



KOTA PARE-PARE

CMOS (Community Multimedia of Spensa)

**PEDOMAN TEKNIS
PELAKSANAAN
INOVASI DAERAH**



INOVASI
CMOS (Community Multimedia of Spensa)

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Inovasi CMOS (Community Multimedia of Spensa) hadir sebagai jawaban atas tantangan minimnya penguasaan keterampilan multimedia di kalangan siswa SMP di era digital. Di tengah derasnya arus teknologi informasi, masih banyak siswa yang belum terfasilitasi dalam memperoleh pengalaman belajar berbasis media digital secara optimal. Padahal, penguasaan teknologi multimedia merupakan keterampilan esensial abad ke-21 yang mendukung proses belajar, ekspresi diri, hingga kesiapan menghadapi dunia kerja. Melalui CMOS, UPTD SMP Negeri 1 Parepare membangun ruang belajar alternatif di luar jam pelajaran yang mewadahi minat dan bakat siswa dalam bidang desain grafis, videografi, fotografi, dan teknologi digital secara umum.

Dengan pendekatan berbasis komunitas dan semangat kolaboratif, CMOS dirancang sebagai ekstrakurikuler yang tidak hanya mengajarkan teknis penggunaan aplikasi multimedia, tetapi juga membentuk karakter kreatif, komunikatif, dan adaptif pada siswa. Melalui metode pembelajaran berbasis proyek dan praktik langsung, siswa dilibatkan dalam pembuatan konten digital, dokumentasi kegiatan sekolah, hingga pelatihan dasar desain presentasi. Pendampingan dilakukan oleh guru pembina, praktisi dari SMA mitra, serta narasumber eksternal, menjadikan kegiatan ini sebagai sarana belajar yang relevan, kontekstual, dan inspiratif.

CMOS juga memperkuat implementasi kebijakan Merdeka Belajar yang mendorong pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada peserta didik. Inovasi ini menjadi perwujudan konkret dari semangat Permendikbudristek No. 13 Tahun 2022 dan No. 12 Tahun 2024, yang menekankan pentingnya peningkatan kualitas pembelajaran melalui pendekatan inovatif. Di sisi lain, CMOS memberikan kontribusi terhadap pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs) khususnya dalam bidang pendidikan inklusif, adil, dan bermutu.

Efektivitas CMOS tidak hanya terlihat dari hasil karya siswa seperti video dokumentasi, desain poster, atau konten digital, tetapi juga dari meningkatnya kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi. Kegiatan ini membantu siswa mengenali potensi diri mereka, melatih soft skills seperti kerja tim dan komunikasi, serta menumbuhkan semangat berkarya dan belajar sepanjang hayat. Selain itu, kehadiran CMOS juga memperkuat citra sekolah sebagai institusi yang responsif terhadap kebutuhan zaman dan berorientasi pada pengembangan kompetensi masa depan siswa.

Dengan demikian, CMOS telah membuktikan bahwa inovasi pembelajaran tidak harus bersifat kurikuler formal, tetapi dapat dikembangkan melalui aktivitas ekstrakurikuler yang terstruktur, terarah, dan berbasis kebutuhan nyata siswa. CMOS menjadi langkah strategis dalam membekali generasi muda Parepare dengan keterampilan literasi digital dan multimedia sebagai bekal untuk tumbuh sebagai warga global yang kreatif, mandiri, dan kompetitif di era transformasi digital.

B. TUJUAN

Inovasi CMOS (Community Multimedia of Spena) memiliki tujuan utama untuk membekali siswa UPTD SMP Negeri 1 Parepare dengan keterampilan abad 21 melalui penguasaan teknologi multimedia yang aplikatif, kreatif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Ekstrakurikuler ini dirancang sebagai respon terhadap masih minimnya pemanfaatan teknologi digital secara mendalam dalam proses pembelajaran reguler, khususnya pada bidang desain grafis, videografi, fotografi, dan perangkat lunak multimedia lainnya. Tujuan besar CMOS adalah membentuk ekosistem pembelajaran alternatif yang memberdayakan siswa secara praktis dan kontekstual agar mampu mengekspresikan gagasan serta menghasilkan karya digital yang berkualitas.

