KEMENTERIAN DALAM NEGERI REPUBLIK INDONESIA
BADAN STRATEGI KEBIJAKAN DALAM NEGERI

LAPORAN INOVASI DAERAH

Pemerintah Daerah: Kabupaten Natuna

Nomor Registrasi: 21.03-221649-2025

1. PROFIL INOVASI

1.1. Nama Inovasi

NATUNA PINTAR LURING (Sistem Aplikasi Pembelajaran Natuna Tanpa Batas Sinyal)

1.2. Dibuat Oleh

SMP Negeri 3 Bunguran Timur (smpn3bungtim)

1.3. Tahapan Inovasi

Implementasi

1.4. Inisiator Inovasi Daerah

ASN

1.5. Nama Inisiator

DIki Darmawan

1.6. Jenis Inovasi

Digital

1.7. Klasifikasi Inovasi

Inovasi Perangkat Daerah

1.7. Bentuk Inovasi Daerah

Inovasi pelayanan publik

1.8. Asta Cita

Memperkuat pembangunan sumber daya manusia (SDM), sains, teknologi, pendidikan, kesehatan, prestasi olahraga, kesetaraan gender, serta penguatan peran perempuan, pemuda, dan penyandang disabilitas.

1.9. Urusan Inovasi Daerah

pendidikan

1.10. Rancang Bangun dan Pokok Perubahan Yang Dilakukan

Di sudut-sudut Natuna, di mana sinyal internet masih jadi barang mewah, semangat belajar seringkali meredup. Banyak siswa yang antusiasmenya minim, enggan berinteraksi, dan mudah bosan saat belajar. Padahal, potensi mereka sungguh luar biasa. Dari sinilah lahir sebuah gagasan inovatif: **"NATUNA PINTAR-LURING"**, sebuah aplikasi pembelajaran yang dirancang khusus untuk mengatasi tantangan ini.

Aplikasi ini hadir sebagai solusi cerdas untuk memastikan setiap siswa di Natuna punya akses ke materi pelajaran berkualitas, kapan pun dan di mana pun, tanpa perlu khawatir soal kuota atau sinyal. Filosofinya sederhana: membuat siswa Natuna pintar lewat jalur "luring" atau *offline*.

Tujuan utama dari NATUNA PINTAR-LURING adalah mengubah wajah pembelajaran di daerah terpencil. Kami ingin meningkatkan **aksesibilitas** belajar, membuat siswa **lebih antusias dan termotivasi**, mendorong **keterlibatan aktif**, dan tentu saja, mengusir rasa **bosan** yang sering melanda. Lebih dari itu, aplikasi ini dirancang untuk **memperkuat pemahaman konsep** mereka secara mendalam.

Target utamanya adalah siswa-siswi SMP di seluruh Natuna, dengan harapan para guru juga bisa memanfaatkannya sebagai alat bantu mengajar dan memantau kemajuan siswa, bahkan saat tidak ada internet.

Bayangkan sebuah aplikasi yang begitu menarik, siswa betah berlama-lama belajar. NATUNA PINTAR-LURING dirancang dengan antarmuka yang intuitif, visual memukau, dan sentuhan *gamifikasi* agar belajar terasa seperti bermain.

Pertama, ada **Modul Materi Interaktif**. Bukan sekadar teks biasa, melainkan materi yang disajikan dengan bahasa mudah, dilengkapi ilustrasi warna-warni, infografis, bahkan narasi audio bagi yang suka mendengarkan membuat belajar semakin relevan.

Lalu, ada **Bank Soal Latihan & Kuis** yang beragam. Mulai dari pilihan ganda interaktif dengan umpan balik langsung, isian singkat, hingga soal menjodohkan yang mengasah logika. Setelah menyelesaikan satu topik, siswa bisa langsung mencoba kuis dengan sistem skor dan lencana *offline*, memicu semangat kompetisi yang sehat.

Yang paling menarik, tersedia **Modul Video Pembelajaran *Offline***. Siswa bisa menonton video animasi yang menjelaskan konsep sulit, rekaman eksperimen sederhana yang bisa ditiru di rumah, atau bahkan video inspiratif dari guru-guru lokal. Yang istimewa, ada juga konten video singkat tentang kearifan lokal atau potensi alam Natuna, seperti ekosistem laut yang menakjubkan, yang dihubungkan dengan materi pelajaran.

