PEMERINTAH KABUPATEN MIMIKA

INOVASI TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN

Kategori Anugerah

Inovasi Tingkat Satuan Pendidikan

Inovator

Inovator Perorangan: SD Inpres Sempan Barat

Judul Inovasi

EKKO - SEBAR

Tanggal Pengembangan Inovasi

2025-01-01

Latar Belakang Permasalahan

Tujuan Melakukan Inovasi

1. TUJUAN

Tujuan dasar dari program " EKKO " adalah :

1. Meningkatkan kemampuan akademik siswa baik di bidang olahraga, seni maupun pengetahuan
2. Menjadi wadah pengembangan minat dan bakat siswa
3. Meningkatkan keterampilan bersosialisasi, kerja sama tim, kepemimpinan, dan disiplin diri.
4. Memberikan kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat sebagai penyeimbang dari beban akademik.
5. Guru secara kolektif mengidentifikasi masalah, berbagi praktik terbaik, dan mencari solusi untuk meningkatkan efektivitas pengajaran mereka.
6. Membangun budaya berbagi, saling mendukung, dan belajar berkelanjutan di antara staf pengajar.
7. Memastikan bahwa strategi pengajaran yang digunakan berdampak positif dan signifikan pada hasil belajar siswa.
8. Memberikan kesempatan pada guru untuk melakukan praktik baik di luar sekolah
9. Memberi siswa pengalaman nyata dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari di kelas
10. Menanamkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, kemandirian, kedisiplinan dan etika melalui penugasan proyek yang terstruktur.
11. Membantu siswa melihat relevansi materi pelajaran dengan dunia nyata dan masa depan mereka.

Manfaat

1. MANFAAT / DAMPAK

Dampak dari program " EKKO " adalah :

1. *Bagi Siswa*

- Peningkatan keterampilan non-akademik dan bakat, peningkatan kepercayaan diri, kesehatan mental yang lebih baik, dan keterampilan sosial.
- Mendapat kualitas pengajaran yang lebih baik, umpan balik yang relevan, metode pembelajaran inovatif, dan lingkungan kelas yang adaptif.
- Kemampuan aplikasi teori, pemahaman kontekstual materi, pengembangan pemecahan masalah dunia nyata, dan peningkatan keterampilan proyek.

2. *Bagi Guru*

- Meningkatan **hubungan emosional** dengan siswa, penemuan potensi siswa dari sudut pandang yang berbeda, dan pengembangan **keterampilan memfasilitasi** di luar materi pelajaran inti.
- Peningkatan **kompetensi profesional**, berbagi **praktik terbaik**, mengurangi rasa terisolasi, dan **solusi inovatif** terhadap tantangan pengajaran.
- Memperluas pemahaman tentang **relevansi** materi yang diajarkan, meningkatkan **integrasi kurikulum**, dan mendapatkan **kepuasan profesional** dari keberhasilan proyek siswa

3. Bagi Orang Tua

- **Kebanggaan** terhadap prestasi non-akademik anak, meningkatnya **keterlibatan** dalam kegiatan sekolah (misalnya saat pertunjukan/pertandingan), dan menjadi saluran **kontribusi** keahlian masyarakat.
- Peningkatan **mutu pendidikan** sekolah secara keseluruhan, jaminan bahwa anak mereka diajar oleh guru yang **terus berkembang**, dan **kepercayaan** yang lebih tinggi terhadap institusi sekolah.
- Anak memiliki **keterampilan praktis** yang relevan dengan kebutuhan masyarakat/industri, peningkatan **citra sekolah** sebagai lembaga yang menghasilkan lulusan yang siap kerja/bermasyarakat.