Dalam jangka pendek, CMOS bertujuan menyediakan ruang belajar yang fleksibel dan inklusif bagi siswa yang memiliki minat dan potensi di bidang multimedia. Melalui kegiatan ekstrakurikuler yang rutin dan berbasis proyek, siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari berbagai perangkat lunak grafis dan audio-visual, mengeksplorasi konten kreatif, serta terlibat langsung dalam dokumentasi kegiatan sekolah. Upaya ini dirancang untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam mengoperasikan alat dan aplikasi digital, serta mempercepat proses internalisasi keterampilan yang tidak diajarkan secara mendalam dalam kurikulum inti.

Secara operasional, CMOS menjadi sarana integratif yang menghubungkan antara kebutuhan siswa, potensi sekolah, dan semangat Merdeka Belajar. Program ini mendorong pembelajaran diferensiasi dengan memberikan ruang bagi siswa untuk mengejar minat masing-masing, tanpa batasan ruang kelas. Melalui pendampingan guru pembina dan fasilitator dari SMA mitra, CMOS bertujuan mendorong lahirnya budaya belajar kolaboratif dan eksploratif, di mana siswa tidak hanya belajar dari guru, tetapi juga dari rekan sebaya dan pengalaman langsung dalam mengerjakan proyek digital.

Lebih dari itu, CMOS turut menjawab agenda strategis nasional dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penguatan literasi digital, pengembangan sumber daya manusia unggul, dan pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), terutama poin 4 tentang pendidikan berkualitas dan poin 9 tentang inovasi dan infrastruktur. Dengan pendekatan berbasis teknologi sederhana namun efektif, CMOS tidak hanya mencetak siswa yang paham teknologi, tetapi juga kreatif, mandiri, dan siap beradaptasi dengan perubahan global. Ini sejalan dengan Permendikbudristek No. 13 Tahun 2022 dan No. 12 Tahun 2024 tentang implementasi Kurikulum Merdeka dan pembelajaran berdiferensiasi.

Dalam jangka menengah dan panjang, CMOS diharapkan dapat menjadi model pembelajaran berbasis komunitas sekolah yang dapat direplikasi oleh satuan pendidikan lain di tingkat SMP, terutama di wilayah dengan sumber daya terbatas namun memiliki potensi besar dalam pengembangan teknologi digital. Dengan memanfaatkan sumber daya yang sudah tersedia di sekolah, melibatkan tenaga pendidik lintas jenjang, dan berorientasi pada keterampilan masa depan, CMOS membuktikan bahwa inovasi pendidikan tidak harus mahal untuk berdampak besar. Tujuan akhirnya adalah membangun generasi pelajar Parepare yang tidak hanya cakap akademik, tetapi juga kreatif, adaptif, dan berdaya saing global.

C. MANFAAT

Implementasi inovasi *CMOS (Community Multimedia of Spensa)* memberikan manfaat strategis dalam memperkuat keterampilan abad ke-21 di kalangan siswa SMP, khususnya dalam bidang multimedia. Inovasi ini hadir sebagai solusi atas kesenjangan antara tuntutan zaman digital dengan pembelajaran konvensional yang belum sepenuhnya mengakomodasi pengembangan kemampuan literasi digital, desain grafis, videografi, dan komunikasi visual. Melalui pendekatan ekstrakurikuler yang terstruktur, fleksibel, dan partisipatif, CMOS menjadi ruang alternatif yang memungkinkan siswa untuk belajar secara kontekstual, kreatif, dan aplikatif dalam memproduksi konten digital yang bermanfaat, baik untuk kepentingan sekolah maupun sebagai bekal masa depan mereka.

Manfaat utama dari CMOS adalah meningkatnya literasi digital dan keterampilan teknis siswa dalam menggunakan perangkat dan aplikasi multimedia. Dengan bimbingan guru dan kolaborasi lintas jenjang bersama SMA mitra, siswa mampu mengoperasikan software seperti CorelDraw, Canva, dan perangkat lunak editing video, yang secara langsung mendukung kegiatan belajar dan tugas sekolah. Hal ini tidak hanya mengurangi ketergantungan pada guru dalam menyampaikan materi digital, tetapi juga melatih siswa untuk mandiri, berinisiatif, dan berorientasi pada hasil nyata. Selain itu, keterampilan tersebut telah dimanfaatkan oleh sekolah dalam pembuatan dokumentasi kegiatan, media promosi, dan konten media sosial yang lebih profesional dan menarik.

