



PEMERINTAH KABUPATEN
EMPAT LAWANG

PEDOMAN TEKNIS

Bios PA

(Bioskop Pendidikan Dan Amal)

Tahun 2025



PEDOMAN TEKNIS
BIOS P.A (BIOSKOP PENDIDIKAN DAN AMAL)
SD NEGERI 2 LINTANG KANAN



OLEH:
EEN REKARDO, S.Pd., Gr.
NIP.198904012022211008
SD NEGERI 2 LINTANG KANAN
KABUPATEN EMPAT LAWANG
Tahun 2026

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.LATAR BELAKANG

Dunia pendidikan di Indonesia telah mengalami transformasi besar pasca pandemi Covid-19 yang dimulai pada tahun 2020. Sebagaimana diungkapkan oleh Ainun et al (2022), institusi pendidikan harus mampu beradaptasi dengan metamorfosis organisasi melalui strategi adopsi teknologi untuk meningkatkan kinerja seluruh sumber daya yang terlibat. Transformasi digital ini bukan sekadar tren, melainkan kebutuhan mendasar untuk menciptakan efisiensi dan efektivitas dalam proses belajar mengajar. Pesatnya kemajuan IPTEK saat ini berdampak luas pada metode guru dalam menyampaikan ilmu di dalam maupun luar kelas.

Di SD Negeri 2 Lintang Kanan, tantangan nyata muncul pada tahun 2024. Peserta didik menunjukkan penurunan semangat belajar yang signifikan saat dihadapkan pada metode ceramah konvensional. Siswa cenderung merasa bosan dan pasif. Namun, terdapat fenomena menarik di mana siswa menunjukkan antusiasme luar biasa saat guru menggunakan media visual seperti proyektor atau infokus. Hal ini membuktikan bahwa anak-anak generasi digital lebih mudah menyerap informasi melalui multimedia. Guru, sebagai pilar utama pendidikan, dituntut untuk terus berinovasi dalam merancang media pembelajaran yang interaktif dan kreatif agar prestasi siswa dapat meningkat.

Selain masalah pedagogis, terdapat isu sosial yang mendesak di lingkungan sekolah. Banyak siswa berasal dari latar belakang ekonomi rendah yang kesulitan memenuhi kebutuhan alat tulis dasar. Belum adanya wadah yang terorganisir untuk menumbuhkan sikap kedermawanan secara langsung di kalangan siswa menjadi alasan kuat lahirnya inovasi ini. **BIOS P.A (Bioskop Pendidikan dan Amal)** hadir sebagai solusi ganda: meningkatkan literasi visual melalui film inspiratif dan membangun karakter empati melalui aksi amal nyata.

1.2. TUJUAN

Inovasi BIOS P.A memiliki tujuan utama untuk menghadirkan pengalaman belajar berbasis audio-visual yang menarik, interaktif, dan bermakna di era digital bagi siswa sekolah dasar. Secara spesifik, inovasi ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam memahami nilai-nilai moral melalui film edukasi seperti *Laskar Pelangi* dan *Es Krim Terakhir dari Ayah*.
2. Menanamkan karakter religius dan sosial sejak dini melalui pembiasaan bersedekah secara sukarela.
3. Membantu meringankan beban ekonomi siswa kurang mampu dalam penyediaan alat tulis melalui dana kolektif.
4. Mendukung program pemerintah daerah Kabupaten Empat Lawang dalam meningkatkan kualitas pendidikan karakter di sekolah dasar.

1.3. MANFAAT

Penerapan BIOS P.A memberikan manfaat yang sangat luas bagi ekosistem sekolah. Bagi siswa, inovasi ini mengubah perilaku belajar dari pasif menjadi aktif, menumbuhkan kemandirian, serta meningkatkan kecerdasan emosional melalui empati sosial. Bagi guru, program ini menjadi sarana pengembangan kreativitas dalam mengelola media belajar yang tidak harus mahal namun berdampak besar. Secara keseluruhan, program ini menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (fun learning) dan mendorong siswa menjadi pembelajar sepanjang hayat yang memiliki kepedulian terhadap tantangan masa depan.

1.4. PENGGUNAAN IT (INFORMASI DAN TEKNOLOGI)

BIOS P.A memanfaatkan teknologi informasi berupa perangkat keras proyektor dan sistem audio berkualitas untuk menyajikan materi dalam format video pembelajaran. Penggunaan media audio-visual ini memudahkan guru dalam menyampaikan pesan-pesan moral yang sulit dijelaskan hanya melalui teks, sehingga proses transfer ilmu menjadi lebih efektif dan efisien.

