PEMERINTAH KABUPATEN MIMIKA

1. PROFIL INOVASI

1.1 Nama Inovasi

Education Expo Program (EEP)

1.2 Tahapan Inovasi

penerapan

1.3 Inisiator Inovasi Daerah

opd

1.4 Jenis Inovasi

nondigital

1.5 Bentuk Inovasi Daerah

inovasi bentuk lainnya sesuai bidang urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah

1.7 Urusan Inovasi Daerah

Pendidikan

1.8 Waktu Uji Coba

2025-01-10

1.9 Waktu Penerapan

2025-02-24

1.10 Rancang Bangun dan Pokok Perubahan yang Dilakukan

I. DASAR HUKUM

1. **UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)**

2. **UU Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen**

3. **Permendikbud No. 22 Tahun 2016**, pengawasan terhadap pelaksanaan kurikulum menjadi salah satu instrumen penting dalam memastikan efektivitas Kurikulum Merdeka.

4. Peraturan Pemerintah Nomor 28 Tahun 1990 Tentang Pendidikan Dasar

5. Panduan Operasional Perdijen GTK Nomor 2626/2323 tentang memberikan kerangka kompentensi Literasi dan numerasi bagi guru.

II Permasalahan

A. Permasalahan Makro

Secara umum tantangan yang dihadapi di SD Inpres Timika II adalah metode ajar yang diterapkan oleh beberapa guru dalam proses belajar mengajar adalah metode konvensional yakni lebih monoton metode ceramah dimana guru lebih aktif berbicara sedangkan murid lebih pasif terutama pada murid kelas VI dimana kelas VI sebagai kelas akhir yang akan melanjutkan ke jenjang berikut (SMP).

Dalam rapat evaluasi, pimpinan mulai membuka diskusi dengan pertanyaan sederhana, “Apakah murid-murid yang akan kita luluskan nanti, benar-benar siap untuk bersaing dengan murid dari sekolah lain? Apakah murid-murid ini sudah kita bekali dengan kompetensi maupun kecakapan yang diharapkan sesuai dengan profil Pelajar Pancasila yang tertuang dalam VMTS (Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah)?

Pada saat pertanyaan itu disampaikan, beberapa guru terlihat berpikir, terlebih Bapak/Ibu guru yang mengajar di kelas 6. Sebagai kepala sekolah, saya tidak menyalahkan tetapi sebaliknya, bahwa inilah saatnya untuk melakukan transformasi dalam pendidikan. Dalam rapat evaluasi inilah, kami berdiskusi mencari solusi untuk permasalahan tersebut. Hal ini pun diakui oleh salah satu guru bahwa mereka telah menyusun dan merencanakan pembelajaran dengan baik dengan mempersiapkan alat peraga, video pembelajaran, infocus untuk membantu proses Kegiatan Belajar Mengajar di dalam kelas. Dan ternyata, beberapa guru juga sudah mencoba pendekatan berbasis projek. Sehingga hasil keputusan bersama, kami sepakat untuk melaksanakan Pameran Pendidikan sebagai bentuk penilaian outentik bagi murid di kelas akhir.

Kegiatan pameran pendidikan ini menjadi wadah yang sangat tepat bagi murid dalam memahami pengetahuan yang dimiliki sebelumnya sehingga dapat mengaplikasikan dengan pengetahuan baru melalui ekplorasi sendiri oleh murid dalam interdisipliner maupun menghubungkan beberapa konsep melalui proyek-proyek kreatif, dan eksplorasi ilmiah. Dalam kegiatan ini, guru hanya berperan sebagai fasilitator, bukan sumber belajar utama maupun satu-satunya sumber informasi. Sehingga dituntut murid dapat berkolaborasi secara kelompok, mandiri dalam menyelesaikan tugas tanpa harus menunggu instruksi dari guru tetapi memiliki inisiatif bersama kelompok untuk menemukan jawaban, dengan penalaran kritis murid dapat menemukan solusi inovatif atas isu global yang dibahas sehingga mereka mampu menjelaskan ide-ide maupun proyek mereka secara lisan kepada pengunjung, menjawab pertanyaan, serta meyakinkan audiens tentang karya mereka melalui presentasi.