Dari sisi karakter dan soft skills, CMOS terbukti memperkuat kemampuan komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan problem-solving siswa. Setiap proyek yang dikerjakan mendorong interaksi lintas kelas dan lintas latar belakang, menciptakan iklim belajar yang inklusif dan suportif. Siswa dilatih menyampaikan ide secara visual, menyusun naskah video, melakukan pengambilan gambar, hingga menyunting hasil karya mereka sendiri. Aktivitas ini menumbuhkan rasa percaya diri, keterbukaan terhadap umpan balik, serta tanggung jawab terhadap hasil kerja tim. Dalam jangka panjang, CMOS turut membentuk kultur belajar aktif dan eksploratif yang berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

Secara kelembagaan, CMOS juga memberikan kontribusi terhadap penguatan identitas sekolah sebagai satuan pendidikan yang progresif dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Keberadaan tim dokumentasi siswa yang dilatih melalui CMOS memungkinkan setiap kegiatan sekolah terdokumentasi dengan baik, serta memperkuat citra digital sekolah di hadapan publik. Dengan meningkatnya kualitas konten visual dan promosi digital sekolah, CMOS turut mendukung strategi branding institusi pendidikan serta membuka peluang kolaborasi dengan mitra eksternal, baik dari dunia pendidikan maupun industri kreatif lokal.

Dari perspektif jangka menengah dan panjang, CMOS memberikan kontribusi nyata terhadap pencapaian tujuan pendidikan nasional dan SDGs bidang pendidikan yang menekankan pada peningkatan kualitas, inklusi, dan relevansi pembelajaran. Melalui penguatan keterampilan praktis dan kesiapan kerja digital, siswa tidak hanya siap melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, tetapi juga memiliki bekal yang relevan untuk meniti karier di bidang kreatif. Dengan demikian, CMOS menjadi tonggak penting dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang tanggap terhadap perubahan, memberdayakan potensi siswa secara utuh, dan mendorong lahirnya generasi muda yang inovatif, adaptif, dan siap bersaing di era transformasi digital.

D. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI DAERAH

Inovasi *CMOS (Community Multimedia of Spensa)* merupakan representasi nyata dari respons cepat, adaptif, dan progresif UPTD SMP Negeri 1 Parepare dalam menjawab kesenjangan penguasaan keterampilan multimedia di kalangan siswa. Ketimpangan antara kebutuhan keterampilan digital yang makin krusial di era teknologi informasi dengan pembelajaran reguler yang masih terbatas pada aspek teoretis mendorong pihak sekolah menciptakan ruang belajar alternatif berbasis minat dan praktik. CMOS lahir bukan dari proyek besar berbiaya tinggi, melainkan dari inisiatif lokal yang cerdas memanfaatkan sumber daya internal sekolah dan kolaborasi dengan SMA mitra untuk menghadirkan ekosistem belajar digital yang inklusif dan aplikatif.

Kecepatan penciptaan CMOS ditopang oleh kesadaran yang kuat terhadap urgensi pembelajaran diferensiasi sesuai semangat Kurikulum Merdeka, serta fleksibilitas pelaksanaannya di luar jam pelajaran utama. Hanya dalam waktu singkat sejak penjaringan ide hingga pelaksanaan, ekstrakurikuler ini langsung menarik minat siswa dengan semangat dan potensi tinggi di bidang multimedia. Tanpa menunggu infrastruktur kompleks, pembina CMOS memanfaatkan fasilitas laboratorium TIK sekolah yang sudah tersedia dan menyesuaikan materi ajar dengan referensi daring serta hasil diskusi dengan praktisi pendidikan. Proses ini berlangsung simultan dengan penyusunan kurikulum, rekrutmen pembimbing, dan validasi materi ajar, menjadikan CMOS sebagai inovasi yang gesit namun terencana.

Dalam implementasinya, CMOS segera mengadopsi pendekatan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) untuk menjamin inovasi berjalan sistematis dan terukur. Analisis kebutuhan dilakukan dengan melibatkan guru, siswa, dan pengelola laboratorium TIK, sementara desain materi dirancang sedemikian rupa agar dapat dijalankan dalam sesi mingguan yang efektif. Uji coba langsung dilakukan melalui perekrutan siswa angkatan pertama dan pelaksanaan pelatihan multimedia dasar. Respon cepat dari pihak sekolah, termasuk dalam penyediaan waktu, tempat, dan dukungan moral dari kepala sekolah, menjadikan CMOS cepat mendapatkan legitimasi sebagai kegiatan ekstrakurikuler strategis.

