



**KABUPATEN SOPPENG
2023**

**PEDOMAN TEKNIS
PELAKSANAAN
INOVASI DAERAH**

MOBILE CLASS MARIO



Kabupaten Soppeng

Mobile Class MARIO

INOVASI DAERAH

TAHUN 2023

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pandemi COVID-19 memaksa sistem pendidikan untuk beradaptasi dengan cepat melalui penerapan Belajar Dari Rumah (BDR). Namun, penerapan sistem ini mengungkapkan sejumlah masalah serius dalam proses pembelajaran. Interaksi antara guru dan siswa menjadi sangat terbatas, hanya bergantung pada platform seperti WhatsApp dan televisi, yang mengakibatkan menurunnya keaktifan belajar siswa dan meningkatkan risiko terjadinya learning loss. Hasil survei Kementerian PPPA pada tahun 2020 menunjukkan bahwa 58% anak merasa tidak senang dengan metode BDR yang diterapkan, sementara kajian Kemendikbud mengungkapkan bahwa 85,9% siswa hanya belajar melalui pengerjaan soal, tanpa akses ke bahan ajar yang interaktif dan menarik.

Kurangnya sumber belajar yang memadai dan ketidakmampuan untuk beradaptasi dengan platform pembelajaran digital menjadi tantangan besar. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan kesulitan dalam menggunakan WhatsApp untuk mengajar serta kekurangan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Data menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa hanya mencapai 63% dan keaktifan mereka dalam mengikuti pelajaran hanya 72%. Kondisi ini mendesak untuk dilakukan langkah strategis guna meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di Kabupaten Soppeng.

Mobile Class MARIO (MCM) dikembangkan sebagai solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Inovasi ini bertujuan untuk menyediakan platform pembelajaran digital yang memungkinkan interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa. Aplikasi ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa, dengan mempertimbangkan kondisi geografis Kabupaten Soppeng yang mungkin membatasi akses ke sumber belajar berkualitas. Dengan adanya Mobile Class MARIO, diharapkan dapat meningkatkan ketuntasan dan keaktifan belajar siswa, serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar yang menarik.

Inovasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran selama pandemi tetapi juga sebagai solusi jangka panjang untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Mobile Class MARIO mendukung prinsip "Dari Guru, Oleh Guru, dan Untuk Guru" dalam penyediaan bahan ajar dan menjadi wadah kolaborasi di antara guru di Kabupaten Soppeng. Selain itu, aplikasi ini juga berperan dalam memajukan kualitas pendidikan dengan meningkatkan literasi ICT di kalangan guru dan siswa, serta menjangkau seluruh lapisan masyarakat pendidikan untuk menciptakan pembelajaran yang inklusif dan berkualitas.

B. TUJUAN

Adapun tujuan inovasi Mobile Class MARIO ialah :

1. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran: Mobile Class MARIO bertujuan untuk menyediakan sumber belajar yang mudah diakses oleh guru dan siswa, baik selama pandemi COVID-19 maupun pasca pandemi. Dengan aplikasi ini, diharapkan ketuntasan hasil belajar siswa dapat mencapai minimal 85%, dan keaktifan mereka dalam mengikuti pelajaran meningkat menjadi 90%.
2. Memfasilitasi Kolaborasi Antar Guru: Inovasi ini dirancang untuk mempermudah kolaborasi antara guru dalam pengembangan bahan ajar. Mobile Class MARIO memungkinkan guru untuk berbagi materi, metode pembelajaran, dan pengalaman, meningkatkan efektivitas pengajaran dan menyediakan bahan ajar yang menarik serta relevan.
3. Meningkatkan Literasi ICT: Salah satu tujuan utama dari Mobile Class MARIO adalah untuk meningkatkan literasi teknologi informasi dan komunikasi (ICT) di kalangan guru dan siswa. Dengan memanfaatkan aplikasi ini, diharapkan mereka dapat mengembangkan keterampilan digital yang penting untuk pembelajaran dan pekerjaan di masa depan.
4. Menyesuaikan dengan Tatanan Normal Baru: Mobile Class MARIO juga bertujuan untuk menyesuaikan sistem pendidikan dengan tatanan normal baru, dengan mematuhi protokol kesehatan dan mencegah penularan COVID-19. Aplikasi ini mendukung pembelajaran yang fleksibel dan aman di berbagai kondisi.

