



KABUPATEN LAMONGAN

**SINAU (Seru, Interaktif, Nyata, Asik, Unik
dengan 3D)**

**PEDOMAN TEKNIS PELAKSANAAN
INOVASI DAERAH**

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran di tingkat sekolah dasar saat ini masih dihadapkan pada berbagai masalah mendasar yang berdampak signifikan terhadap kualitas proses belajar mengajar. Mayoritas kegiatan pembelajaran masih bersifat monoton, dengan metode penyampaian yang cenderung satu arah dan kurang variatif. Guru lebih sering mengandalkan metode ceramah konvensional yang tidak melibatkan partisipasi aktif siswa secara memadai. Kondisi ini menyebabkan beberapa dampak negatif: (1) siswa cepat mengalami kebosanan dan kehilangan minat belajar, (2) proses pembelajaran menjadi tidak interaktif, serta (3) capaian hasil belajar tidak optimal. Selain itu, materi pembelajaran yang disampaikan seringkali bersifat abstrak dan kurang terkait dengan konteks kehidupan nyata siswa, sehingga sulit dipahami dan diterapkan dalam situasi sehari-hari.

Inovasi SINAU hadir sebagai jawaban konkret terhadap berbagai tantangan pembelajaran tersebut melalui pendekatan terpadu 3D (Seru, Interaktif, Nyata, Asik, Unik). Model pembelajaran ini dirancang khusus untuk menciptakan pengalaman belajar yang: (1) menyenangkan dan memotivasi siswa (Seru dan Asik), (2) melibatkan partisipasi aktif melalui berbagai media dan metode (Interaktif), serta (3) mengaitkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa (Nyata). Pendekatan Unik dalam SINAU memungkinkan personalisasi pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan individual siswa. Dengan konsep ini, proses belajar menjadi lebih bermakna karena siswa dapat melihat relevansi langsung antara materi pelajaran dengan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari.

Data terbaru dari Kemendikbudristek (2023) dan Pusat Asesmen Pendidikan (2023) mengungkap fakta yang memprihatinkan - kurang dari 50% siswa sekolah dasar terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan urgensi untuk menerapkan metode pembelajaran baru yang lebih efektif. SINAU hadir sebagai strategi inovatif yang secara khusus dirancang untuk meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui kombinasi interaktivitas dan kreativitas dalam pembelajaran. Yang lebih penting, model ini sepenuhnya selaras dengan prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada: (1) pembelajaran berbasis siswa (student-centered learning), (2) pengembangan kompetensi abad 21, serta (3) penerapan asesmen autentik.

SINAU tidak hanya menjawab tantangan rendahnya partisipasi siswa, tetapi juga mendukung implementasi kebijakan pendidikan nasional yang progresif.

Implementasi inovasi SINAU diharapkan dapat menciptakan transformasi signifikan dalam budaya pembelajaran di sekolah dasar. Beberapa dampak positif yang diantisipasi antara lain: (1) peningkatan minat dan motivasi belajar siswa, (2) perbaikan kualitas proses pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual, serta (3) peningkatan hasil belajar yang lebih merata. Dengan pendekatan yang fleksibel namun terstruktur, SINAU memiliki potensi besar untuk dikembangkan dan diadaptasi di berbagai konteks sekolah dasar, sekaligus menjadi model praktik baik dalam implementasi Kurikulum Merdeka. Inovasi ini tidak hanya menjawab kebutuhan saat ini, tetapi juga mempersiapkan fondasi yang kuat untuk pengembangan sistem pembelajaran yang lebih berkualitas di masa depan.

B. TUJUAN

1. Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Keterlibatan Emosional Siswa
Dengan menerapkan metode diskusi interaktif, permainan edukatif, dan proyek kolaboratif, siswa menjadi lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan emosional dibangun melalui kegiatan refleksi personal dan apresiasi karya, menciptakan ikatan emosional positif terhadap materi pelajaran.
2. Membangun Pembelajaran yang Bermakna dan Kontekstual
Materi pembelajaran dikaitkan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa melalui studi kasus, simulasi, dan problem solving nyata. Pendekatan ini membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah sekaligus melihat relevansinya dalam dunia nyata.
3. Meningkatkan Hasil Belajar melalui Metode Aktif dan Menyenangkan
Teknik pembelajaran seperti eksperimen sederhana, kuis interaktif, dan role play menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Suasana kelas yang dinamis dan minim tekanan ini terbukti meningkatkan pemahaman konsep sekaligus hasil akademik siswa.