Seiring berjalannya waktu, inovasi ini berkembang pesat dengan penyesuaian materi berdasarkan feedback dari peserta dan evaluasi rutin yang dilakukan oleh pembina dan guru pendamping. Tidak hanya menyasar pembelajaran desain grafis dan videografi, cakupan materi diperluas hingga fotografi, pengelolaan dokumentasi kegiatan sekolah, serta produksi konten media sosial. Dalam waktu relatif singkat, CMOS berhasil membentuk tim dokumentasi internal sekolah yang aktif terlibat dalam kegiatan formal dan informal, serta menghasilkan karya digital yang berdampak nyata pada citra sekolah. Kecepatan adaptasi inilah yang menjadikan CMOS sebagai inovasi unggulan yang fleksibel, organik, dan partisipatif.

Keunggulan CMOS terletak pada kesesuaiannya dengan kebutuhan riil siswa dan kemampuan untuk segera diimplementasikan tanpa beban anggaran tambahan. Dengan memanfaatkan semangat gotong royong, jejaring internal sekolah, dan pemanfaatan teknologi yang sudah akrab di kalangan siswa, CMOS mampu menumbuhkan budaya belajar digital yang kolaboratif dan produktif. Inovasi ini membuktikan bahwa kecepatan menciptakan solusi pendidikan yang relevan tidak harus melalui pendekatan top-down yang birokratis, melainkan dapat lahir dari keberanian

dan ketekunan guru dalam menjawab kebutuhan zaman. CMOS layak menjadi contoh bagi sekolah lain dalam menghadirkan pembelajaran abad 21 yang bermakna, cepat, dan berdampak nyata.

E. PENGGUNAAN IT (INFORMASI DAN TEKNOLOGI)

Pemanfaatan teknologi informasi menjadi fondasi utama dalam pengembangan inovasi CMOS (*Community Multimedia of Spensa*), sebuah program ekstrakurikuler yang diinisiasi oleh UPTD SMP Negeri 1 Parepare untuk membekali siswa dengan keterampilan multimedia berbasis digital. Inovasi ini hadir sebagai respons terhadap kebutuhan mendesak akan penguasaan kecakapan abad 21 di kalangan pelajar, terutama dalam bidang literasi digital, desain grafis, fotografi, videografi, serta penggunaan perangkat lunak multimedia. Dengan memanfaatkan perangkat sederhana seperti komputer sekolah, gawai pribadi siswa, dan jaringan internet standar, CMOS berhasil menciptakan ruang belajar digital yang inklusif, kolaboratif, dan aplikatif di luar pembelajaran reguler.

Platform teknologi yang digunakan dalam CMOS beragam dan disesuaikan dengan tingkat keterampilan siswa serta ketersediaan fasilitas. Aplikasi-aplikasi seperti Canva, CapCut, CorelDraw, KineMaster, dan PowerPoint menjadi media utama dalam proses pembelajaran dan produksi karya siswa. Setiap anggota CMOS diberikan akses dan bimbingan dalam penggunaan perangkat lunak tersebut, baik secara mandiri maupun dalam sesi kolaboratif. Materi pembelajaran disusun secara bertahap dan fleksibel, memadukan pembelajaran tatap muka dengan tutorial video daring dan tugas berbasis proyek digital. Proses dokumentasi dan portofolio siswa juga dilakukan secara digital melalui Google Drive dan media sosial sekolah, sehingga setiap karya dapat dipantau dan dievaluasi secara real-time oleh pembina.

CMOS tidak hanya menghadirkan teknologi sebagai alat bantu, tetapi menjadikannya sebagai medium pembelajaran utama yang memperkuat literasi visual, keterampilan komunikasi digital, dan produktivitas siswa. Dalam praktiknya, siswa dilatih membuat konten video, desain publikasi, hingga animasi sederhana yang tidak hanya menjadi karya individual, tetapi juga dimanfaatkan sekolah sebagai materi dokumentasi dan promosi digital. Penggunaan teknologi ini sekaligus mempermudah integrasi antara kegiatan pembelajaran dan pelibatan siswa dalam aktivitas sekolah, seperti pembuatan video profil, dokumentasi kegiatan, serta publikasi informasi melalui akun media sosial resmi SMPN 1 Parepare.