C. MANFAAT

Manfaat dari inovasi Mobile Class MARIO adalah sebagai berikut :

1. Akses Pendidikan yang Merata: Inovasi ini memberikan akses yang setara kepada seluruh siswa di Kabupaten Soppeng untuk memperoleh bahan ajar berkualitas tanpa biaya tambahan. Ini membantu menjembatani kesenjangan pendidikan dan memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk belajar.
2. Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Siswa: Dengan menyediakan materi ajar yang menarik dan interaktif, Mobile Class MARIO meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran diperkirakan meningkat, yang berdampak positif pada hasil belajar mereka.
3. Kemudahan Penggunaan untuk Guru: Mobile Class MARIO dirancang untuk mudah digunakan, bahkan oleh guru dengan keterampilan IT dasar. Ini mengurangi beban kerja guru dalam mempersiapkan dan menyampaikan materi ajar, serta mempermudah mereka dalam mengelola kelas digital.
4. Kolaborasi dan Komunikasi yang Efektif: Aplikasi ini menjadi platform kolaborasi bagi guru untuk saling bertukar informasi dan bahan ajar. Selain itu, Mobile Class MARIO juga memfasilitasi komunikasi antara siswa, lembaga pendidikan, dan orang tua, meningkatkan keterlibatan semua pihak dalam proses pembelajaran.
5. Adaptasi terhadap Perubahan: Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, Mobile Class MARIO membantu sistem pendidikan untuk beradaptasi dengan perubahan dan tantangan yang dihadapi, baik selama masa pandemi maupun dalam situasi normal baru.

BAB II

TATA KELOLA INOVASI DAERAH

A. KEBAHARUAN INOVASI

Inovasi Mobile Class MARIO (MCM) membawa kebaruan dalam sistem pendidikan dengan memperkenalkan metode pembelajaran digital yang dirancang khusus untuk mengatasi tantangan yang muncul selama dan setelah pandemi COVID-19. Kebaruan dari MCM terletak pada pendekatannya yang holistik dalam menggabungkan teknologi digital dengan kebutuhan spesifik guru dan siswa di Kabupaten Soppeng. Aplikasi ini tidak hanya memfasilitasi pembelajaran jarak jauh, tetapi juga mengatasi kesenjangan dalam akses bahan ajar, meningkatkan kolaborasi antar guru, serta mendorong partisipasi siswa dalam proses belajar yang lebih interaktif dan menarik.

B. DESAIN INOVASI

Desain inovasi MCM dikembangkan dalam dua tahap: pertama, saat pandemi di tahun 2020, dan kedua, pada periode pasca pandemi di tahun 2022. Tahap pertama berfokus pada menyediakan platform pembelajaran digital yang dapat diakses dari mana saja dan kapan saja, menggantikan metode pembelajaran yang terbatas pada WhatsApp Grup dan Televisi. Dalam tahap ini, MCM dirancang dengan antarmuka yang user-friendly, memungkinkan guru dan siswa yang memiliki keterampilan IT dasar untuk dengan mudah menggunakan aplikasi ini. Hal ini penting mengingat banyaknya guru dan siswa di wilayah tersebut yang belum sepenuhnya familiar dengan teknologi pembelajaran digital.

Pada tahap kedua, desain MCM disempurnakan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di masa pasca pandemi, di mana metode pembelajaran hybrid mulai diterapkan. Aplikasi ini dirancang untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka, dengan menyediakan bahan ajar yang lebih variatif dan menyenangkan. Prinsip "Dari Guru, Oleh Guru, dan Untuk Guru" menjadi landasan dalam pengembangan konten di MCM, memastikan bahwa materi yang disediakan benar-benar relevan dan sesuai dengan kebutuhan lokal.