C. MANFAAT

1. Siswa: Terbiasa membaca dan memahami konten digital secara kritis

- a. Siswa tidak hanya sekadar membaca konten digital, tetapi mampu menganalisis, mengevaluasi, dan menyaring informasi yang mereka temukan secara mandiri.
 - b. Mereka mengembangkan kebiasaan membaca digital yang produktif, bukan hanya konsumtif.
2. Guru: Memiliki media dan strategi literasi digital yang menarik
- a. Guru dilengkapi dengan alat dan metode pembelajaran digital yang interaktif (e-book, platform edukasi, dll.).
 - b. Mereka mampu merancang kegiatan literasi yang memanfaatkan teknologi secara kreatif dan efektif.
3. Orang Tua: Terlibat aktif dalam pembiasaan literasi anak
- a. Orang tua didorong untuk mendampingi anak dalam penggunaan konten digital di rumah.
 - b. Mereka menjadi mitra sekolah dalam membangun kebiasaan membaca dan belajar berbasis teknologi.
4. Sekolah: Menjadi pelopor sekolah digital berbasis literasi
- a. Sekolah tidak hanya menyediakan fasilitas digital, tetapi juga mengintegrasikannya dalam budaya akademik.
 - b. Menjadi contoh bagi sekolah lain dalam penerapan literasi digital yang terstruktur dan berkelanjutan.

D. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI DAERAH

Di era disrupsi digital saat ini, kecepatan penciptaan inovasi daerah menjadi faktor kritis dalam menjawab tantangan pendidikan. Data yang terungkap dari SDN 4 Jetis menunjukkan urgensi yang tidak bisa ditunda - 65% siswa hanya membaca kurang dari 10 menit/hari dan 72% lebih memilih konten video hiburan. Kondisi ini memerlukan respons inovatif yang cepat dan tepat sebelum kebiasaan pasif ini semakin mengakar. Inovasi JELITA 4JET muncul sebagai solusi lokal yang dirancang secara cepat untuk mengejar ketertinggalan literasi digital, sekaligus memanfaatkan peluang dari tingginya penggunaan gawai (2 jam/hari) di kalangan siswa.

Kecepatan inovasi ini terlihat dari bagaimana program JELITA 4JET langsung merespons tiga masalah utama secara terpadu: (1) rendahnya minat baca, (2) dominasi konten hiburan, dan (3) keterbatasan fasilitas digital sekolah. Dibandingkan dengan sekolah lain yang hanya 34% memiliki perpustakaan digital aktif, inovasi ini berhasil menciptakan ekosistem literasi digital dalam waktu singkat melalui pemanfaatan ruang yang ada dengan pendekatan kreatif. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi daerah tidak selalu membutuhkan infrastruktur baru, tetapi lebih pada kecepatan adaptasi dan pemanfaatan sumber daya yang tersedia.

Dinamika penciptaan inovasi ini juga mencerminkan karakteristik khas inovasi daerah yang efektif: mampu mengidentifikasi masalah spesifik lokal (literasi digital di SDN 4 Jetis) dan merancang solusi yang langsung dapat diimplementasikan. Proses dari identifikasi masalah hingga peluncuran program berlangsung dalam waktu singkat karena didukung oleh data survei internal yang akurat dan benchmark nasional. Kecepatan ini penting mengingat tantangan literasi digital bersifat akumulatif - semakin lama dibiarkan, semakin besar dampak negatifnya pada kompetensi dasar siswa.

Strategi percepatan inovasi JELITA 4JET terlihat pada tiga aspek utama: Pertama, penggunaan platform digital sederhana yang mudah diadopsi oleh sekolah dengan infrastruktur terbatas. Kedua, pelibatan seluruh pemangku kepentingan (guru, siswa, orang tua) sejak fase perancangan untuk memastikan relevansi dan keberlanjutan. Ketiga, integrasi dengan kebijakan nasional literasi digital sehingga memiliki payung hukum yang kuat. Model seperti ini memungkinkan replikasi cepat di sekolah-sekolah lain dengan konteks serupa.

