

STRATEGI PEMBINAAN INOVASI DAERAH YANG BERSINERGI DAN BERKELANJUTAN DALAM RANGKA PENINGKATAN KUALITAS PELAYANAN DASAR BIDANG PENDIDIKAN

Jony Oktavian Haryanto

Staf Ahli Bidang Inovasi
Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan
Teknologi



Penanaman Modal Asing Langsung: Strategi MNC



Perusahaan AS

China

Vietnam

Indonesia

- Krisis ekonomi moneter tahun 1998
- Peraturan yang mempersulit FDI
- Krisis ekonomi moneter 2008
- Regulasi yang mendorong FDI (Infrastructure Development, Omnibus)
- Keunggulan kompetitif di Asia Tenggara

TANTANGAN

Pengembangan
Inovasi Pendidikan di
Daerah

01

Ketergantungan pada Kebijakan Pusat

- Menunggu arahan dari **pemerintah pusat**
- Kurangnya **inisiatif mandiri**

Hambatan Lokal

02

- **Keterbatasan** sumber daya, infrastruktur, dan anggaran
- **Perbedaan** kondisi sosial, budaya, dan ekonomi

Peluang selalu ada di mana orang mengeluh (Jack Ma)



KTT G-20 2024

- 1. Perpindahan G20 menjadi G21 dengan penambahan Africa**
- 2. Promosi biofuels untuk transisi energi**

PELUANG

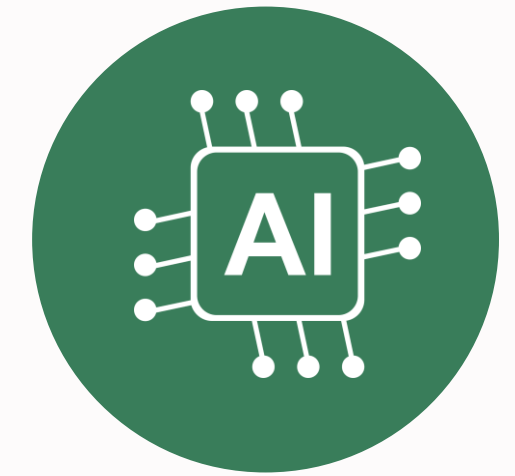
Pengembangan Inovasi Berbasis Potensi Lokal

Kearifan Lokal

Integrasikan nilai-nilai budaya dan kearifan lokal dalam kurikulum pendidikan daerah

Teknologi dan Digitalisasi

Penggunaan teknologi sederhana, seperti aplikasi mobile untuk pembelajaran



Peluang

STRATEGI

Menggunakan Teknologi dalam Pendidikan Daerah

Pemanfaatan AI



Menggunakan AI untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang dipersonalisasi sesuai dengan kebutuhan siswa

IOT untuk Pengawasan Pendidikan



Penggunaan perangkat IoT untuk mengumpulkan data tentang lingkungan belajar, seperti kehadiran siswa dan kondisi kelas.

CONTOH STRATEGI 1

Pembelajaran Berbasis AI untuk Pengajaran

The screenshot shows the homepage of the E-Learning platform for SMK Negeri 3 Kuningan. The header includes the school name and language settings. The main content area features a large banner with the text "E-LEARNING SMK NEGERI 3 KUNINGAN" and a description of the LMS. A sidebar on the right contains a calendar and a list of users.

The screenshot displays the interface of the E-Learning platform for SD Negeri 2 Kutayasa. It features a navigation menu on the left with options like "Halaman Utama", "Beranda situs", "Kalender", "File pribadi", "Kursus Yang Saya ikuti", "pts1-2021/2022", and "Administrasi Situs". The main content area shows a "Pengumuman terbaru" (Latest Announcement) section with a message about the implementation of PTS for the 2021/2022 school year. Below this is a "Kursus yang baru-baru ini diakses" (Recently accessed courses) section listing a course for Class VI SDN 1 Rawalo.

The screenshot shows the "APLIKASI E-Learning Tempat" interface. The top navigation bar includes "HOME", "FORUM", "TUGAS", "ABSEN", "BISWAI", and "BAHAN V2.0". The main content area displays a task page for "KEANEKARAGAMAN HAYAT LAINNYA" (Other Biodiversity) with a deadline of 05 Sep 2022 15:20. Below the task information is a table showing student scores for various tasks.