Sehingga tujuan dari pelaksanaan pameran pendidikan dapat mewujudkan 8 Dimensi Profil Lulusan, yakni (1). Keimanan dan Ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa; (2). Kewargaan; (3). Penalaran Kritis; (5). Kolaborasi; (6). Kemandirian; (7). Kesehatan; (8). Komunikasi.

B. Permasalahan Mikro

Hasil identifikasi dapat dijelaskan bahwa selama ini murid belum terbiasa untuk berbicara di depan kelas, murid pada saat belajar hanya disuguhkan dengan materi tanpa mengeksplorasi pengetahuan yang dimiliki sehingga membuat mereka terbiasa menerima tanpa mencari tahu hal-hal yang baru yang dapat disandingkan dengan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya, sehingga murid tidak terbiasa untuk berpikir kritis. Padahal dengan kemampuan yang dimiliki murid sebenarnya mereka dapat menciptakan proyek-proyek kreatif dari hasil kolaborasi dengan rekan sejawat maupun dengan bapak/ibu guru.

III Desain Inovasi

Untuk menghadapi tantangan yang telah dipaparkan, langkah pertama yang saya lakukan, adalah (1). Saya memilih 15 guru yang akan menjadi guru pendamping (fasilitator) untuk mendampingi 15 kelompok yang terdiri dari 9-10 murid dalam satu kelompok sekaligus sebagai panitia penyelenggara. (2). Membuat surat tugas. (3). Bersama TIM menyusun perencanaan kegiatan EEP yakni terkait tema yang akan diusung dalam EEP nantinya. Perencanan ini juga terkait dengan waktu pelaksanaan yang direncanakan pada saat itu di bulan Mei 2025, yang dibiayai dari dana BOSP.

Untuk pembekalan maupun pendampingan akan dilakukan selama 3 bulan, terhitung dari bulan Februai sampai dengan bulan Mei 2025. Sehingga sebagai fasilitator dalam tahap perencanaan, guru membantu murid melalui diskusi untuk menentukan judul topik serta arah proyek pameran yang sesuai dengan tema. Dalam tahap pelaksanaan selama pengerjaan proyek, guru hanya bertindak sebagai sumber daya dalam hal ini menyediakan akses mendapatkan materi referensi, misalnya murid berkunjung ke laboratorium computer sekolah, guru memfasilitasi ke Dinas Perpustakaan dan Arsip Daerah Kab. Mimika, dan memperkenalkan murid pada narasumber dari

Dinas Kesehatan, Dinas Lingkungan Hidup, maupun narasumber lainnya jika diperlukan. Selanjutnya guru bertindak sebagai pendukung, yaitu memberi dukungan terstruktur yang disesuaikan dengan kebutuhan murid dalam kelompok, tetapi dukungan yang diberikan dikurangi jika murid mengalami kemajuan yang signifikan sehingga guru hanya memberi umpan balik melalui pertanyaan kritis di tengah proses pelaksanaan. Tahap yang terakhir adalah tahap persiapan pameran dan presentasi. Dalam tahapan ini, guru membantu murid mempersiapkan diri untuk berinteraksi dengan publik.

Keterbatasan waktu merupakan tantangan besar dalam pelaksanaan pameran pendidikan, karena dapat menghambat setiap tahapan proses, mulai dari persiapan hingga tahapan pelaksanaan, dan tantangan ini sering kali datang dari guru pendamping (fasilitator) yang memiliki tanggungjawab ganda. Sehingga strategi yang saya lakukan adalah manajemen waktu dengan efektif dengan fokus kepada tujuan pelaksanaan kegiatan pameran maupun proyek utama dengan waktu yang tersedia (± 3 bulan), memprioritaskan apa yang harus dilakukan dengan memanfaatkan waktu pulang sekolah untuk mendampingi murid, memanfaatkan group WhatsApp untuk berdiskusi dan berkordinasi dalam persiapan pameran pendidikan.

