



**PEMERINTAH
KABUPATEN BANGKA**

PEDOMAN TEKNIS INOVASI

PAMLAYANG

PETA AJAIB & PETUALANGAN CITA-CITA PENDEKAR KECIL



**DINAS KESEHATAN
KABUPATEN BANGKA**

A. Latar Belakang

Wilayah Pulau Sumatera yang secara geografi terdiri dari kepulauan, pesisir, pegunungan dan kantong-kantong perkebunan/pertambangan menunjukkan capaian akses pendidikan dasar yang relatif tinggi, namun menghadapi tantangan nyata pada keberlanjutan studi jenjang menengah, mutu pembelajaran fondasional serta kesenjangan antar wilayah. Data Angka Partisipasi Sekolah (APS) usia 16-18 tahun di wilayah Sumatera Selatan sekitar 70,80% pada tahun 2024 yang mencerminkan tantangan transisi ke jenjang yang lebih lanjut khususnya di daerah non perkotaan. Transformasi pembelajaran (platform digital, asesmen berbasis TIK) terhambat oleh kesenjangan akses internet rumahtangga antar kota dan desa dengan antar provinsi. (BPS, 2024; Kemendikbudristek, 2023). Pendidikan merupakan urusan wajib pemerintah terkait pelayanan dasar dan menjadi kewenangan bersama pemerintah pusat, provinsi dan kabupaten/kota (UU No.23 Tahun 2014). Hal tersebut menempatkan Pemerintah Kabupaten Bangka sebagai aktor kunci dalam memastikan terpenuhinya Standar Pelayanan Minimal (SPM) pada bidang pendidikan sesuai dengan kerangka otonomi daerah. Secara umum, akses pendidikan dasar di Bangka dan Belitung tergolong tinggi. Namun, partisipasi pendidikan menurun pada jenjang menengah. Angka Partisipasi Sekolah (APS) usia 16-18 tahun di Kabupaten Bangka sekitar 73,03% pada 2024. (BPS Provinsi Bangka Belitung, 2025). Kondisi ini mengindikasikan perlunya strategi yang dapat memantik semangat belajar siswa sejak dini supaya transisi ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi dapat berjalan secara optimal. Salah satu upaya yang dilakukan adalah melalui program “Peta Ajaib dan Petualangan Cita-Cita”, yang mengintegrasikan pembelajaran geografi, wawasan kebangsaan, dan eksplorasi cita-cita melalui pendekatan berbasis cerita dan permainan interaktif. Program ini diharapkan mampu melahirkan generasi muda yang melek pengetahuan, berkarakter nasionalis, dan memiliki pandangan masa depan yang luas. Selain itu, program ini selaras dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya Tujuan 4: Pendidikan Berkualitas, yang menekankan pemerataan akses dan peningkatan mutu pendidikan untuk semua.

B. Penjaringan Ide Inovasi

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

C. Pemilihan Ide Inovasi

Proses pemilihan ide inovasi “Peta Ajaib dan Petualangan Cita-Cita Pendekar Kecil” diawali dari temuan bahwa banyak anak belum memiliki gambaran jelas tentang cita-cita dan potensi dirinya. Melalui observasi dan diskusi bersama guru, diidentifikasi perlunya media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dari beberapa alternatif, dipilih konsep berbasis petualangan dan visual karena dinilai sesuai dengan karakter anak usia sekolah dasar, mampu meningkatkan motivasi belajar, serta membantu mereka mengenali cita-cita dan membangun kepercayaan diri sejak dini.

D. Tujuan

Tujuan dari dilaksanakannya program ini adalah

1. Meningkatkan pengetahuan siswa/siswi mengenai bentuk bumi, peta & bola dunia, serta persebaran pulau-pulau di Indonesia.
2. Memantik semangat siswa/siswi untuk mengejar impian dan cita-cita di masa depan.
3. Menumbuhkan jiwa nasionalisme melalui pengenalan peta Indonesia
4. Mengenalkan pesawat sebagai sarana transportasi udara yang dikaitkan dengan cita-cita menjelajahi wilayah di Indonesia.

E. Manfaat

Program ini memberikan manfaat dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep dasar geografi seperti bentuk bumi, peta, bola dunia, serta persebaran wilayah Indonesia melalui metode pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, program ini membantu menumbuhkan motivasi belajar dengan memantik semangat siswa untuk mengenali dan merencanakan cita-cita sejak dini. Melalui pendekatan berbasis cerita dan petualangan, siswa juga memperoleh penguatan karakter, rasa percaya diri, serta wawasan kebangsaan yang lebih luas. Program ini turut mendukung pengembangan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan kebutuhan anak usia sekolah dasar.