BAB II

KERANGKA BERPIKIR

II.1.KEBAHARUAN

Inovasi BIOS P.A membawa kebaharuan yang radikal bagi SD Negeri 2 Lintang Kanan dibandingkan metode pembelajaran sebelumnya. Jika sebelumnya guru hanya fokus pada penyampaian materi kurikulum secara teoretis, BIOS P.A mengintegrasikan unsur hiburan edukatif dengan misi kemanusiaan. Kebaharuannya terletak pada konsep "Tiket Amal" seharga Rp2.000. Konsep ini mengajarkan siswa bahwa akses terhadap hiburan dan ilmu dapat berjalan beriringan dengan tanggung jawab sosial.

Sebelum adanya inovasi ini, motivasi belajar siswa berada pada titik rendah karena minimnya variasi media. BIOS P.A menghadirkan suasana ruang kelas yang berbeda, menyerupai bioskop namun tetap dalam koridor pendidikan. Selain itu, jika sebelumnya kegiatan amal dilakukan secara insidental, kini BIOS P.A menjadikannya program yang terencana, transparan, dan berkelanjutan. Inovasi ini membuktikan bahwa teknologi proyektor dapat menjadi jembatan untuk membantu siswa yang mengalami keterbatasan ekonomi dalam memiliki alat tulis yang layak.

II.2.DESAIN INOVASI

Desain inovasi BIOS P.A dirancang secara komprehensif agar dapat diakses oleh seluruh tingkatan kelas di SD Negeri 2 Lintang Kanan. Komponen utama desain ini meliputi:

- **Kurasi Konten:** Pemilihan film pendidikan yang relevan dengan penguatan profil pelajar Pancasila.
- **Manajemen Tiket:** Pencetakan tiket fisik yang menarik sebagai bukti donasi amal.
- **Ruang Bioskop Mini:** Penataan ruang kelas dengan pengaturan pencahayaan dan suara yang optimal untuk meningkatkan fokus siswa.
- **Sesi Refleksi:** Diskusi interaktif pasca-penayangan untuk membedah pesan moral film.
- **Pojok Alat Tulis:** Display hasil donasi yang akan diserahkan kepada siswa yang membutuhkan sebagai bentuk transparansi.

II.3.SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

Untuk memastikan keberlanjutan inovasi, telah disusun standar operasional prosedur (SOP) sebagai berikut:

1. **Identifikasi Kebutuhan:** Guru mengidentifikasi materi atau nilai karakter apa yang perlu dikuatkan serta mendata siswa yang membutuhkan bantuan alat tulis.
2. **Pengumpulan Materi:** Mencari dan mengunduh film atau video inspiratif yang sesuai dengan jenjang usia anak SD.
3. **Merancang Jadwal:** Mengatur waktu penayangan agar tidak mengganggu jam pelajaran inti.
4. **Distribusi Tiket:** Melakukan sosialisasi dan penjualan tiket amal kepada siswa.

5. **Implementasi:** Melaksanakan penayangan bioskop dan diskusi refleksi di kelas.
6. **Evaluasi dan Penyaluran:** Menghitung total dana yang terkumpul, membelanjakan alat tulis, dan menyalurkannya kepada siswa sasaran.

BAB III

TAHAPAN PROSES PENCIPTAAN INOVASI

Proses penciptaan inovasi BIOS P.A dilakukan secara bertahap untuk memastikan setiap elemen berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Tahapan ini melibatkan kolaborasi antara guru, kepala sekolah, dan siswa.

1. Tahap Inisiasi dan Identifikasi Permasalahan (September 2024)

Tahap ini diawali dengan melakukan evaluasi mendalam terhadap rendahnya motivasi belajar siswa selama tahun 2024. Guru melakukan pengamatan terhadap ketertarikan siswa pada media visual dan melakukan pendataan terhadap kondisi ekonomi siswa untuk menentukan sasaran bantuan amal.

2. Tahap Perancangan (Oktober 2024)

Guru merancang sistem tiket amal dan memilih daftar film yang akan ditayangkan. Pada tahap ini, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk penggunaan fasilitas proyektor dan ruang kelas yang akan dijadikan lokasi BIOS P.A.

3. Tahap Implementasi (November 2024)

Tahap ini merupakan inti dari inovasi di mana kegiatan penayangan film dilakukan pertama kali. Siswa membeli tiket dan mengikuti kegiatan menonton bareng dengan penuh antusias. Respon siswa dicatat untuk bahan perbaikan di masa mendatang.

4. Tahap Evaluasi dan Penyempurnaan (Desember 2024 - Januari 2025)

Tahap terakhir adalah melakukan audit terhadap dana amal yang terkumpul. Dana tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk paket alat tulis dan sembako untuk masyarakat dibagikan secara resmi. Guru juga mengevaluasi sejauh mana peningkatan semangat belajar siswa setelah mengikuti program ini.