Secara teknis, aplikasi ini dirancang untuk berfungsi sepenuhnya **tanpa akses internet**. Semua materi, soal, video, dan data kemajuan siswa tersimpan aman di perangkat mereka.

Untuk pembaruan konten, guru atau admin sekolah bisa mengunduhnya saat ada akses internet, lalu menyebarkannya secara *offline* ke perangkat siswa, misalnya melalui *flash drive* atau *hotspot* lokal tanpa internet. Ukuran aplikasi pun dibuat efisien agar tidak memakan banyak memori, dan dirancang untuk kompatibel dengan berbagai perangkat *mobile*, terutama Android yang lebih mudah diakses.

1.11. Tujuan Inovasi Daerah

1. Meningkatkan Aksesibilitas Pembelajaran: Menyediakan sumber belajar yang komprehensif dan berkualitas bagi siswa di Natuna, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan akses internet.
2. Meningkatkan Antusiasme dan Motivasi Belajar: Mengubah persepsi siswa terhadap belajar menjadi aktivitas yang menyenangkan, interaktif, dan relevan.
3. Mendorong Keterlibatan Aktif Siswa: Memfasilitasi pembelajaran mandiri dan partisipasi aktif melalui fitur-fitur interaktif.
4. Mengatasi Kebosanan dalam Belajar: Menyajikan materi dengan cara yang dinamis dan bervariasi (teks, visual, audio, video, kuis) untuk menjaga minat siswa.
5. Memperkuat Pemahaman Konsep: Mendukung siswa dalam memahami materi pelajaran secara mendalam melalui berbagai pendekatan.

1.12. Manfaat Yang Diperoleh

1. Akses Pembelajaran Tanpa Batasan: Ini adalah manfaat paling krusial. Siswa di daerah terpencil kini bisa mengakses materi, latihan soal, dan video pembelajaran kapan saja dan di mana saja, tanpa bergantung pada ketersediaan internet atau sinyal. Bayangkan, kini belajar tak lagi terhenti karena jaringan.
2. Meningkatkan Antusiasme dan Motivasi Belajar: Desain yang interaktif, visual menarik, fitur gamifikasi (poin, lencana), dan konten yang relevan dengan Natuna akan mengubah persepsi siswa bahwa belajar itu membosankan. Mereka akan lebih termotivasi untuk menjelajahi materi dan menyelesaikan tantangan.
3. Mendorong Belajar Mandiri dan Aktif: Aplikasi ini memfasilitasi pembelajaran mandiri. Siswa bisa mengulang materi yang sulit, mencoba soal berkali-kali, atau menonton video berulang tanpa malu atau ragu, sehingga menumbuhkan inisiatif dan kemandirian dalam belajar.
4. Pemahaman Konsep yang Lebih Mendalam: Kombinasi teks, audio, visual, dan video memberikan pengalaman belajar multisensori. Ini membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik dan membangun pemahaman yang kuat, bukan sekadar hafalan.
5. Mengembangkan Keterampilan Teknologi: Meskipun *offline*, penggunaan aplikasi ini secara tidak langsung memperkenalkan siswa pada antarmuka digital dan navigasi teknologi, membekali mereka dengan keterampilan dasar yang penting di era digital.
6. Pembelajaran Kontekstual: Konten yang diintegrasikan dengan kearifan lokal atau potensi alam Natuna membuat materi pelajaran terasa lebih dekat dan relevan dengan kehidupan

siswa sehari-hari.

1.13. Hasil Inovasi

Inovasi "NATUNA PINTAR-LURING" bukan sekadar aplikasi biasa. Ia adalah sebuah terobosan yang membawa dampak positif nyata dan langsung terasa pada pengalaman belajar siswa, terutama mereka yang berada di daerah minim sinyal seperti Natuna. Aplikasi ini dirancang secara khusus untuk mengubah cara belajar siswa, dari yang tadinya pasif menjadi aktif, menarik, dan penuh makna.