F. Hasil

Setelah dilaksanakannya program kerja, diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Siswa/siswi mampu mengidentifikasi bentuk bumi, memahami fungsi peta dan bola dunia.
2. Siswa/siswi mengenal geografis Indonesia beserta pulau-pulau yang berada dari Sabang sampai Merauke.
3. Siswa/siswi mulai mengaitkan pengetahuan geografis dengan cita-cita masa depan, seperti profesi yang memungkinkan mereka menjelajahi berbagai wilayah di Indonesia.
4. Penguatan rasa nasionalisme pada siswa/siswi sehingga membentuk karakter yang mencintai dan menjaga kekayaan alam serta keragaman budaya Indonesia.

G. Tahapan Pelaksanaan

Tahapan	Kegiatan	Waktu
Persiapan	Observasi kebutuhan pembelajaran dan identifikasi minat siswa	10 Januari – 26 Januari 2025
Penjaringan & Pemilihan Ide	FGD dan penentuan program pembelajaran interaktif berbasis petualangan	31 Januari – 18 Februari 2025
Uji Coba dan Perencanaan	Penyusunan media pembelajaran (peta, cerita, permainan, materi cita-cita)	22 Februari – 16 Maret 2025
Penerapan	Kegiatan pembelajaran interaktif “Peta Ajaib dan Petualangan Cita-Cita”	21 Maret – 12 April 2025
Evaluasi	Monitoring pemahaman siswa dan peningkatan motivasi belajar	16 April – 05 Mei 2025
Pelaporan	Penyusunan dan finalisasi laporan kegiatan	10 Mei – 24 Juni 2025

H. Standar Operasional P.... (SOP)

PEDOMAN TEKNIS INOVASI PETA AJAIB DAN PETUALANGAN CITA-CITA PENDEKAR KECIL

1. Tahap Identifikasi Kebutuhan dan Perencanaan Program Pelaksanaan inovasi diawali dengan observasi dan identifikasi kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar, khususnya terkait pemahaman geografi, wawasan kebangsaan, serta pengenalan cita-cita. Tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, guru, dan pemangku kepentingan terkait untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik peserta didik dan metode pembelajaran yang sesuai. Hasil identifikasi digunakan sebagai dasar penyusunan konsep kegiatan, tujuan pembelajaran, indikator keberhasilan, serta kebutuhan sarana dan media edukasi yang akan digunakan.

2. Tahap Penyusunan Media dan Materi Pembelajaran Tim pelaksana menyusun media pembelajaran interaktif berupa peta Indonesia, bola dunia, permainan edukatif, media visual, dan alur cerita petualangan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. Materi pembelajaran memuat pengenalan bentuk bumi, persebaran wilayah Indonesia, wawasan kebangsaan, serta pengenalan berbagai profesi dan cita-cita yang dapat menginspirasi siswa. Seluruh materi dirancang dengan pendekatan belajar sambil bermain agar mampu meningkatkan partisipasi, kreativitas, dan daya serap peserta terhadap materi yang diberikan.

3. Tahap Pelaksanaan Pembelajaran Interaktif Kegiatan dilaksanakan melalui metode pembelajaran partisipatif yang menggabungkan cerita, permainan, simulasi, diskusi, dan eksplorasi media peta secara langsung. Peserta diajak mengikuti alur petualangan yang menghubungkan pengetahuan geografis Indonesia dengan berbagai profesi dan cita-cita masa depan. Fasilitator berperan sebagai pendamping yang mendorong siswa untuk aktif bertanya, menyampaikan pendapat, serta mengembangkan rasa percaya diri, semangat belajar, dan kecintaan terhadap bangsa dan negara.

4. Tahap Monitoring, Evaluasi, dan Pengembangan Program Monitoring dan evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi geografi, peningkatan motivasi belajar, serta perkembangan wawasan mengenai cita-cita dan kebangsaan. Evaluasi dapat dilakukan melalui observasi, kuis, diskusi kelompok, dan umpan balik dari guru maupun peserta didik. Hasil evaluasi didokumentasikan sebagai bahan perbaikan dan pengembangan program pada pelaksanaan berikutnya sehingga inovasi dapat diterapkan secara berkelanjutan dan memberikan manfaat yang lebih luas bagi peningkatan kualitas pendidikan dasar.