Di sisi lain, pemanfaatan teknologi dalam CMOS turut mendorong peningkatan literasi digital para siswa secara signifikan. Proses pembelajaran multimedia yang dilakukan secara sistematis dan kontekstual menumbuhkan budaya kerja digital yang efisien, kreatif, dan kolaboratif. Tanpa memerlukan laboratorium canggih, CMOS berhasil mengoptimalkan aset teknologi yang tersedia menjadi sarana pembelajaran yang bermutu tinggi. Inovasi ini juga memperkuat prinsip inklusi, di mana siswa dari berbagai latar belakang kemampuan tetap bisa mengakses materi secara fleksibel dan progresif sesuai tingkat pemahamannya masing-masing. CMOS menjadi bukti nyata bahwa pemanfaatan teknologi informasi secara tepat guna mampu meningkatkan keterampilan, kepercayaan diri, dan daya saing pelajar di era digital.

BAB II

KERANGKA PIKIR

A. KEBAHARUAN

Inovasi *CMOS* (*Community Multimedia of Spensa*) menghadirkan pendekatan baru dalam penguatan kompetensi siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler berbasis keterampilan multimedia yang kontekstual dan aplikatif. Di tengah tantangan terbatasnya ruang kurikulum untuk pengembangan literasi digital dan multimedia secara mendalam, *CMOS* menjadi solusi kreatif yang memperkaya pembelajaran dengan keterampilan abad 21 seperti desain grafis, videografi, animasi, fotografi, hingga produksi konten digital. Inovasi ini tidak hanya melengkapi pembelajaran di kelas yang masih bersifat umum, tetapi juga membuka ruang eksplorasi minat dan bakat siswa secara mandiri dan kolaboratif. Dengan berlandaskan semangat Merdeka Belajar dan Kurikulum Merdeka, *CMOS* menghadirkan model pembelajaran yang fleksibel, berbasis minat siswa, dan terintegrasi dengan kebutuhan masa depan.

Keunikan utama *CMOS* terletak pada desain program yang memadukan prinsip *project-based learning* dengan pendekatan komunitas pembelajar. Program ini tidak sekadar menyediakan materi tambahan, tetapi menyusun kurikulum alternatif yang berorientasi pada produk nyata seperti video dokumentasi, desain poster, infografis, serta konten media sosial sekolah. Setiap siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga langsung mempraktikkan keterampilan mereka melalui proyek sekolah yang nyata, seperti dokumentasi kegiatan atau produksi konten profil sekolah. Model ini tergolong baru karena mengintegrasikan hasil belajar siswa dengan kebutuhan promosi dan dokumentasi institusi pendidikan secara langsung, sehingga menciptakan simbiosis antara penguatan keterampilan individu dan kemanfaatan sosial institusional.

Kebaruan lain dari *CMOS* terletak pada keterlibatan lintas jenjang dan kolaborasi dengan tenaga pendamping dari luar sekolah. Selain didampingi oleh guru pembina, siswa *CMOS* juga dibimbing oleh siswa SMA yang sudah memiliki pengalaman dalam dunia multimedia, menciptakan model mentoring horizontal dan vertikal yang inspiratif dan partisipatif. Ini merupakan pendekatan pembelajaran baru di lingkungan SMP, yang biasanya masih sangat bergantung pada peran guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Selain itu, *CMOS* mengusung sistem evaluasi berbasis portofolio dan presentasi karya, menjadikannya model penilaian alternatif yang lebih autentik dan menggambarkan proses serta hasil belajar siswa secara menyeluruh.

Program *CMOS* juga memperkenalkan pola pelatihan multimedia yang adaptif dan tidak bergantung pada laboratorium khusus. Dengan memanfaatkan perangkat sederhana yang sudah dimiliki siswa dan sekolah, seperti laptop, smartphone, dan aplikasi gratis berbasis daring (misalnya Canva, CapCut, atau Google Slide), *CMOS* membuktikan bahwa inovasi dalam pendidikan digital tidak harus mahal atau rumit. Model ini sangat relevan untuk direplikasi di sekolah-sekolah lain yang memiliki keterbatasan infrastruktur, tetapi ingin tetap memberikan layanan pendidikan yang berorientasi masa depan. Inilah bentuk transformasi digital pendidikan yang kontekstual, efisien, dan berdampak langsung pada peningkatan kapasitas siswa.