Dampak paling mendasar dari aplikasi ini adalah terbukanya akses pembelajaran yang setara bagi semua siswa. Bayangkan, siswa di pelosok Natuna yang sebelumnya kesulitan mengakses internet kini memiliki perpustakaan digital pribadi di genggaman mereka. Materi pelajaran lengkap, video edukasi yang menarik, dan beragam soal latihan bisa diakses kapan saja dan di mana saja. Belajar kini tak lagi terhenti karena masalah sinyal atau kuota. Ini artinya, kesenjangan pendidikan yang disebabkan oleh keterbatasan infrastruktur kini mulai teratasi.

Lebih dari sekadar akses, NATUNA PINTAR-LURING juga berhasil mendongkrak antusiasme dan motivasi belajar siswa. Desainnya yang menarik, antarmuka yang ramah pengguna, serta elemen *gamifikasi* seperti poin dan lencana, mengubah kegiatan belajar yang tadinya membosankan menjadi petualangan yang menyenangkan. Siswa jadi termotivasi untuk terus mengeksplorasi materi, menyelesaikan kuis, dan mengumpulkan berbagai penghargaan virtual. Umpan balik instan pada setiap soal latihan juga memberikan kepuasan tersendiri, mendorong mereka untuk terus mencoba dan meningkatkan kemampuan.

Aplikasi ini juga secara efektif mendorong siswa untuk menjadi pembelajar yang lebih aktif dan mandiri. Mereka tidak hanya menerima informasi, melainkan berinteraksi langsung dengan konten. Kemampuan untuk mengulang materi yang sulit, mencoba berbagai jenis soal, atau menonton video berkali-kali tanpa rasa sungkan, menumbuhkan inisiatif dan kemandirian dalam proses belajar mereka. Ini adalah pondasi penting untuk menjadi pembelajar seumur hidup.

Selain itu, dengan kombinasi teks, visual, audio, dan video, NATUNA PINTAR-LURING memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih holistik dan mendalam. Materi yang tadinya abstrak menjadi lebih mudah divisualisasikan dan dipahami. Integrasi konten lokal Natuna, seperti contoh kearifan lokal atau fenomena alam daerah, juga membuat pelajaran terasa lebih relevan dan konkret bagi siswa. Ini membantu mereka tidak hanya menghafal fakta, tetapi benar-benar memahami bagaimana konsep-konsep tersebut berlaku di dunia nyata, sekaligus mengasah nalar kritis mereka.

Terakhir, melalui penggunaan aplikasi ini, siswa secara tidak langsung mengembangkan keterampilan digital dasar yang sangat penting di era modern. Mereka belajar menavigasi antarmuka digital, memahami struktur informasi, dan berinteraksi dengan teknologi. Tak hanya itu, fitur latihan soal dan kuis juga melatih kemampuan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan cepat, keterampilan yang akan sangat berguna di berbagai aspek kehidupan mereka.

Singkatnya, NATUNA PINTAR-LURING adalah sebuah inovasi yang memberikan kesempatan emas bagi setiap siswa di Natuna untuk mengoptimalkan potensi belajar mereka. Ia menumbuhkan kecintaan terhadap ilmu pengetahuan, dan mempersiapkan mereka menjadi individu yang cerdas, mandiri, serta berdaya saing di masa depan, tanpa lagi terhambat oleh minimnya sinyal.

1.14. Waktu Uji Coba Inovasi Daerah

12-05-2025

1.15. Waktu Implementasi

13-07-2025

1.16. Anggaran

-

1.17. Profil Bisnis

-

1.18. Dokumen HAKI

-

1.19. Penghargaan

-

1.20. Koordinat

3.8664808438492737, 108.35517898433147

1.21. Kematangan

64.00

2. INDIKATOR INOVASI

No.	Indikator SID	Informasi	Bukti Dukung
1.	Regulasi Inovasi Daerah	SK Kepala Daerah atau Keputusan yang ditandatangani oleh Kepala Perangkat Daerah atas nama Kepala Daerah	• SK Penetapan Perangkat Daerah (OPD)
2.	Ketersediaan dan peran SDM terhadap inovasi daerah	Lebih dari 30	• SK Penetapan Perangkat Daerah (OPD)
3.	Dukungan Anggaran	-	Tidak Tersedia