Selain itu, MCM juga memfasilitasi kolaborasi antara sesama guru dalam pembuatan dan pengelolaan bahan ajar. Platform ini memungkinkan guru untuk berbagi sumber daya dan metode pengajaran, yang tidak hanya meningkatkan kualitas pengajaran tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, Mobile Class MARIO tidak hanya sebuah aplikasi pembelajaran, tetapi juga sebuah ekosistem digital yang mendukung peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan di Kabupaten Soppeng.

C. PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

Inovasi daerah yang kami buat memiliki mekanisme pelayanan yang cepat dan dapat beradaptasi dalam lingkungan yang dinamis, sehingga perusahaan dituntut untuk mampu menciptakan pemikiran baru, gagasan baru dan menawarkan produk yang inovatif serta peningkatan pelayanan yang memuaskan pengguna. Inovasi kami bisa menghasilkan proses hanya dalam waktu 1 hari.

D. LAYANAN TERINTEGRASI

Inovasi Mobile Class MARIO (MCM) dirancang dengan layanan terintegrasi yang menghubungkan berbagai elemen penting dalam proses pembelajaran digital. Layanan ini menggabungkan akses ke bahan ajar, interaksi antara guru dan siswa, serta kolaborasi antar guru dalam satu platform yang komprehensif. Integrasi ini memungkinkan guru untuk tidak hanya memberikan materi pembelajaran, tetapi juga memantau kemajuan siswa secara real-time, memberikan umpan balik yang cepat, dan menyesuaikan pendekatan pengajaran berdasarkan kebutuhan individu siswa. Dengan adanya layanan terintegrasi ini, Mobile Class MARIO mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang holistik dan efektif, menjawab tantangan yang muncul selama dan setelah pandemi.

E. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI DAERAH

Sejalan dengan semakin berkembangnya penerapan ilmu teknologi dan informasi pada pembangunan di Indonesia, studi-studi tentang inovasi kian menarik untuk terus dikaji, terutama kaitannya dengan kegiatan pembangunan. Adapun sifat-sifat ekstrinsik inovasi meliputi :

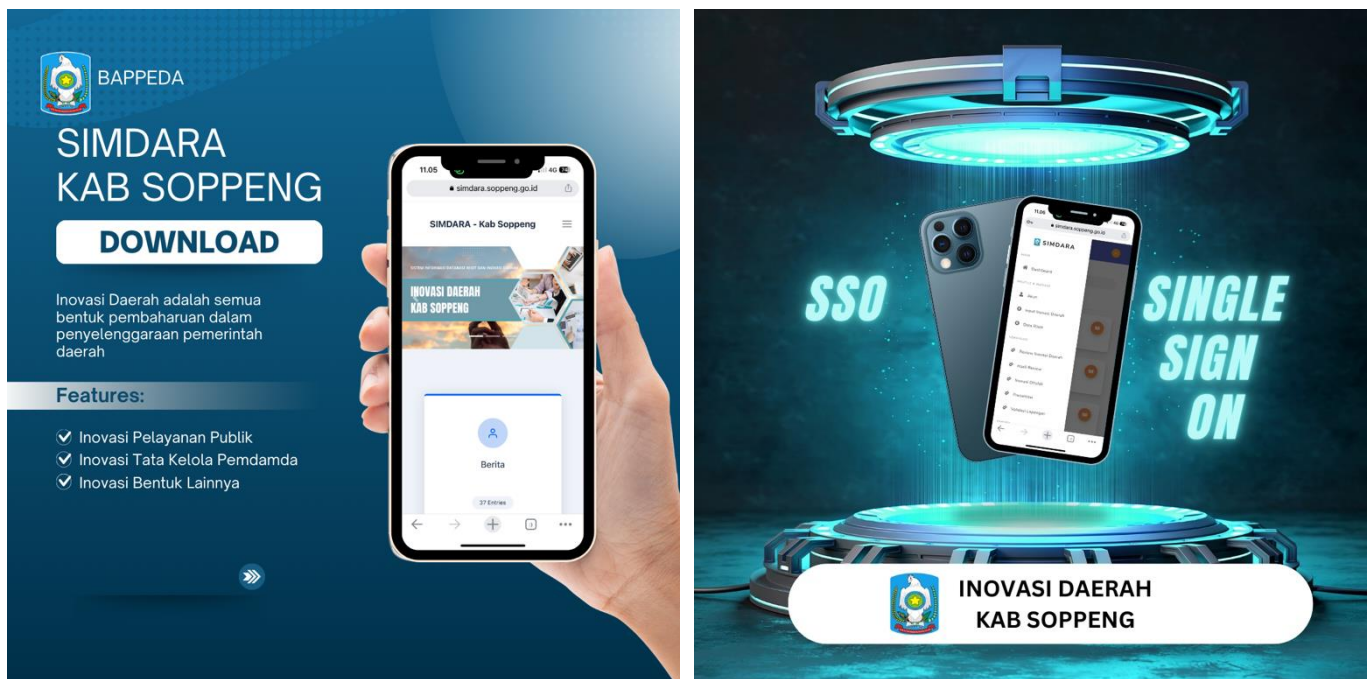
1. Kesesuaian (*compability*) inovasi dengan lingkungan setempat (baik lingkungan fisik, sosial budaya, politik, dan kemampuan ekonomis masyarakatnya).