Lebih dari itu, *CMOS* membangun budaya belajar yang kolaboratif, produktif, dan reflektif melalui penguatan peran siswa sebagai subjek pembelajar aktif. Siswa tidak hanya belajar dari guru atau pendamping, tetapi juga dari rekan sebayanya melalui sesi diskusi, kritik karya, hingga kerja tim dalam produksi konten. Inovasi ini melampaui pendekatan ekstrakurikuler konvensional dan menjadi gerakan pembudayaan digital yang membentuk ekosistem belajar kreatif di sekolah. Oleh karena itu, *CMOS* layak dianggap sebagai kebaruan dalam pengembangan ekstrakurikuler berbasis teknologi digital yang efektif, inklusif, dan berorientasi pada pembentukan profil pelajar Pancasila yang adaptif terhadap tuntutan zaman.

B. DESAIN INOVASI

Desain inovasi *CMOS* (*Community Multimedia of Spensa*) dirancang sebagai respons terhadap tantangan rendahnya penguasaan keterampilan multimedia di kalangan siswa SMP, khususnya di Kota Parepare. Di era digital yang menuntut kecakapan teknologi dan komunikasi visual, banyak siswa masih kesulitan mengekspresikan ide melalui media digital seperti desain grafis, video, animasi, dan fotografi. Tantangan ini diperparah oleh terbatasnya waktu pembelajaran informatika di kelas dan keterbatasan kurikulum yang masih bersifat umum. *CMOS* hadir sebagai solusi strategis yang mengintegrasikan pendekatan ekstrakurikuler berbasis minat siswa dengan metode pembelajaran praktis, interaktif, dan kontekstual dalam bidang multimedia.

Perancangan *CMOS* dimulai dari penjaringan ide melalui observasi lapangan, wawancara dengan siswa, serta diskusi dengan guru dan mitra SMA. Hasil penjajakan menunjukkan bahwa terdapat ketimpangan antara potensi siswa dan peluang belajar keterampilan multimedia secara formal. Untuk itu, inovator merancang program *CMOS* dengan mengadopsi model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*) yang sistematis. Pada tahap analisis, inovator mengidentifikasi kebutuhan siswa dan menyusun kurikulum ekstrakurikuler yang mencakup materi dasar seperti desain grafis, videografi, fotografi, editing digital, serta pengenalan perangkat keras multimedia. Program ini kemudian difinalisasi melalui validasi oleh dosen dan praktisi pendidikan, memastikan bahwa materi selaras dengan kebutuhan keterampilan abad ke-21.

Komponen utama dari *CMOS* mencakup kurikulum pembelajaran berbasis proyek, sistem mentoring dari siswa SMA berpengalaman, serta pendampingan intensif oleh guru pembina. Kegiatan dilakukan secara rutin seminggu sekali selama dua jam, dengan pendekatan *hands-on* dan hasil nyata berupa karya siswa. Proyek yang dikerjakan mencakup pembuatan dokumentasi video kegiatan sekolah, desain poster dan brosur, hingga animasi digital sederhana. Penilaian dilakukan berbasis portofolio dan presentasi publik, memungkinkan siswa memperoleh umpan balik langsung dan pengalaman komunikasi yang membangun kepercayaan diri. Dalam pelaksanaannya, siswa juga terlibat sebagai tim dokumentasi sekolah, memperkuat integrasi antara pembelajaran dengan kebutuhan institusi.

Langkah-langkah operasionalisasi desain *CMOS* meliputi:

1. Penjaringan minat siswa melalui sosialisasi dan wawancara awal.
2. Penyusunan kurikulum berbasis keterampilan multimedia dengan pendekatan proyek.
3. Pemilihan mentor dari kalangan SMA dan pembina internal sekolah.

4. Perekrutan anggota dan pengorganisasian jadwal pelatihan mingguan.
5. Pendampingan teknis dan penyediaan akses aplikasi digital (Canva, CapCut, Google Slide, dll.).
6. Evaluasi hasil karya siswa dan pelaksanaan refleksi berkala untuk penyempurnaan program.

CMOS menekankan prinsip pembelajaran diferensiasi, penguatan kecakapan hidup, dan kesiapan karier sejak dini. Inovasi ini tidak hanya memperkuat daya saing siswa dalam pembelajaran digital, tetapi juga menumbuhkan budaya eksploratif, kolaboratif, dan produktif di sekolah. CMOS juga menjadi ruang tumbuh bagi potensi kreatif siswa yang selama ini belum terfasilitasi secara maksimal dalam ruang kelas. Inovasi ini membuktikan bahwa pembelajaran bermutu dapat dibangun dari pendekatan sederhana namun terstruktur, berbasis potensi lokal dan keterlibatan aktif semua pihak.