Ke depan, kecepatan inovasi daerah di bidang pendidikan digital perlu didukung oleh tiga faktor: (1) sistem pemantauan real-time yang memungkinkan identifikasi masalah lebih dini, (2) mekanisme berbagi praktik baik antar daerah yang lebih efektif, dan (3) alokasi anggaran khusus untuk pengembangan prototype inovasi pendidikan. Dengan demikian, inovasi seperti JELITA 4JET tidak hanya menjadi solusi lokal temporer, tetapi dapat berkembang menjadi gerakan nasional dalam mempercepat transformasi literasi digital di pendidikan dasar.

BAB II

KERANGKA PIKIR

A. KEBAHARUAN

1. Pengembangan Konten Digital yang Terintegrasi

JELITA 4JET menghadirkan terobosan dalam penyajian materi literasi melalui integrasi beragam format digital yang saling melengkapi. Sistem ini tidak hanya menyediakan buku elektronik konvensional, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar melalui video penjelasan singkat, kuis interaktif yang merangsang daya kritis, serta galeri karya siswa yang menginspirasi. Kemudahan akses menjadi prioritas utama - dengan teknologi QR Code yang dapat dipindai melalui perangkat mobile dan platform Google Sites yang ramah pengguna, seluruh konten dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Pendekatan multimodal ini menjawab beragam gaya belajar siswa sekaligus menjadikan proses membaca menjadi aktivitas yang dinamis dan menyenangkan, jauh dari kesan kaku dan monoton seperti pembelajaran tradisional.

2. Revolusi Konsep Literasi Berbasis Komunitas

Inovasi JELITA 4JET tidak berhenti pada aspek teknis semata, tetapi menciptakan paradigma baru dalam membangun ekosistem literasi digital. Program ini melibatkan seluruh anggota komunitas sekolah secara aktif dalam siklus literasi. Siswa tidak hanya sebagai konsumen pasif, tetapi berperan sebagai kontributor konten melalui karya tulis atau video review buku. Guru bertindak sebagai kurator yang menyusun materi sekaligus fasilitator dalam tantangan literasi mingguan. Sementara orang tua diajak berpartisipasi melalui program "Literasi Keluarga" yang memadukan aktivitas digital dan diskusi offline. Model kolaboratif ini menciptakan efek domino positif - setiap pihak merasa memiliki tanggung jawab dan kebanggaan terhadap perkembangan literasi bersama.

3. Pembelajaran Kontekstual yang Adaptif

Keunikan lain dari JELITA 4JET terletak pada kemampuannya beradaptasi dengan kebutuhan spesifik lingkungan sekolah. Konten tidak bersifat statis, tetapi terus berkembang berdasarkan masukan dari pengguna dan analisis tren literasi siswa. Misalnya, tema tantangan mingguan dapat disesuaikan dengan topik pembelajaran di kelas atau isu

aktual di masyarakat. Fleksibilitas ini menjadikan literasi bukan sebagai aktivitas tambahan, tetapi terintegrasi secara alami dalam kehidupan akademik dan sosial siswa. Sistem reward yang dirancang khusus juga memotivasi partisipasi berkelanjutan, di mana prestasi literasi digital diakui dalam bentuk poin yang dapat ditukarkan dengan kesempatan khusus atau penghargaan simbolis.

4. Transformasi Peran Perpustakaan Sekolah

Melalui JELITA 4JET, konsep perpustakaan sekolah mengalami transformasi mendasar - dari gudang buku statis menjadi hub kreativitas digital. Ruang fisik perpustakaan difungsikan sebagai tempat diskusi karya digital, workshop penulisan kreatif, dan pameran hasil literasi siswa. Integrasi antara aspek digital dan fisik ini menciptakan pengalaman belajar yang holistik, di mana teknologi tidak menggantikan interaksi manusiawi, justru memperkayanya. Pendekatan hybrid semacam ini menjadi solusi cerdas untuk menjembatani kesenjangan digital sekaligus mempertahankan nilai-nilai sosial dalam proses pembelajaran.

5. Dampak Berkelanjutan pada Budaya Literasi

Yang membedakan JELITA 4JET dari program sejenis adalah desainnya yang memastikan keberlanjutan. Sistem ini tidak hanya menciptakan kebiasaan sesaat, tetapi membentuk pola pikir pembelajar sepanjang hayat. Melalui mekanisme umpan balik yang terstruktur dan evaluasi partisipatif, program ini mampu terus berevolusi mengikuti perkembangan kebutuhan literasi digital. Hasilnya adalah transformasi budaya di mana literasi digital bukan lagi proyek temporer, melainkan menjadi DNA dalam praktik pendidikan sehari-hari di sekolah.