<p>Melakukan uji coba untuk memastikan fungsionalitas dan kualitas :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan Uji Coba 2. Pembuatan Prototipe 3. Pemilihan Pengguna atau Sampel 4. Pelaksanaan Uji Coba 5. Evaluasi Hasil Iterasi dan Perbaikan 6. Uji Coba Lanjutan (Opsional) 7. Kesiapan Peluncuran 												
<p>Melakukan peluncuran inovasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan Strategis 2. Pengembangan Pemasaran 3. Kesiapan Produk 4. Komunikasi Internal 5. Peluncuran Resmi 6. Pemantauan dan Evaluasi 7. Iterasi dan Pengembangan Lanjutan 8. Skalabilitas dan Pertumbuhan 												
<p>Melakukan <i>monitoring</i> dan evaluasi :</p>												

1. Penetapan Kriteria Evaluasi													
2. Pengumpulan Data													
3. Analisis Data													
4. Perbaikan dan Iterasi													
5. Pemantauan Kontinu													
6. Pembelajaran dan Adaptasi													

F. TIPE INFORMASI LAYANAN

Teknologi informasi saat ini telah berkembang sangat pesat. Penerapannya dapat menjadi sangat penting dan sangat membantu bagi pekerjaan manusia. Beberapa manfaat teknologi informasi antara lain mendapatkan informasi secara cepat dan mudah, efisiensi waktu dan biaya, serta mempermudah komunikasi. Dalam bidang perpustakaan, pemanfaatan teknologi informasi dapat meningkatkan kualitas pelayanan perpustakaan agar lebih efektif dan efisien. Sebagai contoh seorang pengguna ingin mengunjungi sebuah perpustakaan di kota tertentu, tetapi ia belum mengetahui lokasi perpustakaan tersebut. Salah satu solusi yang ditawarkan terkait dengan teknologi informasi dalam bidang perpustakaan adalah dengan menggunakan peta digital yang diimplementasikan melalui aplikasi *smartphone*. Dengan peta digital, setiap penggunanya dapat memakai peta yang lebih interaktif dari sekadar gulungan kertas. Kelebihan yang lain adalah pada peta digital mudah disimpan dan dipindahkan dari satu media penyimpanan ke media penyimpanan yang lain. Untuk hal itu inisiator inovasi menerapkan kemudahan layanan informasi dengan didukung aplikasi *android*. berikut layanan informasi dapat diakses dengan menginstal hal berikut :



