

PEMERINTAH KOTA SABANG DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN SMP NEGERI 3 SABANG

Jln. Balohan Aneuk Laot Gampong Balohan Kota Sabang Email: smpntiga.Sabang@gmail.com Kode Pos 23525

Sabang, 14 Juni 2023

Nomor : 421.3/070/2023 Kepada Yth,

Lampiran : 3 (tiga) eks Kepala BAPPEDA

Perihal : Data Inovasi Tahun 2023 Kota Sabang

C.q Kepala Bidang Penelitian

Perencanaan Evaluasi dan

Informasi Pengembangan Daerah

di –

Tempat

Menindaklanjuti surat Wali Kota Sabang Nomor : 400.10.11/4779 tanggal 29 Mei 2023 perihal permintaan Data Inovasi Tahun 2023, kepala SMP Negeri 3 Sabang bermaksud untuk berpartisipasi dalam kegiatan tersebut.

Sehubungan dengan hal tersebut, bersama ini kami kirimkan Data Inovasi Pendidikan Daerah yang telah dilaksanakan sejak tahun 2021 s.d sekarang beserta data dukungnya.

Demikian kami sampaikan dan atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Kepala SMP Negeri 3 Sabang

Suriadi, S.Ag

NIP. 19741018 200312 1 003

Tembusan:

1. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Sabang

DATA INOVASI DAERAH TAHUN 2023

NO	DATA	DESKRIPSI
1	Nama Inovasi Daerah	Inovasi Pendidikan Program Sekolah Ramah Anak (SRA)
2	Tahapan Inovasi	Implementasi
3	Inisiator Inovasi Daerah	Kepala SMP Negeri 3 Sabang
4	Jenis Inovasi	Non Digital
5	Bentuk Inovasi	Inovasi sistem layanan pendidikan
6	COVID 19 atau Non COVID	Non COVID 19
7	Urusan Inovasi Daerah	Bidang pendidikan berkaitan dengan aspek pemenuhan hak dan perlindungan anak serta perubahan paradigma dalam proses pembelajaran dengan menempatkan guru tidak hanya sebagai pembimbing, namun juga sebagai orang tua dan sahabat bagi anak.
8	Waktu Uji Coba Inovasi Daerah	4 Januari 2021
9	Waktu Inovasi Daerah	8 Maret 2021
10	Rancang Bangun Inovasi Daerah dan Pokok Perubahan yang akan dilakukan	Sekolah Ramah Anak (SRA) merupakan sebuah program inovatif kepala sekolah. Kata kunci dari sebuah inovasi adalah perubahan. Ide, gagasan, pemikiran dapat diimplementasikan dalam semua bidang kehidupan agar menjadi lebih baik. Adapun perubahan yang terjadi di SMP Negeri 3 Sabang dalam kurun waktu 2 tahun terakhir merupakan sesuatu yang besar dan luar biasa, mengingat upaya untuk mendeklarasikan diri sebagai Sekolah Ramah Anak (SRA) berarti menyatakan diri siap dan sanggup untuk memberikan suatu jaminan keyakinan kepada orang tua atau wali dan stakeholder bahwa peserta didik selama di satuan pendidikan berada dalam keadaan aman, nyaman dan terlindungi dari segala bentuk kekerasan, diskriminasi dan perlakuan salah lainnya. Untuk merealisasikan program Sekolah Ramah Anak (SRA) tentu dibutuhkan perencanaan, persiapan, komitmen, keseriusan dan kerja sama semua pihak. Disisi lain, Sekolah Ramah Anak (SRA) merupakan indikator atau cikal bakal lahirnya Kota Layak Anak (KLA), namun terlepas dari kenyataan tersebut, kepala sekolah sebagai inovator diharapkan mampu mengembangkan sekolah kearah yang lebih baik dan lebih maju melalui berbagai macam program inovatif yang dapat dilaksanakan sesuai dengan perubahan zaman. Sekolah Ramah anak (SRA) adalah sekolah yang secara sadar berupaya menjamin dan memenuhi hak – hak anak dalam setiap aspek kehidupan secara terencana dan bertanggungjawab serta merupakan perwujudan dari susatu kondisi sekolah atau lingkungan pendidikan yang aman, nyaman, sehat, ramah dan menyenangkan sehingga peserta didik yang berada di sekolah dapat terpenuhi hak - haknya. Hal ini penting mengingat bahwa selama delapan jam dalam sehari atau satu per tiga waktu anak berada di sekolah. Oleh karena itu menjaga dan melindungi anak selama berada di sekolah dari berbagai prilaku yang

tidak edukatif menjadi hal yang prioritas.

Berkaitan dengan hal tersebut, upaya untuk mengubah paradigma dari pengajar menjadi pembimbing, orang tua dan sahabat bagi anak dengan menjadi contoh teladan dalam keseharian perlu terus dihadirkan di setiap satuan pendidikan. Adapun paradigma yang masih menjadikan anak sebagai objek dan guru sebagai pihak yang selalu benar, tanpa disadari telah mendorong terjadinya bullying, sehingga bersekolah tidak selalu menjadi pengalaman yang menyenangkan bagi anak harus segera ditinggalkan. Praktek - praktek kekerasan terhadap anak, baik dalam bentuk kekerasan fisik, psikis, seksual dan bentuk-bentuk hukuman lainnya yang tidak mendidik seperti mencubit, menjewer, membentak atau bahkan kecenderungan dari seorang guru untuk mempermalukan anak dihadapan teman-temannya dengan alasan untuk memberikan efek jera sudah tidak cocok untuk diterapkan untuk generasi abad 21.