B. DESAIN INOVASI

Inovasi ini dirancang secara sistematis melalui empat tahap utama:

1. Identifikasi Kebutuhan

Dilakukan pemetaan menyeluruh terhadap kondisi literasi digital di sekolah melalui survei, observasi, dan diskusi dengan pemangku kepentingan untuk memahami tantangan spesifik yang dihadapi.

2. Pembangunan Tim dan Kapasitas

Dibentuk tim pengelola yang terdiri dari guru, siswa, dan orang tua, kemudian diberikan pelatihan intensif tentang pengelolaan konten digital, teknik literasi, dan penggunaan teknologi.

3. Implementasi Platform Digital

Google Sites digunakan sebagai pusat perpustakaan digital yang mudah diakses melalui QR Code di setiap kelas. Platform ini menyediakan beragam konten (e-book, video edukasi, kuis interaktif) yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

4. Kegiatan Literasi Terstruktur

Program harian dan mingguan dilaksanakan, meliputi:

- Literasi Pagi Digital (15 menit setiap hari)
- Reading Challenge (tantangan membaca tematik)
- Kelas Literasi Digital (untuk siswa dan orang tua)

5. Evaluasi Berkala

Kemajuan program dipantau melalui:

- Evaluasi bulanan (tingkat partisipasi, aktivitas di platform)
- Evaluasi semesteran (peningkatan durasi baca, pemahaman literasi)

Keunggulan Desain:

- Terukur (indikator keberhasilan jelas)
- Partisipatif (melibatkan seluruh komunitas sekolah)
- Adaptif (konten dapat diperbarui berdasarkan kebutuhan)
- Berkesinambungan (mekanisme evaluasi memastikan perbaikan terus-menerus)

Inovasi ini tidak hanya meningkatkan literasi digital siswa tetapi juga membangun ekosistem pembelajaran kolaboratif di sekolah.

BAB III

PENUTUP

Program inovasi literasi digital ini diharapkan mampu menghasilkan output konkret berupa perpustakaan digital "KAWINDRA" yang menjadi pusat pembelajaran aktif bagi seluruh warga sekolah. Platform ini tidak hanya menyediakan akses terhadap berbagai sumber bacaan digital, tetapi juga menjadi wadah dokumentasi karya-karya literasi siswa dan guru dalam bentuk modul interaktif, video pembelajaran, serta konten kreatif lainnya. Peningkatan signifikan dalam durasi membaca digital akan terlihat melalui sistem pemantauan yang terintegrasi dalam platform.

Pada tataran outcome, program ini akan menciptakan transformasi budaya literasi di lingkungan sekolah. Siswa tidak hanya menunjukkan peningkatan kuantitas waktu membaca, tetapi juga perkembangan kualitas dalam memahami dan menganalisis informasi digital secara kritis. Kemampuan ini akan menjadi fondasi penting dalam membentuk generasi yang cakap digital dan bertanggung jawab dalam mengonsumsi informasi.

Yang tak kalah penting adalah terbangunnya ekosistem kolaboratif di antara seluruh pemangku kepentingan sekolah. Guru, siswa, orang tua, dan tenaga kependidikan akan terlibat aktif dalam menciptakan sinergi berkelanjutan untuk memajukan literasi digital. Komunitas belajar ini akan menjadi motor penggerak yang memastikan program tidak berhenti sebagai inisiatif temporer, tetapi berkembang menjadi gerakan yang mendarah daging di sekolah.

Dampak jangka panjang dari program ini diharapkan dapat:

1. Menjadikan literasi digital sebagai bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran sehari-hari
2. Membentuk kebiasaan membaca yang berkelanjutan di kalangan siswa
3. Menciptakan model praktik baik yang dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain

Dengan demikian, program ini tidak hanya menjawab tantangan literasi digital saat ini, tetapi juga mempersiapkan fondasi yang kuat untuk menghadapi perkembangan teknologi informasi di masa depan. Keberhasilan implementasi program akan menjadi bukti bahwa transformasi budaya literasi digital di tingkat sekolah dasar sangat mungkin dilakukan melalui pendekatan yang sistematis, kolaboratif, dan berorientasi pada pembentukan kebiasaan berkelanjutan.