Rancang Bangun atau Desain Inovasi

1. DASAR HUKUM

1. Undang – Undang No. 20 Tahun 2023 tentang sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 62 Tahun 2014
    - Tentang Kegiatan **Ekstrakurikuler** pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
    - Disebutkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler berfungsi untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, dan kemandirian peserta didik.
3. Peraturan yang mengatur Kurikulum Merdeka (Contoh: Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024).
    - Dalam konteks Kurikulum Merdeka, kegiatan **kokurikuler** diwujudkan secara eksplisit melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).
4. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen

    - Secara umum, UU ini mengatur tentang hak dan kewajiban guru, termasuk kewajiban untuk melaksanakan **Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB)** . Komunitas Belajar adalah salah satu wadah yang diakui dan didorong untuk melaksanakan PKB tersebut

    2. PERMASALAH

    > Makro

    Program “EKKO“ (**E**kstrakurikuler, **K**omunitas Belajar dan **Ko**-kurikuler) merupakan program yang memiliki tingkat kolaborasi yang sangat spesifik melalui pengembangan minat dan bakat murid, berbagi pengalaman belajar dan keterampilan di kalangan guru serta pengembangan karakter.

    Tujuan dasar utama dari program ini adalah menjadikan wadah kolaborasi untuk membangun budaya interaksi dalam pengembangan minat dan bakat serta karakter yang ada di lingkungan sekolah. Namun yang menjadi permasalahan umum adalah sarana, prasarana, dan anggaran yang dialokasikan sering tidak seimbang dengan kebutuhan kegiatan. Hal ini menghambat pengembangan potensi maksimal siswa, Jadwal ekskul sering bertabrakan dengan kepentingan siswa lain (seperti bimbingan belajar, kursus bahasa/musik, atau kegiatan keagamaan) terkadang memaksa siswa memilih antara ekskul dan aktivitas penting lainnya, kurangnya ketertarikan siswa pada ekskul yang ada, pembina yang ditugaskan (baik guru maupun pelatih luar) mungkin memiliki semangat yang tinggi, namun kurang memiliki sertifikasi, kompetensi teknis yang mutakhir, atau metodologi pengajaran yang kurang menarik dan terstruktur. Sedangkan untuk kegiatan ko-kurikuler yang

melibatkan kunjungan luar atau praktik lapangan seringkali membutuhkan biaya tambahan, yang menimbulkan diskriminasi atau ketidaksetaraan bagi siswa yang kurang mampu secara ekonomi, Ko-kurikuler dilakukan hanya sebagai *refreshing* atau selingan tanpa memiliki keterkaitan yang jelas dan terstruktur dengan Capaian Pembelajaran (CP) atau materi yang sedang diajarkan, serta perencanaan dan pelaksanaan kegiatan di luar kelas (meminta izin, mengurus transportasi, mengawasi siswa) menambah beban kerja administrasi dan psikologis yang besar pada guru, apalagi jika terjadi insiden di lapangan, hasil dari kegiatan ko-kurikuler (misalnya, laporan observasi, produk proyek) seringkali tidak memiliki rubrik penilaian yang baku dan untuk komunitas belajar seringkali pertemuan cenderung bersifat monolog (hanya mendengarkan presentasi kepala sekolah/narasumber) dan kurang memberikan ruang aman bagi guru untuk berbagi *real problem* di kelas, merefleksikan kegagalan, dan mencari solusi kolaboratif, kegiatan hanya berjalan jika ada perintah dari atasan atau pengawas (top-down) tidak ada inisiatif dari guru sendiri (*bottom-up*) untuk bertemu, membuat agenda, atau menindaklanjuti rencana aksi dan agenda komunitas belajar tidak fokus pada *core business* peningkatan pembelajaran siswa (seperti mendiskusikan hasil asesmen formatif atau strategi diferensiasi), tetapi justru membahas hal-hal administratif atau non-kurikuler.

> Mikro

- Tantangan yang di hadapi SD INPRES SEMPAN BARAT dalam menerapkan program “ EKKO “ adalah :

- Kurangnya minat murid pada ekstrakurikuler serta pelaporan kegiatan yang tidak terstruktur

- Kemauan serta motivasi anggota berbeda – beda, rasa kepedulian terhadap hal – hal baru masih kurang

- Sulitnya mengukur dampak keterlibatan murid dalam pembelajaran akademik, kurangnya pengawasan dari guru dan kurangnya kesadaran murid akan ko-kurikuler.

