PROPOSAL PROGRAM INOVASI

EDUWISATA

DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

KABUPATEN NATUNA

TAHUN 2024

PROFIL

INOVASI DINAS PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

KABUPATEN NATUNA

1) Nama Inovasi

   EduWisata

2) Inisiator Inovasi

   Bidang Perpustakaan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Natuna

3) Tahapan Inovasi

   Penerapan

4) Jenis Inovasi

   Non Digital

5) Bentuk Inovasi

   Pelayanan Publik

6) Urusan Inovasi

   Perpustakaan

7) Rancang Bangun

   Perpustakaan adalah lembaga pemerintah yang berfungsi sebagai penunjang pendidikan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini sejalan dengan misi Bupati Natuna pada point 1 yaitu “Akselerasi peningkatan kualitas SDM”. Namun dalam kenyataannya jumlah pengunjung Perpustakaan dan minat baca masyarakat di Kabupaten Natuna masih sangat rendah. Hal ini menjadi tantangan besar bagi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Natuna untuk terus berinovasi agar bisa menarik minat masyarakat berkunjung ke perpustakaan.

   Dalam upaya meningkatkan jumlah pengunjung perpustakaan, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Natuna mengagas sebuah program inovasi yang di beri nama EduWisata. Program ini merupakan hasil tindak lanjut Perjanjian Kerjasama (PKS) antara Dinas Perpustakaan dan kearsipan Kabupaten Natuna (Disperpusip) dengan Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) cabang Natuna.

EduWisata sendiri terdiri dari kata “Edu” merupakan singkatan dari kata Edukasi yang bearti Pendidikan, dan kata “Wisata” yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan , bersenang-senang dan sebagainya), bisa juga bertamasya atau piknik.

Jika dilihat dari arti dua kata tersebut, program EduWisata bisa diartikan berpindah dari sekolah ke Perpustakaan untuk memperluas pengetahuan dan menghilangkan kejenuhan para siswa/i belajar di sekolah. diharapkan mereka mendapat pengalaman baru belajar di Perpustakaan, sambil menikmati beragam koleksi yang bisa menimbulkan perasaan senang dan rasa keingintahuan untuk menggali berbagai informasi yang lebih banyak lagi. Hal ini sejalan dengan salah satu fungsi perpustakaan yaitu sebagai tempat rekreasi/wisata.

Setelah memahami makna EduWisata, bisa disimpulkan bahwa tujuan program ini adalah menghadirkan pelajar secara langsung ke Perpustakaan untuk melihat dari dekat berbagai fasilitas, layanan, serta koleksi yang dimiliki Perpustakaaan. Selanjutnya dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, diharapkan bisa merubah *mindset* mereka terhadap perpustakaan, sehingga tumbuh minat dan kecintaan mereka terhadap dunia literasi, yang hasil akhirnya adalah berulangnya kunjungan mereka ke perpustakaan.

Program EduWisata kini telah diikuti oleh 13 sekolah SLTA Sederajad di sekitaran kota Ranai Kabupaten Natuna . Program ini dilaksanakan 4 kali dalam 1 bulan yaitu setiap hari Kamis. Dengan rata-rata jumlah peserta setiap kegiatan sebanyak 30 orang. Jika dikalkulasikan maka dalam 1 bulan terjadi penambahan pengunjung sebanyak 120 orang. Dimana penambahan ini cukup efektif dalam meningkatkan jumlah kunjungan perpustakaan.

8) Ringkasan Inovasi :

EduWisata, merupakan sebuah program inovasi dari Perpustakaan Daerah Kabupaten Natuna, yang bertujuan mengarahkan para pelajar mengenal secara lebih dekat Perpustakaan Daerah Kabupaten Natuna,

dimana program ini lebih menekankan pada konsep "*Fun Learning*" yaitu bagaimana perpustakaan bisa menjadi lingkungan belajar yang asyik dan menyenangkan, sebagaimana fitrah manusia ketika senang terhadap sesuatu, maka mereka akan betah berlama-lama dengan sesuatu tersebut. Konsep inilah yang ingin diterapkan dalam program EduWisata, yaitu membuat pelajar senang, menyukai perpustakaan dan selanjutnya ingin selalu berkunjung ke perpustakaan.