Upaya untuk menjadikan sekolah sebagai tempat yang aman, nyaman, bersih, sehat, ramah dan menyenangkan merupaka sebuah program yang harus direncanakan dan disepakati bersama.

Tiga aspek utama yang perlu diperhatikan dan diupayakan perbaikannya dalam rangka mewujudkan Sekolah Ramah Anak (SRA) adalah:

- 1. Perbaikan lingkungan fisik sekolah yang lebih baik melalui program rehabilitasi atau pembangunan/ pengadaan baru sarana dan prasarana sekolah.
- 2. Perbaikan terhadap lingkungan sosial sekolah dimana interaksi antar warga sekolah, baik interaksi antara murid dengan guru, murid dengan murid dan lainnya dapat terjalin dengan baik, ramah, peduli, toleransi, berjiwa gotong royong, dan harmonis.
- 3. Inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas peserta didik. Inovasi pembelajaran merupakan suatu keharusan yang mesti dilkakukan oleh guru guna menghadirkan pembelajaran yang menarik dan berkualitas. Dengan melakukan inovasi maka pembelajaran akan menjadi lebih hidup dan bermakna. Sehingga diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat dan senang belajar. Inovasi dalam pembelajaran sangat penting mengingat tantangan yang mengharuskan dunia pendidikan mempu membangun ketrampilan abad 21 yang mencakup penguasaan teknologi informasi dan komunikasi, keterampilan berfikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, keterampilan berkomunikasi efektif dan ketermpilan berkolaborasi dengan menerapkan langkah-langkah inovasi dalam pembelajaran.

Tujuan Inovasi Daerah

Tujuan pembentukan dan pengembangan SMP Negeri 3 Sabang sebagai Sekolah Ramah Anak (SRA) antara lain sebagai berikut :

- 1. Untuk memberikan pemahaman dan membangun komitmen bersama antar warga sekolah, stakeholder dan pihak terkait lainnya.
- 2. Mendorong peran keluarga sebagai pengasuh dan pendidik
- 3. Mendorong kerjasama dan hubungan yang baik antar siswa, orang tua atau wali dan guru.
- 4. Mencegah terjadinya kekerasan terhadap anak dan warga sekolah lainnya.
- 5. Mewujudkan kondisi aman, bersih, sehat, peduli dan berbudaya lingkungan hidup yang mampu memenuhi hak dan melindungi anak dari kekerasan, diskriminasi dan perlakuan salah lainnya selama anak berada di sekolah serta mendukung partisipasi anak secara aktif.

11

		6. Memastikan bahwa satuan pendidikan mampu mengembangkan minat, bakat dan kompetensi anak serta berupaya mempersiapkan anak untuk bertanggung jawab kepada kehidupan yang toleran, saling menghormati dan bekerjasama untuk suatu kemajuan.
12	Manfaat Yang Diperoleh	Adapun manfaat yang diperoleh dari program Sekolah Ramah Anak (SRA) adalah : Pertama, Seluruh warga sekolah baik peserta didik, pendidik dan tenaga kependidikan mendapat tempat yang aman dan nyaman untuk menjalankan tugas dan tanggung jawab masing-masing. Kedua, Proses pembelajaran dilaksanakan melalui penerapan disiplin dengan prinsip nol kekerasan dan nondiskriminatif. Ketiga, Sekolah memiliki sarana dan prasarana yang memenuhi standar serta memiliki lingkungan sekolah yang kondusif bagi semua peserta didik untuk mengekspresikan potensinya. Keempat, peserta didik diberikan kesempatan yang sama untuk hidup tumbuh, berkembang, dan berpartisipasi secara aktif dan wajar sesuai harkat dan martabat kemanusiaan, serta mendapatkan perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi. Kelima, Terwujudnya sekolah yang aman, bersih, sehat ,hijau, inklusif dan nyaman bagi perkembangan fisik, kognisi dan psikososial anak dalam menemukan jati dirinya. Keenam, Program sekolah disesuaikan dengan tahap-tahap pertumbuhan dan perkembangan anak.
13	Hasil Inovasi	 Hasil inovasi program Sekolah Ramah Anak (SRA) adalah sebagai berikut: 1. Terwujudnya sekolah yang bersih, aman dan menyenangkan bagi peserta didik karena bebas dari segala bentuk kekerasan dan perlakuan diskriminatif. 2. Terbentuknya perilaku pendidik dan tenaga kependidikan yang berperspektif dan berpusat pada kemajuan dan perkembangan peserta didik. 3. Meningkatnya partisipasi peserta didik dalam perencanaan dan proses pembelajaran di sekolah. 4. Meningkatnya kualitas proses dan hasil pembelajaran peserta didik.
14	Anggaran (jika ada)	Biaya Operasional Sekolah / DAK
15	Profil Bisnis (jika ada)	