3. ISU STRATEGIS

- Global

Pengembangan ekstrakurikuler, komunitas belajar dan ko-kurikuler merupakan kegiatan yang terprogram untuk memperluas cakupan pembelajaran dari intrakurikuler. Dalam dunia Pendidikan kegiatan tersebut pastinya menjadi tolak ukur keberhasilan suatu sekolah. Namun di samping itu tentunya ada berbagai isu global yang mempengaruhi kegiatan tersebut diantaranya :

>Akses dan Kesetaraan

Seringkali kegiatan ekstrakurikuler (terutama yang mahal seperti robotika atau olahraga tertentu) hanya dapat diakses oleh siswa dari latar belakang ekonomi yang lebih baik. Hal ini memperburuk kesenjangan sosial dan akademik.

>Keseimbangan Beban Siswa

Ada tekanan global untuk berprestasi, yang mendorong siswa mengambil terlalu banyak kegiatan ekstrakurikuler. Ini menyebabkan kelelahan (*burnout*), kurang tidur, dan mengurangi waktu untuk keluarga/sosialisasi non-terstruktur.

>Integrasi dalam Budaya Sekolah

Komunitas belajar sering dianggap sebagai "tambahan" daripada bagian integral dari pekerjaan guru. Sekolah kesulitan mengubah budaya dari pengajaran yang terisolasi menjadi kolaborasi normatif.

>Keterbatasan Kurikulum Inti

Kurikulum inti global seringkali padat dan terfokus pada ujian standar. Ini menyisakan sedikit ruang fleksibel bagi guru untuk mengintegrasikan kegiatan ko-kurikuler berbasis proyek atau kunjungan lapangan yang mendalam.

- Nasional

> Kesenjangan Sarana & Prasarana

Sekolah di daerah 3T sering tidak memiliki fasilitas dasar (lapangan olahraga, laboratorium, alat musik, studio seni) untuk menyelenggarakan ekskul berkualitas. Akibatnya, pilihan ekskul sangat terbatas pada kegiatan non-fasilitas seperti Pramuka (yang wajib disediakan), Palang Merah Remaja (PMR), atau karya ilmiah sederhana.

> **Kualitas dan Kompetensi Pembimbing**

Tidak semua guru memiliki kompetensi atau minat untuk menjadi pembimbing ekskul. Seringkali, sekolah merekrut pihak luar dengan pelatihan pedagogis yang minim, atau guru hanya ditunjuk berdasarkan paksaan (mandat) tanpa ada pelatihan spesifik.

> **Fokus pada Administrasi vs Pembelajaran**

Kombel di banyak sekolah masih terjebak dalam membahas hal-hal administratif, persiapan akreditasi, atau penyelesaian perangkat ajar (Modul Ajar) daripada berfokus pada tiga ide besar yaitu 1) Fokus pada hasil belajar murid, 2) Budaya kolaborasi, dan 3) Berorientasi pada data hasil murid.

> **Waktu dan Beban Kerja Guru**

Guru di Indonesia memiliki beban jam mengajar dan tugas administrasi yang tinggi. Menemukan waktu efektif untuk mengadakan Kombel yang bermakna (minimal 1 jam per minggu) tanpa memberatkan guru di luar jam kerja merupakan masalah struktural.

> **Ketidakjelasan Batasan (Ekskul vs. Ko-kurikuler)**

Di lapangan, banyak sekolah yang kesulitan membedakan mana kegiatan ko-kurikuler dan mana ekstrakurikuler. Hal ini menyebabkan ko-kurikuler hanya dilihat sebagai "kegiatan tambahan" tanpa integrasi mendalam ke dalam mata pelajaran.

> **Dukungan Mitra Komunitas dan Industri**

Ko-kurikuler yang ideal melibatkan pengalaman dunia nyata. Sekolah di Indonesia masih kesulitan membangun kemitraan yang kuat dan berkelanjutan dengan keluarga, masyarakat, dan industri lokal untuk memberikan pengalaman belajar yang otentik dan bermakna bagi siswa.