Seperti dalam salah satu agenda kegiatan program EduWisata yaitu Penyampaian materi tentang Literasi oleh narasumber. Dalam hal ini pelajar akan diajak mengenal Perpustakaan dan literasi dengan cara yang santai sambil sesekali narasumber mengajak pelajar berdiskusi, berinteraksi, bermain games, dan sesekali melakukan aktivitas *ice breaking* untuk mencairkan suasana.

Selain itu pelajar juga dipersilahkan mencari buku, lalu membuat *resume* (ringkasan) dari buku tersebut, dimana dalam hal ini perpustakaan bertujuan memperkenalkan koleksinya, serta memberi kesempatan dan peluang kepada pelajar untuk mengeksplorasi koleksi perpustakaan, agar mereka merasa perpustakaan adalah ruang, tempat, dan fasilitas yang benar-benar disediakan untuk mereka, sehingga kunjungan mereka ke Perpustakaan Daerah Kabupaten Natuna menjadi begitu berkesan.

Selain meningkatkan jumlah pengunjung perpustakaan, program EduWisata juga mampu mendongkrak indikator lain di perpustakaan, seperti jumlah anggota perpustakaan, jumlah anggota/pengguna perpustakaan digital (e-PUSDA Natuna), dan survei Indek Kepuasan Masyarakat, (IKM). Dimana selama ini untuk memenuhi indikator tersebut staf perpustakaan harus turun secara langsung ke lapangan untuk menemui responden . namun kini dengan program EduWisata beberapa indikator tersebut bisa terpenuhi secara bersamaan dalam satu program.

Seluruh rangkaian proses penyusunan program EduWisata dilakukan oleh SDM bidang Perpustakaan, yang terus melakukan

penyempurnaan dan penyesuaian seiring dengan berjalannya program EduWisata. Kelemahan dan kelebihan program ini terus dievaluasi untuk meminimalisir terjadinya kesalahan, dan untuk memastikan program ini bisa berjalan secara berkelanjutan ke depannya. Dengan adanya program inovasi ini diharapkan jumlah kunjungan perpustakaan bisa meningkat seiring dengan meningkatnya minat dan budaya baca masyarakat di Kabupaten Natuna.

9) Waktu Uji Coba Inovasi : 15 Mei 2023

10) Waktu Implementasi Inovasi : 25 Juni 2023

BAB I
PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Wilayah Kabupaten Natuna yang terletak di ujung utara Indonesia memiliki potensi hasil laut dan juga pariwisata yang cukup besar. Hal ini tentu membutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang kompeten dalam pengelolaanya. Perpustakaan Daerah Kabupaten Natuna adalah sarana penunjang pendidikan untuk meningkatkan kualitas SDM di Kabupaten Natuna. Namun minat dan budaya baca masyarakat di Kabupaten Natuna masih rendah yang bisa dilihat dari rendahnya jumlah kunjungan masyarakat ke Perpustakaan Daerah Kabupaten Natuna.

Jumlah kunjungan masyarakat juga merupakan salah satu dari 7 unsur pembangunan literasi masyarakat (UPLM), Dalam penilaian indeks pembangunan literasi masyarakat (IPLM), dimana jumlah kunjungan masyarakat ke Perpustakaan Daerah Kab. Natuna masih bisa dikatakan rendah. Hal ini terbukti dari data jumlah kunjungan selama 2 tahun terakhir yaitu pada tahun 2022 sebanyak 14.983 pengunjung, dan 2023 sebanyak 14.185 pengunjung. Data ini tentu cukup rendah jika dibandingkan dengan jumlah penduduk di Kabupaten Natuna yaitu 83.668 jiwa.

Seperti yang kita ketahui gempuran era digital membuat pamor perpustakaan semakin meredup, sehingga Perpustakaan yang seharusnya menjadi tempat favorit bagi pelajar, kini dianggap kuno dan ketinggalan zaman, bahkan pelajar lebih suka nongkrong di café sambil memainkan gadget, padahal Perpustakaan Daerah Kab.Natuna telah membangun berbagai fasilitas seperti Mushola, Playground, ruang laktasi, ruang disabilitas, bahkan café dengan konsep modern dan kekinian.