Sesuai dengan Petunjuk Teknis (Juknis) yang berlaku, kegiatan *Education Expo Program* dapat dibiaya dari dana BOSP (Bantuan Operasional Satuan Pendidikan). Untuk mengurangi pembengkakan anggaran, maka kami mengajukan proposal ke PT Trakindo sebagai sekolah mitra SD Inpres Timika II, dalam bentuk bantuan konsumsi. Kegiatan EEP ini sepenuhnya didukung oleh komite sekolah dan orang tua murid. Keterlibatan orang tua dalam hal ini sangat membantu sekolah sebagai penyelenggara kegiatan dengan memberikan bantuan pengadaan ATK (kerta plano, lem, gunting, dan lainnya) yang dibutuhkan murid dan membantu mempersiapkan serta mendesain stand yang akan digunakan nantinya.

Pelaksanaan pameran pendidikan bukan hanya sekedar program tahunan sekolah, tetapi memberikan dampak yang signifikan bagi murid, guru dan sekolah. Ini terbukti bahwa kegiatan EEP, para murid begitu antusias dengan menampilkan beberapa karya mereka baik dalam projek kreatif maupun tulisan ilmiah yang mereka aplikasikan melalui keterampilan dan pengetahuan yang mereka peroleh selama di dalam kelas maupun selama pendampingan . Hal yang menarik bahwa murid menguasai materi, mampu mempertanggungjawabkan hasil yang mereka dapatkan melalui presentasi dan mampu menjawab pertanyaan dari pengunjung. Hal ini melatih mereka berbicara di depan umum dengan percaya diri dan lugas. Mereka dapat membangun kolaborasi dalam bentuk Kerjasama TIM, serta mampu berhadapan dengan pertanyaan atau kritik dari pengunjung, sehingga dituntut murid harus cepat berpikir kritis dan mempertahankan solusi dari projek mereka.

Tema yang diusung tahun ini tentang***"Mental Wellness through STEAM".*** Pameran Pendidikan ini berfokus pada pengembangan kebiasaan hidup sehat melalui pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, Matehematics) dan ini merupakan tema di tahun kedua pelaksanaan EEP. Tema ini bukan sekadar rangkaian kata, tetapi melalui tema ini, saya ingin menanamkan kesadaran akan pentingnya menjaga kesehatan diri, mengelola stres dengan baik, membangun hubungan yang positif, dan menciptakan komunitas sekolah yang saling peduli.

Wellness School merupakan komitmen sekolah untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan mendukung kesejahteraan seluruh warga sekolah. Saya Yakini bahwa pikiran yang tenang, tubuh yang sehat, dan hati yang bahagia adalah fondasi yang kokoh bagi proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi seluruh warga sekolah. Sejalan dengan itu, pendekatan STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics) hadir sebagai inovasi dalam metode pembelajaran. STEAM mendorong murid untuk berpikir kritis, berkolaborasi, berkreasi, dan memecahkan masalah melalui integrasi berbagai disiplin ilmu. Melalui STEAM, guru tidak hanya mengajarkan teori, tetapi juga memberikan pengalaman nyata yang relevan dengan tantangan dunia saat ini dan masa depan, serta mendorong murid untuk belajar melalui pengalaman nyata, pemecahan masalah, inovasi, dan kreativitas dengan memanfaatkan lingkungan sekitar.

Pelaksanaan EEP ini menarik perhatian beberapa pemangku kepentingan (stakeholders) yang hadir pada saat pameran berlangsung. (1). Respon positif dari orang tua murid terhadap pendidikan anak bahwa kegiatan EEP untuk terus dilaksanakan sebagai program tahunan sekolah. (2). Pemerintahan

Daerah (Dinas Pendidikan dan OPD lainnya) yaitu memberikan gambaran langsung dan data empiris tentang kinerja GTK melalui inovasi pembelajaran, praktik baik, dan hasil karya murid. Sedangkan untuk OPD lainnya, salah satu yaitu Dinas Lingkungan Hidup (DLH) sebagai penguatan kemitraan yang telah menjalin kolaborasi dan kerjasama lewat MOU yang telah disepakati melalui program pelestarian lingkungan di daerah sebagai sasaran sekolah adiwiyata melalui Program Gerakan Peduli dan Berbudaya Lingkungan Hidup di Sekolah (PBLHS) dengan mendaur ulang sampah sebagai bahan dasar dalam proyek pameran.

