat

9. Terbentuk lingkungan sekolah yang positif
10. Menjadi salah satu program unggulan sekolah

1.11 Tujuan Inovasi Daerah

1. **TUJUAN INOVASI**

   Inovasi ini bertujuan untuk:

2. **Meningkatkan minat baca peserta didik**
   Menumbuhkan kebiasaan membaca melalui kegiatan yang menyenangkan dan menarik bagi siswa.
3. **Membentuk budaya literasi di sekolah**
   Membiasakan peserta didik untuk membaca, menulis, berdiskusi, dan berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.
4. **Meningkatkan kemampuan literasi peserta didik**
   Mengembangkan kemampuan membaca, menulis, berbicara, menyimak, dan memahami informasi.
5. **Menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan**
   Menghadirkan suasana belajar yang kreatif, interaktif, dan tidak membosankan melalui berbagai kegiatan literasi.
6. **Mengembangkan kreativitas peserta didik**
   Memberikan ruang bagi siswa untuk menghasilkan karya seperti puisi, cerita pendek, pantun, poster, komik, dan drama.
7. **Meningkatkan rasa percaya diri peserta didik**
   Melatih keberanian siswa untuk tampil, bercerita, membaca puisi, dan menyampaikan pendapat di depan umum.
8. **Mengintegrasikan literasi dengan pendidikan karakter**
   Menanamkan nilai disiplin, kerja sama, tanggung jawab, percaya diri, dan komunikasi melalui kegiatan literasi.
9. **Mengoptimalkan pemanfaatan sarana literasi sekolah**
   Mendorong penggunaan perpustakaan, pojok baca, dan media literasi digital secara aktif.
10. **Melibatkan seluruh warga sekolah dalam budaya literasi**
    Mengajak guru, tenaga kependidikan, orang tua, dan peserta didik untuk bersama-sama mendukung kegiatan literasi sekolah.
11. **Mendukung Gerakan Literasi Sekolah (GLS)**
    Menjadi program inovatif sekolah dalam memperkuat pelaksanaan GLS secara berkelanjutan dan menyenangkan.

Top of Form

Bottom of Form

1.12 Manfaat yang Diperoleh

Bagi Peserta Didik

- Meningkatkan minat dan kebiasaan membaca.
- Mengembangkan kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak.
- Menumbuhkan kreativitas melalui karya literasi.
- Meningkatkan rasa percaya diri saat tampil di depan umum.
- Membuat peserta didik lebih aktif, kritis, dan komunikatif.
- Menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan.
- Melatih kerja sama, disiplin, dan tanggung jawab.

2. Bagi Guru

- Membantu guru menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- Mempermudah guru dalam menanamkan budaya literasi.

- Meningkatkan interaksi aktif antara guru dan peserta didik.
- Menjadi sarana pengembangan metode pembelajaran berbasis literasi.

3. Bagi Sekolah

- Menciptakan lingkungan sekolah yang literat, aktif, dan menyenangkan.
- Menjadi program unggulan sekolah dalam Gerakan Literasi Sekolah (GLS).
- Meningkatkan kualitas pembelajaran dan budaya belajar sekolah.
- Mengoptimalkan pemanfaatan perpustakaan dan pojok baca.
- Membangun citra sekolah yang kreatif dan inovatif.

4. Bagi Orang Tua dan Masyarakat

- Meningkatkan keterlibatan orang tua dalam kegiatan pendidikan anak.
- Menumbuhkan kepedulian masyarakat terhadap budaya literasi.
- Membentuk kerja sama yang baik antara sekolah dan keluarga.

5. Manfaat Jangka Panjang

- Membentuk karakter peserta didik yang gemar belajar.
- Menyiapkan peserta didik memiliki kemampuan literasi yang baik.
- Membantu meningkatkan prestasi belajar siswa.
- Menumbuhkan budaya membaca dan belajar sepanjang hayat.

1.13 Hasil Inovasi

Penerapan inovasi *Fun Day Literasi* memberikan berbagai hasil positif bagi peserta didik, guru, maupun lingkungan sekolah. Adapun hasil yang diperoleh antara lain:

1. **Meningkatnya minat baca peserta didik**
   Peserta didik menjadi lebih senang membaca karena kegiatan literasi dikemas secara menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan.
2. **Meningkatnya kemampuan literasi siswa**
   Kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan memahami informasi mengalami peningkatan melalui berbagai aktivitas literasi yang kreatif.
3. **Terciptanya suasana belajar yang menyenangkan**
   Kegiatan belajar menjadi lebih aktif, interaktif, dan penuh semangat sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran.
4. **Meningkatnya kreativitas dan percaya diri siswa**
   Melalui lomba membaca puisi, mendongeng, menceritakan kembali isi bacaan, dan kegiatan literasi lainnya, siswa lebih berani tampil dan mengembangkan kreativitasnya.
5. **Terbentuknya budaya literasi di sekolah**
   Kebiasaan membaca dan memanfaatkan bahan bacaan mulai tumbuh dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah.
6. **Meningkatnya keterlibatan guru dan warga sekolah**
   Guru, tenaga kependidikan, dan orang tua lebih aktif mendukung kegiatan literasi sehingga tercipta kerja sama yang baik dalam meningkatkan mutu pendidikan.
7. **Pemanfaatan pojok baca dan perpustakaan lebih optimal**
   Sarana literasi yang tersedia menjadi lebih sering digunakan oleh peserta didik untuk membaca dan belajar mandiri.
8. **Meningkatnya kemampuan komunikasi siswa**
   Siswa lebih mampu menyampaikan ide, pendapat, dan hasil bacaan dengan bahasa yang baik dan percaya diri.
9. **Meningkatkan karakter positif peserta didik**
   Kegiatan literasi membantu menanamkan sikap disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan rasa ingin tahu.
10. **Meningkatnya prestasi dan kualitas pembelajaran**
    Kemampuan memahami materi pelajaran menjadi lebih baik karena siswa terbiasa membaca dan mencari informasi secara mandiri.

Hasil inovasi *Fun Day Literasi* menunjukkan bahwa kegiatan literasi yang dikemas secara kreatif dan menyenangkan dapat membangun kebiasaan belajar positif serta meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

No	Indikator	Informasi	Data Pendukung