Tentu sangat disayangkan jika ketersediaan fasilitas tersebut tidak dimanfaatkan oleh masyarakat dan pelajar untuk mengembangkan

wawasan serta pengetahuan mereka. Padahal seharusnya mereka bisa melakukan banyak kegiatan di Perpustakaan seperti belajar kelompok, Berdiskusi, seminar dan lain sebagainya. Hal ini terjadi karena mereka tidak mengenal secara dekat Perpustakaan, seperti kata pepatah “tak kenal maka tak sayang” . walaupun banyak upaya telah dilakukan Perpustakaan Daerah dalam memperkenalkan berbagai fasilitas layanan serta koleksinya kepada masyarakat, seperti promosi melalui media sosial, maupun melalui brosur yang disebarluaskan kepada masyarakat, namun masih banyak masyarakat dan pelajar yang belum mengetahui berbagai fasilitas dan koleksi Perpustakaan Daerah.

Dengan berbagai permasalahan di atas, Perpustakaan Daerah Kabupaten Natuna mencoba untuk berinovasi membuat suatu program yang bisa memperkenalkan perpustakaan secara lebih dekat kepada para pelajar. Sehingga diharapkan akan tumbuh minat serta kegemaran membaca yang akan berimbas pada meningkatnya jumlah kunjungan ke Perpustakaan.

2. Tujuan dan Manfaat

2.1 Tujuan

a. Memperkenalkan fasilitas, layanan, dan koleksi Perpustakaan Daerah kepada para pelajar
b. Meningkatkan minat dan budaya baca di kalangan pelajar
c. Meningkatkan kesadaran pelajar tentang literasi
d. Memperluas Kerjasama perpustakaan
e. Meningkatkan jumlah kunjungan perpustakaan
f. Membangun citra perpustakaan dikalangan pelajar, dengan citra yang baik diharapkan ketertarikan untuk berkunjung akan meningkat.

2.2 Manfaat

a. Terjalinnya hubungan baik antara pelajar, guru dan staf perpustakaan
b. Tersampaikannya makna literasi kepada para pelajar

c. Terlaksananya salah satu fungsi perpustakaan sebagai tempat rekreasi
d. Sebagai media penyebaran informasi, komunikasi dan promosi perpustakaan.

BAB II
METODELOGI

2.1 Metodelogi

Perpustakaan mempunyai peranan penting untuk membangun literasi masyarakat yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Selanjutnya meningkatnya kualitas SDM diharapkan akan membawa kemajuan bagi Kabupaten Natuna. Membangun literasi adalah suatu proses yang membutuhkan komitmen kuat, kerja keras, ketekunan, inovasi dan kreatifitas. Berbagai kendala dan masalah yang dihadapi Perpustakaan Daerah dalam rangka membangun literasi masyarakat di Kabupaten Natuna, antara lain:

a. Rendahnya jumlah pengunjung Perpustakaan

   Rendahnya jumlah pengunjung Perpustakaan yang bisa dilihat dari rekapitulasi data pengunjung bulanan.

b. Rendahnya minat baca masyarakat

   Rendahnya minat baca masyarakat di lihat dari kurangnya minat masyarakat dalam memanfaatkan layanan perpustakaan

Salah satu upaya Perpustakaan Daerah untuk mengatasi masalah tersebut adalah meluncurkan program inovasi EduWisata. Dimana Sebelum inovasi, kunjungan perpustakaan hanya mengharapkan dari pengunjung yang melakukan peminjaman dan pengembalian buku saja, sementara perpustakaan kini tidak bisa hanya berdiam diri, melainkan sudah saatnya bertransformasi dari yang tadinya sebagai tempat peminjaman dan pengembalian buku, menjadi tempat/pusat kegiatan masyarakat, hal ini sejalan pula dengan program dari Perpustakaan Nasional yaitu Transformasi Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial (TPBIS).