Peran Bapak/Ibu guru sebagai guru pendamping maupun fasilitator sangat bangga atas pencapaian dan diluar dari eksepatasi yang mungkin pada saat itu masih ada keraguan pada murid-muridnya, dan melului ajang ini guru-guru dapat belajar bagaimana peran guru yang sesungguhnya bagi murid dalam pembelajaran mendalam, dan hal ini merupakan salah satu bentuk pengembangan kompetensi guru yang terlibat dalam kegiatan yang mana memerlukan keterampilan baru dalam proses pembelajaran sebagai bentuk peningkatan dalam praktik pedagogis yaitu penyempurnaan praktik pengajaran.

Sebagai kepala sekolah, saya merasa bangga atas kerjasama TIM dan ini merupakan pencapaian yang luar biasa karena pertanyaan yang selama ini ada telah terjawab melalui kegiatan "***Education Expo Program***", dengan harapan bahwa ini bukan saja dilakukan bapak/ibu guru pada saat akan melaksanakan kegiatan EEP tetapi guru pun dapat mengimplementasikan di dalam kelas. Dengan pelaksanaan pameran pendidikan sebagai alat untuk memimpin, mempromosikan, dan mengevaluasi kinerja sekolah secara menyeluruh serta membuka kemitraan yang akan berkelanjutan bagi kualitas SD Inpres Timika II di masa akan datang.

Refleksi

Pelaksanaan kegiatan *Education Expo Program* ini telah berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, akan tetapi ada beberapa hal yang harus diperbaiki terkait dengan perencanan, yakni murid sebagai subjek utama dalam kegiatan ini sudah harus dilaksanakan sejak murid duduk di kelas 5, kalaupun itu di kelas 6 dapat dilakasanakan disemester 1 sehingga lebih efektif dan efisien, karena jika dilaksanakan di semester 2 maka akan bersamaan dengan proses persiapan murid dalam mengahadapi ujian sekolah nantinya. Melakukan efesiensi anggaran dengan mengoptimalkan anggaran dengan sumber daya yang tersedia sekaligus bermitra dengan lembaga swasta lainnya untuk mendukung terlaksananya pameran pendidikan.

Penutup

Demikian praktik baik saya tentang "Education Expo Program", dengan pelaksanaan pameran pendidikan merupakan jembatan antara teori di kelas dan aplikasi kehidupan. Dengan praktik baik yang saya lakukan ini memberikan insipirasi bagi bapak/ibu kepala sekolah maupun guru, dalam menciptakan lulusan yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga kompoten dan berkarakter yang sesuai dengan 8 Dimensi Profil Lulusan.

1.11 Tujuan Inovasi Daerah

Tujuan inovasi sekolah adalah menghadirkan perubahan positif yang mampu meningkatkan mutu pendidikan secara menyeluruh. Inovasi tidak hanya berorientasi pada penggunaan teknologi atau pembelajaran yang menarik, tetapi juga bertujuan membentuk peserta didik yang berkarakter, kreatif, berpikir kritis, mampu bekerja sama, serta siap menghadapi tantangan kehidupan dan perkembangan zaman. Pada saat yang sama, inovasi sekolah mendorong guru untuk terus berkembang, memperkuat budaya belajar yang positif, dan membangun kemitraan yang erat dengan orang tua serta masyarakat sehingga tercipta ekosistem pendidikan yang berkualitas dan berkelanjutan.

1.12 Manfaat yang Diperoleh

Inovasi sekolah memberikan manfaat yang komprehensif bagi seluruh ekosistem pendidikan. Bagi peserta didik, inovasi meningkatkan kualitas belajar, membangun karakter, dan mengembangkan keterampilan abad ke-21. Bagi guru, inovasi mendorong peningkatan kompetensi dan profesionalisme. Bagi sekolah,

inovasi memperkuat mutu pendidikan, budaya kolaborasi, dan daya saing. Sementara itu, orang tua dan masyarakat memperoleh manfaat melalui meningkatnya kualitas layanan pendidikan dan lahirnya lulusan yang siap menghadapi tantangan masa depan. Dengan demikian, inovasi sekolah menjadi salah satu kunci dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas, relevan, dan berkelanjutan.