	Indikator Penilaian Indeks Inovasi Daerah Tahun 2023				
No	Indikator Inovasi	Informasi			
1	Regulasi Inovasi Daerah	SK Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Sabang			
2	Ketersediaan SDM Terhadap Inovasi Daerah	23 SDM			
3	Dukungan Anggaran	Anggaran dialokasikan untuk implementasi program Sekolah Ramah Anak (SRA) pada tahun 2021, 2022 dan 2023			
4	Penggunaan IT	Disesuaikan dengan bidang inovasi/ menggunakan IT			
5	Bimtek Inovasi	Dalam 2 tahun terakhir telah melaksanakan Bimtek internalisasi program lebih dari 2 kali			
6	Integrasi Program dan Kegiatan Inovasi Dalam RKPD	Pemerintah daerah melalui Dinas Pendidikan dan Kebudayaan sudah menuangkan program Sekolah Ramah Anak (SRA) dalam RKPD 2021-2022-2023			
7	Jejaring Inovasi	Inovasi melibatkan 3-4 Perangkat Daerah dan menjalin kemitraan dengan lembaga/ pihak terkait lainnya			
8	Replikasi	Telah direplikasi oleh satuan pendidikan lainnya untuk wilayah Kota Sabang			
9	Pedoman Teknis	Memiliki Panduan/ Juknis Penyelenggaraan Sekolah Ramah Anak (SRA) Deputi Tumbuh Kembang Anak Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (didukung oleh 17 Kementerian dan Lembaga yang berkomitmen dalam pembentukan dan pengembangan SRA)			
10	Pelaksana Inovasi Daerah	Terdapat pelaksana sesuai bidang yang bekerja berdasarkan SK Kepala Sekolah			
11	Kemudahan Informasi Layanan	Informasi dapat diakses melalui website sekolah http://smpn3sabang.sch.id/			
12	Penyelesaian Layanan Pengaduan	Direspon secara cepat dan akurat / selesai			
13	Keterlibatan Aktor Inovasi	Melibatkan Kepala Sekolah sebagai aktor utama, beberapa guru dan stakeholder			
14	Kemudahan Proses Inovasi Yang Dihasilkan	Hasil inovasi dapat dirasakan dalam hitungan jam / hari			
15	Online Sistem	Didukung Sistem Informasi Manajemen/ Website Sistem			
16	Kecepatan Penciptaan Inovasi	Inovasi dapat dilaksanakan dalam waktu 3 bulan dan dapat dikembangkan secara maksimal dalam waktu 1 tahun			
17	Kemanfaatan Inovasi	Inovasi sangat bermanfaat bagi tumbuh kembangnya peserta didik dan dapat meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran			
18	Monitoring	Dilaksanakan oleh internal sekolah selaku pelaksana program dan Dinas			

	Dan Evaluasi Inovasi	Pendidikan dan Kebudayaan Kota Sabang berdasarkan observasi dan survey tingkat kepuasan peserta didik dan stakeholder
	Daerah	survey thigkat kepuasan peserta didik dan stakeholder
19	Sosialisasi	Sosialisasi dilaksanakan terhadap calon peserta didik baru setiap tahun
	Inovasi	ajaran dan juga dilaksanakan di lingkungan Dinas Pendidikan dan
	Daerah	Kebudayaan Kota Sabang sebagai program replikasi lanjutan
20	Kualitas	Video Inovasi Program Sekolah Ramah Anak (SRA) tentang Latar
	Inovasi	belakang, Penjaringan ide, Pemilihan ide, Manfaat dan Dampak.
	Daerah	Untuk melihat video klik link berikut:
		https://drive.google.com/file/d/1q1HNl1sXkioRmngwNXlWhREzfI8m2Vu
		Y/view?usp=drivesdk

FOTO DOKUMENTASI INOVASI DAERAH PROGRAM SEKOLAH RAMAH ANAK (SRA) SMP NEGERI 3 SABANG TAHUN 2023

PROSES PEMBERSIHAN DAN PENATAAN LINGKUNGAN







PROSES RENOVASI KOLAM









PROSES PEMBUATAN GAPURA









FOTO PEMBUATAN LAHAN PARKIRAN







FOTO PEMBUATAN GAZEBO





FOTO PEMBUATAN KANTIN









PROSES PEMBUATAN TAMAN BELAJAR











FOTO PEMBUATAN NOMENKLATUR







FOTO PEMBUATAN RELIEF TIANG BENDERA





PROSES PEMBUATAN TAMAN AQUARIUM





PROSES PEMBUATAN TRIBUN







PROSES RENOVASI LABORATORIUM PAI







PROSES RENOVASI RUANG BK











PROSES PEMBUATAN TAMAN LITERASI BACA



















PROSES PEMBUATAN BALIHO













PROSES PEMBELAJARAN AKTIF, KREATIF, INOVATIF DAN MENYENANGKAN

A. INDOOR

































B. OUTDOOR





