Gambar 2.1 Informasi Layanan di Inovasi Daerah di Kabupaten Soppeng

G. PENGGUNAAN IT DALAM ALAT KERJA

SIMDARA

Dashboard / Proposal Inovasi

+ Tambah Inovasi Pemerintah Daerah

Indeks Inovasi | Lomba Inovasi | Proker

Show 10C entries Search: Mobile Class MARIO

No	Role	Nama	Nama Inovasi	Tahapan	Nilai Proposal	Nilai Mandiri	Nilai Verifikasi	Kelangka Paramett
1	OPD	Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan	Mobile Class MARIO	Penerapan	100	104	97	100%

Gambar 2.2 Tampilan Input Inovasi Daerah di Kabupaten Soppeng

Penggunaan teknologi informasi (IT) dalam alat kerja Mobile Class MARIO menjadi inti dari keberhasilan inovasi ini. Aplikasi MCM memanfaatkan teknologi cloud untuk penyimpanan dan distribusi bahan ajar, memungkinkan akses yang mudah dan cepat

dari berbagai perangkat seperti komputer, tablet, dan smartphone. Dengan menggunakan platform digital ini, guru dapat mengunggah materi pembelajaran, membuat tugas, dan mengelola kelas secara online, sehingga memudahkan proses pembelajaran yang fleksibel dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Selain itu, Mobile Class MARIO juga dilengkapi dengan fitur-fitur interaktif seperti forum diskusi, video conference, dan evaluasi online, yang semuanya terintegrasi dalam satu aplikasi. Fitur-fitur ini memfasilitasi komunikasi dua arah antara guru dan siswa, memastikan bahwa pembelajaran tidak hanya satu arah tetapi juga partisipatif. Teknologi ini juga memungkinkan guru untuk berkolaborasi dalam pembuatan materi ajar, berbagi best practices, dan saling memberikan dukungan dalam pengembangan metode pengajaran yang inovatif.

Dengan pemanfaatan IT yang optimal, Mobile Class MARIO tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dan guru. Inovasi ini memberikan solusi digital yang sesuai dengan tantangan pembelajaran modern, memastikan bahwa pendidikan di Kabupaten Soppeng tetap berkualitas dan adaptif terhadap perubahan zaman.

BAB III

PENUTUP

Inovasi Mobile Class MARIO (MCM) telah membuktikan dirinya sebagai solusi efektif dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital, terutama selama masa pandemi dan pasca pandemi. Dengan mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam proses pembelajaran, MCM berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dan guru, serta memastikan bahwa pembelajaran tetap berlangsung dengan kualitas yang memadai meskipun dalam kondisi yang penuh keterbatasan. Aplikasi ini bukan hanya sekadar alat, tetapi juga sebuah platform yang menghubungkan berbagai elemen pendidikan dalam satu ekosistem yang terpadu.

Melalui kolaborasi yang kuat antara pemerintah daerah, guru, dan siswa, Mobile Class MARIO telah mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan inklusif. Inovasi ini sejalan dengan visi Kabupaten Soppeng untuk mencapai pendidikan berkualitas yang merata, sesuai dengan target nasional SDGs/TPB. Dengan adanya Mobile Class MARIO, diharapkan pendidikan di Soppeng tidak hanya mampu bertahan di tengah perubahan, tetapi juga berkembang dengan pesat dan memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi seluruh pihak yang terlibat.

Pengembangan Mobile Class MARIO perlu terus dilakukan untuk menjawab tantangan-tantangan baru yang mungkin muncul dalam dunia pendidikan. Dengan dukungan berkelanjutan dari semua pemangku kepentingan, inovasi ini akan terus menjadi pilar penting dalam memajukan kualitas pendidikan di Kabupaten Soppeng, memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk belajar dan berkembang, serta membangun fondasi yang kuat untuk masa depan yang lebih baik.



KABUPATEN SOPPENG
2023