Program Inovasi EduWisata merupakan upaya pendekatan Perpustakaan Daerah terhadap pelajar, dengan mencoba memberi ruang dan kesempatan kepada mereka untuk melihat secara dekat Perpustakaan Daerah. Mungkin banyak diantara pelajar yang berminat

mengunjungi Perpustakaan, hanya saja ada beberapa factor yang menjadi penghambat, seperti ketidakpercayaan diri pelajar, karena menganggap Perpustakaan adalah ruangan kantor yang kaku dengan banyak petugas berseragam. atau selama ini mereka menganggap gedung perpustakaan terlihat tidak menarik da membosankan dari luarnya, Maka diharapkan dengan mengikuti program EduWisata setidaknya bisa mematahkan stigma tersebut,

Dengan program EduWisata, perpustakaan Daerah juga bisa menilai sejauh mana minat pelajar terhadap perpustakaan, yaitu melalui pengisian kuesioner Indeks Kepuasan Masyarakat (IKM). Dimana didalam kesioner IKM memuat pertanyaan-pertanyaan seperti bagaimana penilaian terhadap petugas perpustakaan, penilaian terhadap koleksi perpustakaan, penilaian terhadap fasilitas perpustakaan, serta saran dan masukan mereka kedepannya untuk perpustakaan. Hal inilah yang menjadi bahan evaluasi untuk Perpustakaan Daerah serta penilaian terhadap minat pelajar terhadap Perpustakaan Daerah Kabupaten Natuna.

BAB III

PELAKSANAAN INOVASI

3.1 Langkah dan tahapan pelaksanaan program inovasi

Dalam Pelaksanaan program Inovasi EduWisata ada beberapa tahapan kegiatan yaitu sebagai berikut:

1. Registrasi (Mengisi daftar tamu pengunjung)
2. Pendaftaran Menjadi Anggota Perpustakaan Daerah
3. Perpustakaan menjadi Anggota e-PUSDA Natuna
4. Penyampaian Materi Tentang Literasi
5. Membuat Resume/ Resensi
6. Membacakan hasil Resume/Resensi (Perwakilan siswa/i)
7. Mengisi Survei IKM (Indek Kepuasan Masyarakat)
8. Penyerahan Kartu Anggota Perpustakaan (sudah terdaftar jadi anggota)

Dengan melihat tahapan kegiatan diatas, tentu membutuhkan banyak petugas yang terlibat dalam melayani setiap kunjungan yaitu sebagai berikut:

1. petugas Front Office, bertugas menyambut tamu serta mengarahkan pengisian daftar pengunjung,
2. petugas pemandu dalam pendaftaran menjadi anggota perpustakaan, pendaftaran aplikasi Perpustakaan Digital (ePUSDA Natuna), dan pengisian Indeks Kepuasan Masyarakat (IKM).
3. Narasumber yang menyampaikan materi dimana narasumber bisa dari internal Perpustakaan Daerah yaitu para pustakawan, dan bisa juga narasumber dari eksternal Perpustakaan seperti pengusaha, pemerhati lingkungan dan masih banyak lagi.
4. petugas pemandu Ketika pelajar membuat resume buku.
5. MC/pembawa acara, bertugas memandu selama acara berlangsung dan memperkenalkan berbagai fasilitas, layanan, serta jadwal operasional perpustakaan.

6. Operator yang bertugas mengatur sound system serta membantu narasumber mengganti slide selama penyampaian materi.
7. Petugas dokumentasi selama kegiatan berlangsung,

3.1.1 Detil pengisian daftar pengunjung

a. Pada halaman awal aplikasi Inlislite pilih buku tamu
b. Masukkan password dan klik login
c. Pilih salah satu lokasi perpustakaan yang ingin dikunjungi (contohnya ruang baca umum, ruang baca khusus, lobby utama) lalu klik simpan.
d. Klik salah satu pilihan yaitu (anggota, non anggota, rombongan)
e. Jika telah terdaftar sebagai anggota perpustakaan, klik anggota lalu silahkan masukkan/scan nomor barcode kartu anggota perpustakaan, maka secara otomatis system akan merekam data diri pada daftar kunjungan.
f. Jika belum menjadi anggota klik non anggota dan lengkapi data diri secara manual lalu klik simpan
g. Jika berkunjung secara rombongan maka klik rombongan dan lengkapi data rombongan, lalu klik simpan

3.1.2 Pendaftaran menjadi anggota perpustakaan ;

a. Buka google kamera
b. Klik telusuri dengan kamera
c. Klik tombol shooter untuk menelusuri
d. Klik tulisan docs.google.com/...
e. Lengkapi data diri
f. Upload foto kartu identitas
g. Klik submit

3.1.3 Pendaftaran ePUSDA Natuna ;

a. Download aplikasi ePUSDA Natuna di google playstore atau scan barcode
b. Klik daftar dan isi data diri di form

c. Buka email anda untuk aktivasi dan silahkan masuk ePusda Natuna menggunakan email dan password yang telah didaftarkan.

