PEMERINTAH KABUPATEN MIMIKA

INOVASI TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN

Kategori Anugerah

Inovasi Tingkat Satuan Pendidikan

Inovator

Inovator Perorangan: SD Inpres Timika 3

Judul Inovasi

BATIK ASMEN (Belajar TIK dan Menyenangkan)

Tanggal Pengembangan Inovasi

2025-08-27

Latar Belakang Permasalahan

Tujuan Melakukan Inovasi

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**.

Manfaat

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.

Rancang Bangun atau Desain Inovasi

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

Kebaruan, Keunikan atau Keaslian

Tingkat Kesiapterapan atau Keunggulan Produk

Kemanfaatan Produk Inovasi

Tingkat Keberlanjutan