



Pemerintah
Kabupaten Bangka

PROPOSAL INOVASI

PUSPA SAPA

PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI DIGITAL
"PUSPA SAPA" DALAM RANGKA MENINGKATKAN
LITERASI LAYANAN PUSPAGA DI KABUPATEN
BANGKA

DP2KBP3A KABUPATEN
BANGKA

A. Latar Belakang

Pusat Pembelajaran Keluarga (PUSPAGA) merupakan layanan yang bertujuan meningkatkan kualitas kehidupan keluarga melalui edukasi dan konseling. Namun, di Kabupaten Bangka masih terdapat permasalahan berupa rendahnya pemahaman masyarakat terhadap eksistensi, jenis layanan, serta mekanisme akses PUSPAGA. Selain itu, penyampaian informasi yang masih bersifat konvensional dan terbatas pada tatap muka menyebabkan jangkauan sosialisasi belum optimal. Kurangnya variasi media informasi serta belum maksimalnya pemanfaatan teknologi digital menjadi kendala dalam meningkatkan literasi masyarakat. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi berupa media edukasi berbasis digital yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh masyarakat. Oleh karena itu, dirancang inovasi PUSPA-SAPA (Media Edukasi Digital PUSPAGA) yang memanfaatkan platform digital seperti video dan e-flyer sebagai sarana penyampaian informasi. Inovasi ini diharapkan mampu meningkatkan literasi masyarakat terhadap layanan PUSPAGA, memperluas jangkauan informasi, serta mendukung pelayanan publik yang lebih efektif, adaptif, dan berbasis teknologi di lingkungan DP2KBP3A Kabupaten Bangka.

B. Penjaringan Ide Inovasi

Dilakukan melalui observasi lapangan, pendataan, dan focus Group Discussion melibatkan pemangku kepentingan yaitu Pemerintah Kabupaten Bangka, DP2KBP3A Kabupaten Bangka, BAPPEDA, Masyarakat, Pihak Bank Sumsel Babel dan Pusat Riset dan Inovasi Institut Pahlawan 12 Bangka Belitung serta Politeknik Manufaktur Negeri Bangka Belitung.

C. Pemilihan Ide Inovasi

Pemilihan ide inovasi pengembangan media edukasi digital “puspa sapa” dalam rangka meningkatkan literasi layanan puspaga di Kabupaten Bangka dilakukan berdasarkan hasil observasi lapangan, pendataan, dan diskusi bersama pemangku kepentingan terkait. Pemilihan ide dilakukan melalui analisis isu menggunakan metode USG (Urgency, Seriousness, Growth). Hasil analisis menunjukkan bahwa rendahnya literasi masyarakat terhadap PUSPAGA menjadi isu prioritas yang perlu segera ditangani melalui inovasi media digital.

D. Tujuan Inovasi

1. Meningkatkan literasi masyarakat terhadap layanan PUSPAGA
2. Mempermudah akses informasi layanan secara digital
3. Meningkatkan efektivitas sosialisasi layanan
4. Mendukung pelayanan publik berbasis teknologi

E. Manfaat Inovasi

Penerapan inovasi PUSPA-SAPA memberikan manfaat dalam meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap layanan PUSPAGA melalui media yang lebih menarik dan mudah diakses. Selain itu, inovasi ini membantu memperluas jangkauan sosialisasi, meningkatkan efektivitas komunikasi informasi, serta mendukung transformasi digital dalam pelayanan publik di lingkungan DP2KBP3A Kabupaten Bangka.

F. Hasil

Hasil dari implementasi inovasi PUSPA-SAPA adalah tersedianya media edukasi digital berupa video dan e-flyer yang informatif dan mudah diakses oleh masyarakat. Media ini mampu meningkatkan jangkauan sosialisasi serta pemahaman masyarakat terhadap layanan PUSPAGA, sehingga pelayanan menjadi lebih efektif, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

G. Tahapan Kegiatan

Tahapan	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
Persiapan	Konsultasi dengan mentor & koordinasi	01 Juli – 15 Juli 2025
Perancangan	Penyusunan konsep media PUSPA-SAPA	16 Juli – 31 Juli 2025
Produksi	Pembuatan video & e-flyer	01 Agustus – 31 Agustus 2025
Implementasi	Publikasi & diseminasi media	01 September – 31 Oktober 2025
Evaluasi	Monitoring dan analisis hasil	01 November – 15 November 2025
Pelaporan	Penyusunan laporan aktualisasi	16 November – 31 Desember 2025

H. Pedoman Teknis

Berikut adalah rincian prosedur, pelaksana, durasi, dan output yang wajib dipenuhi:

1. Konsultasi & Koordinasi Awal

Aktivitas: Pelaksana (ASN) melakukan konsultasi dengan Mentor/Kabid mengenai rencana kerja awal.

2. Penyusunan Konsep Media

Aktivitas: ASN menyusun draf konsep media edukasi (format video dan e-flyer) lalu meminta persetujuan Mentor/Kabid.

3. Pembuatan Materi Konten

Aktivitas: ASN menyusun naskah (script), desain dasar, dan storyboard, berkoordinasi dengan Mentor/Kabid dan pengelola Sosial Media.

4. Produksi Media

Aktivitas: Proses editing video dan desain grafis e-flyer oleh ASN, didukung Admin Sistem dan tim Sosial Media.

5. Validasi Kelayakan Media

Aktivitas: Pengujian konten bersama Mentor/Kabid dan Admin Sistem untuk memastikan informasi menarik, akurat, dan sesuai standar.

6. Publikasi Media Digital

Aktivitas: Admin Sistem dan pengelola Sosial Media mengunggah file media ke platform digital instansi.

7. Diseminasi Informasi

Aktivitas: Penyebarluasan materi publikasi secara masif kepada masyarakat oleh ASN dibantu tim Sosial Media dan pengawasan Mentor.

8. Monitoring Interaksi Masyarakat

Aktivitas: Pelaksana, Admin, dan Sosial Media memantau statistik, komentar, dan respons masyarakat di media sosial.

9. Validasi Hasil Sosialisasi

Aktivitas: Evaluasi oleh Mentor/Kabid untuk mengukur apakah jangkauan sosialisasi sudah efektif.

10. Evaluasi Kegiatan & Analisis Hasil

Aktivitas: Peninjauan menyeluruh terhadap data evaluasi oleh ASN, Mentor/Kabid, dan Admin Sistem.

11. Penyusunan Laporan & Dokumentasi

Aktivitas: ASN menyusun dokumen laporan akhir pelaksanaan inovasi dan melakukan finalisasi bersama Mentor/Kabid.