- Lokal

> Kurangnya ketertarikan siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler

Siswa merasa bahwa kegiatan ektrakurikuler merupakan kegiatan yang menguras tenaga dan menghabiskan waktu serta kegiatannya yang monoton

> **Rendahnya keterlibatan orang tua dalam pendampingan anak**

Di sekolah tertentu, komunikasi tentang manfaat ekskul gagal menjangkau orang tua karena tingkat literasi yang rendah atau ketidakmampuan menggunakan media komunikasi digital. Orang tua menganggap ekskul membuang waktu dan biaya.

> **Fokus Hanya pada Kelas Serumpun**

Kombel hanya efektif di antara guru-guru kelas yang mengajarkan mata pelajaran yang sama (misalnya, guru Matematika) dan gagal membangun kolaborasi antar-mata pelajaran yang penting untuk implementasi dan pembelajaran terintegrasi.

> **Dominasi Guru**

Dalam Kombel, ide-ide inovatif guru muda sering terhambat atau diabaikan karena dominasi pandangan dan praktik yang sudah lama diterapkan oleh guru senior. Ini menciptakan lingkungan yang tidak aman untuk berbagi masalah.

> **Kurangnya Relevansi Kurikulum Lokal**

Pihak sekolah kesulitan mengintegrasikan isu lokal yang spesifik dan sensitif (misalnya, masalah sampah, konflik lahan, atau politik desa) ke dalam proyek ko-kurikuler karena takut menimbulkan reaksi negatif dari masyarakat atau pemerintah daerah.

4. METODE PEMBAHARUAN

- Kondisi sebelum adanya program " EKKO " :
  - **Ekstrakurikuler**
    - Di sekolah siswa hanya menerima pelajaran intrakurikuler
    - Perkembangan minat dan bakat siswa tidak tersalurkan dengan baik
    - Di sekolah para guru hanya bisa melihat kemampuan siswa dari pengetahuannya
  - Komunitas Belajar
    - Sikap cuek terhadap permasalahan yang ada
    - Kurangnya kolaborasi dan komunikasi antar guru
    - Kurangnya berbagi pengalaman belajar antar guru
  - Ko-Kurikuler (7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)
    - Siswa belum teratur dalam bangun pagi
    - Belum membiasakan diri melaksanakan doa
    - Bermalas-malasan dalam berolahraga dan mengkonsumsi makanan bergizi
    - Siswa belum membiasakan diri dalam bermasyarkat dan tidur cepat
    - Masih kurangnya motivasi dalam belajar
- Kondisi setelah adanya Program " EKKO " :
  - **Ekstrakurikuler**
    - Perkembangan minat dan bakat siswa semakin terarah
    - Siswa mampu mengikuti kegiatan dan lomba – lomba di luar sekolah
    - Guru mampu melihat kemampuan siswa dari segi keterampilan
  - **Komunitas Belajar**
    - Kolaborasi dan komunikasi semakin baik
    - Saling berbagi pengalaman belajar
    - Guru mampu mengimplemtasi pengalaman belajar yang terintegrasi
- **Ko – Kurikuler (7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)**
  - Keterlamabatan siswa datang ke sekolah mulai berkurang
  - Selalu berdoa bersama saat apel pagi
  - Mulai mengkonsumsi makanan bergizi melalui bekal dari rumah
  - Melaksanakan Olahraga 2 x seminggu (Rabu dan Jumat)

  - Peningkatan prestasi belajar siswa mulai meningkat dilihat dari hasil belajar siswa dan keaktifan dalam kelas.

5. KEUNGGULAN / KEBAHARUAN

- Program **“ EKKO “** sangat membawa perubahan positif di lingkungan sekolah baik bagi siswa, guru maupun orang tua. Perubahan tersebut terlihat dari beberapa keunggulan yang ada yaitu :