Ke depan, CMOS diarahkan untuk menjadi program pembinaan jangka panjang yang terintegrasi dengan penguatan profil pelajar Pancasila, sekaligus menjadi mitra strategis sekolah dalam mendukung transformasi digital pendidikan. Dengan terus melakukan evaluasi dan pengembangan konten, inovasi ini memiliki potensi besar untuk direplikasi di sekolah lain yang memiliki semangat serupa dalam memajukan pendidikan berbasis teknologi dan kreativitas. CMOS menjadi bukti bahwa inovasi pendidikan yang adaptif dan berbasis kebutuhan nyata siswa dapat lahir dari lingkungan sekolah yang visioner dan kolaboratif.

C. SOP PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

Standar Operasional Prosedur (SOP) *Community Multimedia of Spensa* (CMOS) disusun sebagai panduan teknis dalam penyelenggaraan kegiatan ekstrakurikuler berbasis multimedia yang bertujuan membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21. Inovasi ini dikembangkan oleh UPTD SMP Negeri 1 Parepare sebagai respon terhadap kebutuhan penguasaan teknologi digital oleh peserta didik yang belum terpenuhi dalam kurikulum intrakurikuler. SOP ini menjadi kerangka kerja yang sistematis untuk memastikan seluruh tahapan pembelajaran multimedia dilakukan secara terstruktur, efisien, dan berdampak langsung pada peningkatan kapasitas siswa dalam memproduksi konten digital secara kreatif dan komunikatif.

Ruang lingkup SOP CMOS mencakup proses penjaringan minat siswa, penyusunan kurikulum dan materi, pelatihan dan pendampingan teknis, pelaksanaan pembelajaran mingguan, serta evaluasi hasil karya siswa. SOP ini mengatur secara jelas peran guru pembina sebagai fasilitator, siswa pendamping dari mitra sekolah sebagai mentor teknis, serta dukungan kepala sekolah dalam memastikan keberlangsungan program. Penggunaan berbagai aplikasi seperti Canva, CapCut, Google Slide, serta integrasi dengan media sosial sekolah menjadi elemen utama dalam mendukung keterampilan komunikasi visual dan produksi konten berbasis multimedia.

Tahapan utama dalam SOP CMOS meliputi:

1. **Sosialisasi dan Penjaringan Minat Siswa**
Guru pembina melakukan sosialisasi program CMOS ke seluruh kelas, menjelaskan tujuan, manfaat, dan jenis keterampilan yang akan dipelajari. Proses rekrutmen dilakukan dengan

pendekatan terbuka dan sukarela, diikuti dengan pendataan siswa yang berminat untuk bergabung. Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi minat awal siswa terhadap bidang multimedia (grafis, video, animasi, atau fotografi).

2. **Penyusunan Kurikulum dan Jadwal Kegiatan**
Inovator menyusun kurikulum ekstrakurikuler dengan pendekatan model ADDIE, meliputi materi desain grafis, fotografi, videografi, dan penggunaan perangkat multimedia dasar. Kurikulum ini disesuaikan dengan jam belajar ekstrakurikuler yang berlangsung dua jam per minggu, dan divalidasi oleh praktisi dan akademisi untuk memastikan kelayakan kontennya.
3. **Pelaksanaan Pembelajaran dan Pendampingan Teknis**
Pembelajaran dilakukan secara tatap muka setiap minggu dengan metode *hands-on project*. Siswa didampingi oleh pembina dan mentor dari mitra SMA yang berkompeten di bidang multimedia. Kegiatan belajar mencakup praktik langsung pembuatan poster digital, editing video, pengambilan gambar, hingga produksi presentasi interaktif.
4. **Produksi dan Evaluasi Karya Siswa**
Setiap siswa didorong untuk menghasilkan karya nyata dalam bentuk digital, seperti dokumentasi kegiatan sekolah, video profil, atau animasi sederhana. Evaluasi dilakukan berdasarkan kualitas karya, kreativitas, dan kemampuan kerja tim. Umpan balik diberikan secara langsung untuk perbaikan keterampilan.
5. **Pemanfaatan Hasil Karya dan Pengembangan Tim Dokumentasi**
Karya siswa digunakan untuk mendukung dokumentasi sekolah, publikasi media sosial, dan pembuatan materi promosi sekolah. Secara bertahap, siswa terlatih membentuk Tim Dokumentasi Sekolah yang aktif dalam setiap kegiatan sekolah dan berperan sebagai duta digital.