3.1.4 Pendaftaran Indeks Kepuasan Masyarakat (IKM).

a. Klik link survey IKM atau scan barcode
b. Lengkapi identitas diri
c. Isi penilaian terhadap petugas perpustakaan
d. Isi Penilaian terhadap koleksi perpustakaan
e. Isi penilaian terhadap fasilitas perpustakaan
f. Masukkan saran dan komentar lalu klik simpan

3.2 Keterlibatan Pemangku Kepentingan

3.2.1 Pemerintah Daerah Kabupaten Natuna dalam hal ini Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Natuna yang telah mendukung program EduWisata, dan dalam hal ini bertindak sebagai pembina bagi PGRI sebagai pihak kedua yang menjalin Kerjasama dengan Perpustakaan Daerah Kab.Natuna.

3.2.2 Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI) yang bersedia menjalin Kerjasama dengan Perpustakaan Daerah untuk mengarahkan sekolah SLTA sederajat di Kabupaten Natuna mengikuti program EduWisata demi mendukung peningkatan literasi di Kabupaten Natuna.

3.2.3 Sekolah-sekolah SLTA sederajad di Kabupaten Natuna sebagai mitra Perpustakaan Daerah dalam menjalankan program inovasi EduWisata mengingat program sangat bermanfaat untuk meningkatkan wawasan serta pengetahuan mereka.

3.3 Anggaran program Inovasi EduWisata

Program EduWisata merupakan program non anggaran. Semua yang terlibat dalam program EduWisata mulai dari narasumber, pelajar maupun tim program EduWisata bekerja secara sukarela dengan satu misi meningkatkan pembangunan literasi di Kabupaten Natuna. Hal ini tidak terlepas dari kerja keras Perpustakaan Daerah Kabupaten Natuna dalam menjalin kemitraan, menjalin kemitraan tentu bukan hal yang

mudah karena melibatkan kemampuan, komunikasi, mempengaruhi. Dimana merupakan suatu tantangan di tengah anggaran yang minim, Perpustakaan Daerah tetap bisa meluncurkan program yang tidak memerlukan anggaran.

BAB IV
HASIL INOVASI DAERAH

4.1 Implementasi Inovasi

Program Inovasi EduWisata menjadi solusi ditengah krisis minat pelajar terhadap perpustakaan.Dengan mengenal perpustakaan diharpkan tumbuhlah minat dan kegemaran membaca serta kecintaan pelajar terhadap dunia literasi, jika pelajar sudah mencintai literasi, maka sukses lah dunia Pendidikan dan masa depan mereka. Karena literasi dalam arti yang luas yaitu mempraktekkan apa yang dibaca sehingga menghasilkan suatu produk jasa. Maka sangat penting masyarakat dan pelajar memahami literasi karena negara maju adalah negara dengan tingkat literasi yang tinggi, literasi yang tinngi tentu ditandai dengan tingginya jumlah kunjungan masyarakat/pelajar ke perpustakaan. program inovasi EduWisata memiliki beberapa keunggulan, antara lain ;

1. Sebagai media informasi, komunikasi dan promosi perpustakaan daerah kepada pelajar.
2. Memperkenalkan Perpustakaan dan lterasi kepada pelajar di dalam sebuah program yang terpola dengan dukungan para mitra sehingga program ini tampil secara elegant, tidak terkesan memaksa namun pelajar mengikuti program EduWisata dengan cara yang asyik dan menyenangkan, sehingga maksud serta tujuan program tersampaikan kepada pelajar dan kunjungan perpustakaan meningkat.

Dengan adanya adanya inovasi ini;

1. Terjadinya peningkatan jumlah kunjungan perpustakaan.
2. Mudahnya proses penyampaian informasi, promosi, dan komunikasi karena bertatap muka secara langsung.
3. Terpenuhinya beberapa indicator secara bersamaan hanya dengan satu program EduWisata.

4.2 Replikasi

Sampai saat ini program EduWisata belum di replikasi oleh Perpustakaan lain.