No.	Indikator SID	Informasi	Bukti Dukung
4.	Alat Kerja	Pelaksanaan kerja sudah didukung sistem informasi online/daring/Artificial Intelligence	• Inovasi Natuna Pintar Luring-Sistem Aplikasi Pembelajaran tanpa Batas Sinyal
5.	Bimtek Inovasi	Dalam 3 tahun (T 2,T-1,T-0) terakhir pernah 1 kali bimtek (bimtek/training/TOT)	• Bimtek Inovatif Natuna Pintar Luring
6.	Integrasi Program Dan Kegiatan Inovasi Dalam RKPD	-	Tidak Tersedia
7.	Jejaring Inovasi	Inovasi melibatkan 1-2 Perangkat Daerah	• SK Penetapan Tim Inovasi SMP Negeri 3 Bunguran Timur
8.	Replikasi	-	Tidak Tersedia
9.	Pedoman Teknis	Telah terdapat Pedoman teknis berupa buku yang dapat diakses secara online atau berupa video tutorial.	• Buku Panduan Elektronik disertai Barcode Multimedia Interaktif Pewarisan sifat dan Buku Panduan yang bisa di akses Online
10.	Pelaksana Inovasi Daerah	Ada pelaksana dan ditetapkan dengan Surat Penugasan atau Surat Perintah Kepala Perangkat Daerah atau yang setara	• SK Penetapan Perangkat Daerah (OPD)
11.	Kemudahan Informasi Layanan	Informasi layanan diperoleh melalui 3 atau lebih metode	• Bukti Kemudahan Informasi Layanan Inovasi
12.	Penyelesaian Layanan Pengaduan	lebih dari sama dengan 91%	• Penyelesaian Layanan Pengaduan
13.	Keterlibatan aktor inovasi	Inovasi melibatkan 3 Aktor	• SK Penetapan Keterilibatan Aktor Inovasi
14.	Kemudahan proses inovasi yang dihasilkan	Hasil inovasi diperoleh dalam waktu 1 hari	• SOP Inovasi Natuna Pintar Luring
15.	Layanan Terintegrasi	0	• Flayer berisi Akses Aplikasi dan E-Book Natuna Pintar Luring
16.	Kecepatan penciptaan inovasi	Inovasi dapat diciptakan dalam waktu 1-4 bulan	• Bukti Dukung Kecepatan Inovasi Natuna Pintar Luring
17.	Kemanfaatan Inovasi	-	Tidak Tersedia
18.	Monitoring dan Evaluasi Inovasi Daerah	Hasil laporan monev internal Perangkat Daerah	• Hasil Penelitian Tindakan Kelas terhadap Natuna Pintar Luring

No.	Indikator SID	Informasi	Bukti Dukung
19.	Sosialisasi Inovasi Daerah	Foto kegiatan yang berlatar belakang spanduk kegiatan inovasi	• Sosialisasi Program Sekolah dengan Wali Murid dan Komite
20.	Video inovasi daerah	Memenuhi 5 unsur substansi	• Video Inovasi Natuna Pintar Luring
21.	Dibuktikan dengan daftar penerima manfaat inovasi (untuk layanan luring) dalam format pdf atau screenshoot jumlah pengguna/penerima manfaat inovasi daerah (untuk layanan daring) dalam format jpg/jpeg/png	Cakupan penerima manfaat 201-500 orang	• Bukti Kemanfaatan Inovasi Natuna Pintar Luring
22.	Perbandingan rekapitulasi jumlah unit sebelum dan sesudah yang menerima manfaat inovasi	-	Tidak Tersedia
23.	Laporan belanja yang memuat perbandingan biaya pengeluaran yang dibebankan sebelum dan sesudah penerapan inovasi	-	Tidak Tersedia
24.	Laporan Keuangan yang memuat pendapatan sebelum dan sesudah penerapan inovasi (laporan pembukuan, laporan kas, neraca, saldo, dsb)	-	Tidak Tersedia
25.	Perbandingan rekapitulasi jumlah produk yang dihasilkan atau diperjualbelikan	-	Tidak Tersedia
26.	Dampak atau perubahan yang terukur melalui tren capaian yang positif dalam rentang waktu tertentu, sesuai dengan proses dan tahapan implementasi inovasi daerah yang dilaporkan	-	Tidak Tersedia