Preview	Preview	Preview	Preview
Adinda Fibrilia Murni Nilai 75	Alpin Prastia Putra Nilai 65	ALVIAN WISTA ARDANA PUTRA Nilai 80	Anelia soleha Nilai 70
ASHEVA ALQARNI EDRIE Nilai 80	AVRILIA KINANTI Nilai 65	Chika Estiantie Nilai 75	Dzulvha rabiatul andini Nilai 45

Platform E-learning

CONTOH STRATEGI 2

Penggunaan Internet of Things (IoT)



Papan Tulis Interaktif



Absensi dengan Kartu yang terhubung IoT

CONTOH STRATEGI 3

Program Pembelajaran Berbasis
Game (Gamification)

7 Elemen Dasar Gamifikasi



Lencana



Level



Papan
Peringkat



Progress
Bar



Mata Uang
Virtual



Penghargaan,
Perdagangan
dan Hadiah



Tantangan
antara pemain



No. 1

Pandai Melihat Peluang

Krisis dalam Mandarin:

危机 weiji

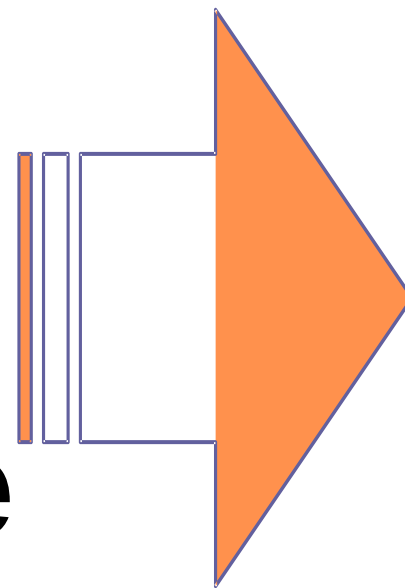
危 wei bahaya
机 ji peluang



No. 2

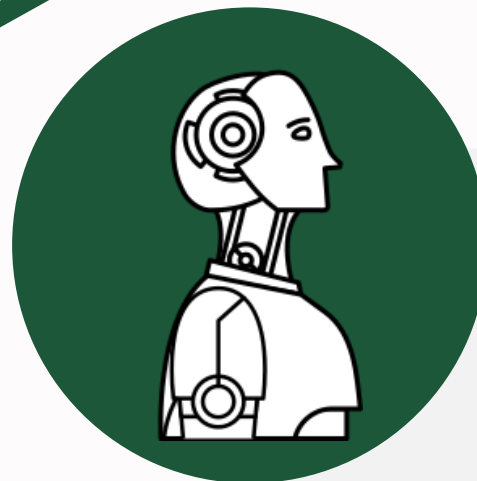
Mengoptimalkan **KKN**

Kolusi,
Korupsi,
Nepotisme



Komunikasi,
Kolaborasi,
Networking





Menggabungkan Teknologi dengan Potensi Lokal

Menciptakan kurikulum yang mengintegrasikan keterampilan digital dan pengetahuan lokal



Pelatihan Teknologi untuk Guru dan Siswa

Menyediakan pelatihan penggunaan AI dan IoT bagi tenaga pendidik agar mereka dapat mengadopsi teknologi dalam metode pengajaran