BAB V
PENUTUP

5.1 Strategi Keberlanjutan

Untuk saat ini program EduWisata hanya menjangkau pelajar SLTA sederajat, namun kedepan direncanakan program ini bisa menjangkau pelajar SLTP sederajat, dan SD/MI di Kabupaten Natuna. Agar program EduWisata berkelanjutan maka bidang Perpustakaan terus mengembangkan program ini. Adapun bentuk pengembangan terhadap program EduWisata yaitu sebuah program yang diberi nama “Pusling Cerdas” . Pusling cerdas adalah kepanjangan dari “Perpustakaan keliling, Cerita dari Siswa” merupakan program dengan memanfaatkan mobil Perpustakaan keliling untuk mengunjungi sekolah-sekolah SD di Kabupaten Natuna.

Jika EduWisata merupakan program Kandang, (dikunjungi), maka Program Pusling Cerdas merupakan program tandang (mengunjungi). Artinya Perpustakaan Daerah juga harus memberi *feedback* terhadap sekolah, agar terjalin Kerjasama yang seimbang dan memberikan manfaat bagi kedua belah pihak. Perpustakaan Daerah juga terus membangun mitra dengan lembaga-lembaga Pendidikan agar ke depan program ini terus mendapat dukungan dari baik dari Dinas Pendidikan dan Kebudyaan Kabupaten Natuna, Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI), dan semua sekolah-sekolah di Kabupaten Natuna.

Selain itu bidang perpustakaan juga mengadakan publikasi serta program EduWisata di akun media sosial dan media elektronik agar semakin banyak guru ataupun pelajar yang melihat manfaat dari program ini.

5.2 Evaluasi

Untuk memastikan program Inovasi EduWisata berjalan dengan baik pengelolaan maupun pelayanan kepada pelajar, Perpustakaan Daerah melakukan monitoring dan evaluasi melalui fitur jawaban dari kuesioner survey indeks kepuasan masyarakat (IKM) untuk melihat:

a. Kepuasan terhadap pelayanan petugas

b. Kepuasan terhadap koleksi Perpustakaan

c. Kepuasan terhadap Fasilitas Perpustakaan

Tingkat partisipasi sekolah dalam mengikuti program EduWisata menjadi tolak ukur keberhasilan program ini, oleh sebab itu Perpustakaan Daerah

senantiasa menjaga hubungan Kerjasama, baik dengan PGRI maupun sekolah. Program ini juga terus dievaluasi secara berkala dan diadakan perbaikan dari setiap kekurangan serta mencari solusi dari setiap permasalahan yang ada, agar kedepan kulitas program ini terus meningkat.
Dari evaluasi diperoleh beberapa perbaikan, antara lain ;

1. Pendaftaran anggota perpustakaan, pendaftaran anggota perpustakaan digital, dan pengisian IKM yang dilaksanakan dalam satu waktu terkadang membuat siswa kerepotan, walaupun sudah ada petugas pemandu. Untuk mengatasinya, untuk pendaftaran anggota perpustakaan petugas mengirimkan link pendaftaran keskolah yang akan berkunjung 3 hari sebelum dilaksanakannya kunjungan, sehingga pelajar bisa mendaftar dari rumah.
2. Walaupun jadwal telah ditentukan dan disebarkan jauh-jauh hari namun terkadang ada saja sekolah yang membatalkan kunjungan karena beberapa alasan, untuk mengatasinya petugas telah mempersiapkan sekolah cadangan atau pengganti jika suatu waktu sekolah yang ditunjuk berhalangan hadir.

Dari hasil kuesioner survey indeks kepuasan masyarakat (IKM), pada semester II tahun 2023, diketahui respon peserta baik dibuktikan dengan memperoleh nilai 80,46 dengan predikat Puas.

Akhirnya Dinas Perpustakaan dan Kearsipan mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya program inovasi EduWisata ini.

Tahapan kegiatan dalam pembentukan program inovasi ini dapat disajikan dalam milestone sebagai berikut :

No.	Tahapan Kegiatan	April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Melaksanakan Mou (Kerjasama) dengan Persatuan Guru Republik Indonesia												
2.	Melaksanakan persiapan dan pengumpulan data terkait program EduWisata												
3.	Rapat pembentukan tim program inovasi EduWisata												
4.	Menyusun regulasi program inovasi EduWisata												
5.	Menyusun SOP program Inovasi EduWisata												
6.	Koordinasi kepada pihak sekolah sekaligus menentukan jadwal pelaksanaan program												