1.13 Hasil Inovasi

Hasil Inovasi yang dihasilkan dalam kegiatan Education Expo Program adalah siswa menghasilkan karya berupa alat olaraga sederhana seperti Dumbell, Skipping Rope, miniatur taman, Handgrip, Roket air, Bantal relaksasi.

No	Indikator	Informasi	Data Pendukung
1	Dukungan anggaran	Anggaran dialokasikan pada kegiatan penerapan inovasi di T-1 atau T-2	• **Tentang** Anggaran kegiatan EEP
2	Kemanfaatan inovasi*	Cakupan penerima manfaat 201 orang atau lebih	• **Tentang** Daftar pengguna inovasi EEP
3	Bimtek inovasi	Dalam 2 tahun terakhir pernah 1 kali kegiatan transfer pengetahuan (bimtek, sharing, FGD, atau kegiatan transfer pengetahuan yang lain)	• **Tentang** BIMTEK PERSIAPAN EDICATION EXPO PROGRAM (EEP)
4	Regulasi Inovasi Daerah*	SK Kepala Perangkat Daerah	• **Tentang** SK PANITIA KEGIATAN EDUCATOIN EXPO PROGRAM (EEP)
5	Program dan kegiatan inovasi Perangkat Daerah dalam RKPD	Pemerintah daerah sudah menuangkan program inovasi daerah dalam RKPD T-1 atau T-2	• **Tentang** Anggaran kegiatan EEP
6	Ketersediaan SDM terhadap inovasi daerah*	11-30 SDM	• **Tentang** SK PANITIA KEGIATAN EDUCATOIN EXPO PROGRAM (EEP)
7	Kualitas inovasi daerah*	Memenuhi 5 unsur substansi	
8	Pelaksana inovasi daerah	Ada pelaksana dan ditetapkan dengan SK Kepala Perangkat Daerah	• **Tentang** SK PANITIA KEGIATAN EDUCATOIN EXPO PROGRAM (EEP)
9	Jejaring inovasi	Inovasi melibatkan 3-4 Perangkat Daerah	• **Tentang** Jejaring Inovasi
10	Sosialisasi Inovasi Daerah	Media Berita	• **Tentang** Sosialisasi Inovasi Daerah
11	Kemudahan informasi layanan	Layanan melalui 3 media atau lebih	• **Tentang** Kemudahan informasi layanan - Dokumen Pendukung
12	Integrasi Layanan	Ada dukungan melalui perangkat web aplikasi/mobile (android atau ios) yang layanan sudah terintegrasi dengan unit organisasi lain	• **Tentang** INTEGRASI LAYANAN

No	Indikator	Informasi	Data Pendukung
13	Alat Kerja	Pelaksanaan kerja sudah didukung sistem informasi online/ daring Contoh : pemanfaatan platform media sosial, AI, IoT, super-app, dll	• **Tentang** ALAT KERJA
14	Kemudahan proses inovasi yang dihasilkan	Hasil inovasi diperoleh dalam waktu 6 hari atau lebih	• **Tentang** SOP EEP
15	Kecepatan penciptaan inovasi*	Inovasi dapat diciptakan dalam waktu 1-4 bulan	• **Tentang** Kecepatan penciptaan inovasi
16	Monitoring dan Evaluasi Inovasi Daerah	Hasil laporan monev eksternal berdasarkan hasil penelitian/kajian/ analisis	• **Tentang** Monitoring dan Evaluasi Inovasi
17	Pedoman teknis	Telah terdapat Pedoman teknis berupa buku dalam bentuk elektronik	• **Tentang** Pedoman teknis
18	Penyelesaian layanan pengaduan	86%	• **Tentang** Penyelesaian layanan pengaduan