KOLABORASI

Teknologi dan Kearifan Lokal dalam Inovasi Pendidikan

No. 3

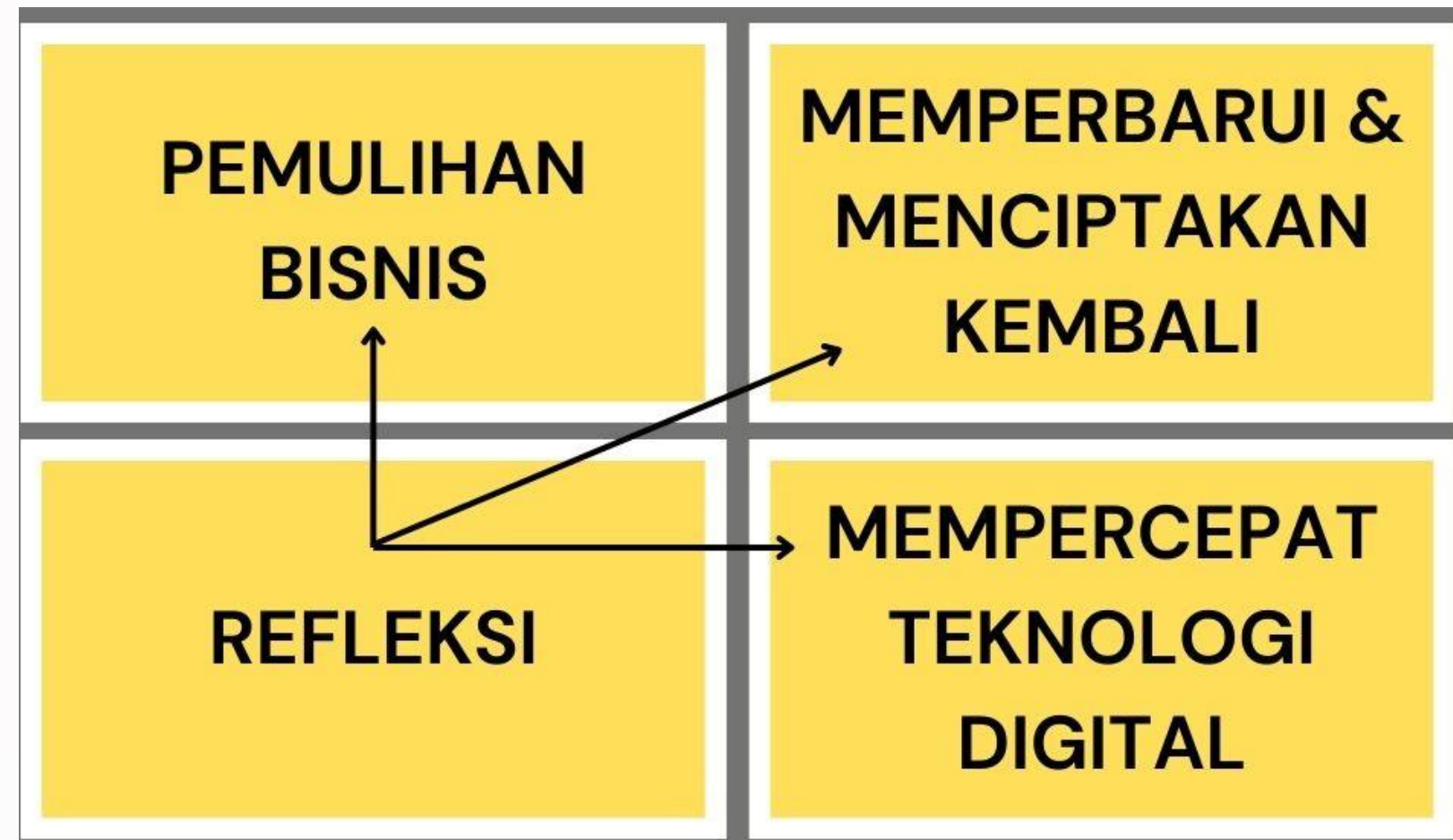
Keunggulan Kompetitif Berkelanjutan

**Diferensiasi
adalah kuncinya**

**Selalu relevant &
update**



- Pola pikir eksploratif
- Mencari peluang baru
- Model operasi tangkas



- Mempercepat proses
- Mengembangkan masa depan pekerjaan
- Meningkatkan keunggulan kompetitif

- Siapakah kami?
- Bagaimana cara bekerja?
- Bagaimana cara mengembangkan bisnis?

- Data, IoT, dan AI
- Modernisasi Teknologi
- Meningkatkan produktivitas untuk solusi digital

KEBIJAKAN PENDUKUNG

Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Daerah

Dukungan Proaktif

- **Mendorong** daerah untuk mengembangkan kebijakan
- **Insentif** bagi daerah yang berhasil menerapkan



Kemitraan dengan Sektor Swasta dan Teknologi

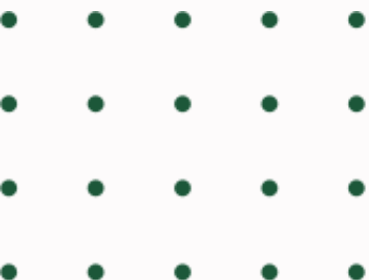
Menggalang **kerjasama dengan perusahaan teknologi** untuk menyediakan perangkat dan layanan yang terjangkau bagi sekolah di daerah





PENUTUP

- Teknologi seperti AI, IoT, gamification dapat menjadi **katalis** dalam **meningkatkan kualitas** pendidikan di daerah.
- Pentingnya **kolaborasi antar sektor** dalam mewujudkan inovasi yang berkelanjutan.



**TERIMA
KASIH**