- Siswa mampu membawa nama baik sekolah di kanca Nasional dan Provinsi melalui lomba seperti : Karate, OSN Sains, Mendongeng
- Kolaborasi yang baik dengan orang tua siswa dan berbagai organisasi dalam kegiatan ekstrakurikuler
- Memberikan wadah terstruktur untuk siswa yang memiliki *passion* di bidang tertentu
- Mengajarkan siswa untuk menyeimbangkan antara tuntutan akademik dan kegiatan non-akademik, sehingga membangun keterampilan manajemen waktu yang efektif dan menjadi sarana *stress release*.
- Nilai-nilai seperti sportivitas (dalam ekskul olahraga), ketekunan, dan daya juang terbentuk melalui proses latihan dan kompetisi yang intensif.
- Guru secara rutin berbagi praktik baik, mengkaji kurikulum, dan mencari solusi atas tantangan pembelajaran (misalnya, KBM yang fokus pada penggunaan teknologi dalam kelas).
- Menyediakan forum di mana guru dapat menganalisis data hasil belajar siswa dan merancang intervensi yang disesuaikan untuk meningkatkan capaian spesifik
- Guru yang telah mahir dapat memimpin sesi atau menjadi mentor bagi rekan-rekannya, menumbuhkan rasa kepemilikan dan kepemimpinan kolektif terhadap kualitas sekolah.
- Guru mampu melakukan praktik baik di berbagai sekolah lainnya
- Siswa mulai bertanggung jawab atas pilihan dan tindakan diri sendiri dan tidak menyalahkan orang lain.
- Mencari solusi yang saling menguntungkan dalam interaksi.
- Bekerja sama untuk mencapai hasil yang lebih baik daripada yang bisa dicapai sendiri.

- Meningkatkan kedisiplinan siswa dalam melakukan 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat

6.CARA KERJA INOVASI

- Pada program “ EKKO “ penerapan kerja inovasi dilakukan melalui Strategi, Tantangan, Aksi dan Refleksi (STAR) :
- **E**kstrakurikuler
  - Strategi

- Mengidentifikasi ekstrakurikuler yang relevan dengan potensi daerah dalam minat dan bakat murid serta melibatkan mentor/ pelatih yang kompeten dan mengatur jadwal yang flesibel

- Tantangan

  Kurangnya minat murid terhadap ekstrakurikuler serta pelaporan kegiatan yang tidak terstruktur

- Aksi

  - Membuat program kerja

  - Melibatkan siswa dalam perencanaan

  - Meningkatkan kapasitas pembina

  - Memanfaatkan media sosial untuk mempublikasikan kegiatan ekstrakurikuler sekolah

  - Refleksi

- Mengevaluasi keaktifan dan perkembangan peserta didik serta menyesuaikan jenis kegiatan di tahun berikutnya

- **Ko**munitas Belajar

  - Strategi

  Membentuk kelompok belajar dengan tujuan berbagi pengalaman belajar melalui metode dan media pembelajaran.

- Tantangan

  Kemauan serta motivasi anggota berbeda – beda, rasa kepedulian terhadap hal – hal baru masih kurang

- Aksi

  > Mendorong berbagai anggota dalam berbagi keterampilan serta pengalaman belajar, memanfaatkan aplikasi sebagai bahan referensi pembelajaran dan menentapkan jadwal yang konsisten

  > Refleksi

  > Mengevaluasi pencapaian pembelajaran, efektivitas metode kolaboratif, dan keterlibatan anggota untuk meningkatkan kualitas komunitas.

- **Ko**-Kurikuler

  - Strategi

    Mengintegrasikan kegiatan ko-kurikuler melalui lintas mapel serta 7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat dalam tujuan kurikulum

  - Tantangan

    Sulitnya mengukur dampak keterlibatan murid dalam pembelajaran akademik, kurangnya pengawasan dari guru dan kurangnya kesadaran murid akan ko-kurikuler.

  - Aksi

    >Membuat jurnal sebagai laporan perkembangan murid sebagai bukti partisipasi

    >Menyusun program ko-kurikuler yang relevan dalam pembelajaran

    > Memberikan pengarahan dan bimbingan

    - Refleksi

- Memantau kontribusi kegiatan terhadap pengembangan karakter dan keterampilan serta motivasi belajar siswa dalam melakukan perbaikan program untuk tahun selanjutnya

Kebaruan, Keunikan atau Keaslian

Tingkat Kesiapterapan atau Keunggulan Produk

Kemanfaatan Produk Inovasi

Tingkat Keberlanjutan