SOP CMOS berprinsip pada kolaborasi, kreativitas, keberlanjutan, dan partisipasi aktif siswa. Dengan menggabungkan metode belajar diferensiasi, pendekatan berbasis proyek, dan integrasi teknologi digital, CMOS mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih adaptif dan relevan dengan tantangan era modern. Inovasi ini mendorong lahirnya budaya pembelajaran mandiri, ekspresif, dan visioner dalam ranah pendidikan menengah pertama.

Melalui penerapan SOP CMOS, kegiatan ekstrakurikuler di UPTD SMP Negeri 1 Parepare tidak lagi sekadar kegiatan tambahan, tetapi menjadi medium strategis dalam mencetak generasi kreatif dan produktif. SOP ini menjadi fondasi pelaksanaan yang dapat direplikasi di sekolah lain, khususnya dalam penguatan Kurikulum Merdeka dan pencapaian Profil Pelajar Pancasila. CMOS adalah bukti bahwa inovasi pendidikan dapat tumbuh dari kebutuhan riil siswa dan dikelola secara sistematis untuk memberi dampak yang luas dan berkelanjutan.

BAB III

PENUTUP

Inovasi *Community Multimedia of Spensa* (CMOS) membuktikan bahwa penguatan literasi digital di sekolah tidak harus menunggu kurikulum nasional berubah secara menyeluruh. Dengan langkah sederhana namun terarah, CMOS menghadirkan pendekatan pembelajaran yang kontekstual, aplikatif, dan sesuai kebutuhan zaman. Melalui integrasi keterampilan desain grafis, videografi, fotografi, dan komunikasi visual dalam kegiatan ekstrakurikuler, siswa tidak hanya dipersiapkan untuk menghadapi dunia kerja digital, tetapi juga dilatih untuk menjadi pelajar yang kreatif, kritis, dan percaya diri.

Sebagai sebuah inovasi berbasis komunitas belajar, CMOS membentuk budaya baru di lingkungan sekolah, yakni budaya kolaborasi dan produksi konten. Siswa tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga pencipta gagasan dan visualisasi digital yang bermanfaat bagi lingkungan sekitarnya. Keberhasilan CMOS bukan hanya terletak pada jumlah produk yang dihasilkan, tetapi pada proses pembelajaran yang menyenangkan, partisipatif, dan memberi ruang eksplorasi bakat di luar ruang kelas formal. CMOS menjadi jembatan antara pembelajaran akademik dan pengembangan kecakapan hidup yang lebih luas.

Namun untuk menjamin keberlanjutan dan peningkatan dampak, CMOS perlu diperkuat dengan pelatihan intensif bagi guru pembina, kolaborasi yang lebih terstruktur dengan mitra eksternal, serta dukungan kebijakan dari pemangku kepentingan pendidikan. Penyesuaian kurikulum ekstrakurikuler yang responsif terhadap tren digital juga penting agar materi yang diajarkan selalu relevan. Selain itu, penyediaan fasilitas dan perangkat multimedia yang memadai akan sangat mendukung produktivitas siswa dalam menghasilkan karya yang kompetitif dan profesional.

Keterlibatan aktif seluruh warga sekolah menjadi kunci kesuksesan CMOS. Peran kepala sekolah sebagai fasilitator, guru sebagai pendamping, dan siswa sebagai pelaku utama perlu terus dikuatkan dalam ekosistem pembelajaran digital yang inklusif. CMOS harus diposisikan bukan sekadar sebagai kegiatan tambahan, melainkan sebagai bagian dari strategi besar sekolah dalam menyiapkan generasi muda yang melek teknologi, siap beradaptasi, dan mampu menjadi kontributor dalam pembangunan berbasis informasi dan komunikasi.

Pada akhirnya, CMOS bukan hanya tentang belajar menggunakan perangkat lunak, tetapi tentang membangun karakter generasi yang mampu mengekspresikan gagasan melalui medium digital. CMOS menjadi representasi dari semangat Kurikulum Merdeka: pembelajaran berdiferensiasi, berbasis minat, dan berorientasi pada masa depan. Dengan semangat gotong royong, evaluasi berkelanjutan, dan visi jangka panjang, CMOS layak menjadi model inovasi pembelajaran abad 21 yang dapat direplikasi di berbagai sekolah di Indonesia sebagai langkah nyata menuju Indonesia Emas 2045.



KOTA PAREPARE