TAHAPAN KEGIATAN

TAHAPAN KEGIATAN	Nobember	Desember	Januari
Tahap Inisiasi & Identifikasi Masalah	4 NOVEMBER 2024		
Tahap Perancangan Sistem & Jadwal		9 Desember 2024	
Tahap Implementasi BIOS P.A			13 Januari 2025

BAB IV

PENUTUP

BIOS P.A (Bioskop Pendidikan dan Amal) adalah sebuah terobosan nyata di SD Negeri 2 Lintang Kanan untuk mewujudkan pembelajaran bermakna dan berkarakter di era digital. Inovasi ini berhasil mengubah tantangan rendahnya motivasi belajar menjadi peluang besar untuk melakukan aksi sosial yang berdampak langsung pada kesejahteraan siswa. Melalui tayangan materi interaktif dalam bentuk video dan film inspiratif, siswa tidak hanya mendapatkan ilmu pengetahuan, tetapi juga pengalaman batin tentang pentingnya berbagi.

Program ini dilengkapi dengan sistem pengelolaan yang transparan, mulai dari penjualan tiket hingga penyaluran bantuan alat tulis, sehingga dapat dipercaya oleh seluruh warga sekolah. Evaluasi yang dilakukan secara berkala memastikan bahwa inovasi ini terus relevan dengan kebutuhan siswa. Manfaat signifikan yang dirasakan adalah terciptanya lingkungan belajar yang seru, inovatif, dan penuh empati.

Secara keseluruhan, BIOS P.A membuktikan bahwa inovasi di sekolah dasar tidak selalu memerlukan biaya besar atau teknologi yang rumit. Dengan ide kreatif, keberanian guru untuk mencoba metode baru, dan pemanfaatan teknologi proyektor yang sudah ada, sekolah dapat menciptakan ekosistem belajar yang menyenangkan. Hal ini mendorong siswa menjadi pembelajar mandiri yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki kesiapan menghadapi tantangan masa depan dengan hati yang mulia

DAFTAR PUSTAKA

- Lestari, F., & Cahyani, R. (2021). *Pengembangan Media Cerita Interaktif Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Siswa SD.*
- Putri, H. R., Setiawan, R., & Ramadan, S. (2023). *Development of Digital Media to Enhance Students' Reading Motivation.*
- Rosita, T., & Sutopo, H. (2020). *The Effectiveness of Digital Learning Media in Increasing Reading Interest of Elementary Students*
- Dokumen Internal Sekolah:
- Rekardo, een. (2026). *Proposal inovasi daerah: bioskop pendidikan dan amal (bios p.a.). Sd negeri 2 lintang kanan, kabupaten empat lawang.*

Babatan 19 Februari 2026

Kepala sekolah



HERMANEKALIANA,S.Pd

Nip. 198904012022210008

Lampiran

STRUKTUR KEPENGURUSAN "BIOSKOP PENDIDIKAN DAN AMAL"

SD NEGERI 2 LINTANG KANAN

1. Penanggung Jawab

- **Kepala Sekolah SD Negeri 2 Lintang Kanan**
- **Hermanekaliana,S.Pd**
- **Tugas:** Memberikan izin pelaksanaan, mengawasi jalannya program, dan memvalidasi laporan penyaluran dana amal kepada siswa dan masyarakat sekitar.

2. Ketua Inovator / Manajer Program

- Een Rekardo, S. Pd. Gr
- **Tugas:** Mengoordinasi seluruh tahapan inovasi mulai dari pemilihan film edukasi, teknis pelaksanaan penayangan, hingga evaluasi program secara berkala.

2. Sekretaris

- Anggi Pradita
- **Tugas:** Mengelola administrasi inovasi, menyusun jadwal penayangan film, mendata siswa penerima bantuan alat tulis, serta mendokumentasikan setiap kegiatan untuk laporan Inovasi Daerah.

4. Bendahara Amal

- Jeki susanto
- **Tugas:** Mengelola hasil penjualan tiket seharga **Rp. 1.000** dan Rp. 2.000, mencatat pemasukan secara transparan, serta mengalokasikan dana untuk pembelian alat tulis dan paket sembako sesuai rencana.

5. Divisi Teknis & Multimedia (Operator)

- Alien Nomeldi
- **Tugas:** Menyiapkan peralatan audio-visual (proyektor, layar, dan *sound system*), mengoperasikan penayangan film edukasi, serta memastikan kenyamanan ruang "bioskop" bagi siswa.

6. Divisi Humas & Penyaluran Amal

- Wiliyan Yeri
- **Tugas:** Melakukan sosialisasi jadwal penayangan kepada siswa, menjalin komunikasi dengan penduduk sekitar untuk penyaluran sembako, dan membantu proses distribusi bantuan di lapangan.

Dokumentasi

