



**KABUPATEN LAMONGAN
2024**

PETUNJUK TEKNIS PELAKSANAAN INOVASI DAERAH

**BARRAK KET DEMO (Gambar
Bergerak dengan Sketch
Metademolab)**



Kabupaten Lamongan

BARRAK KET DEMO (Gambar Bergerak dengan Sketch Metademolab)

**INOVASI DAERAH
TAHUN 2024**

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Program Inovasi **BARRAK KET DEMO** (**gamBAR** berge**RAK** dengan **sKEtch** meta**DEMO**lab) merupakan inisiatif strategis untuk mewujudkan sekolah yang memanfaatkan teknologi informasi dengan memadukan pelajaran **SENI BUDAYA** (menggambar) . Dewasa ini, banyak sekali aplikasi IT yang memudahkan kita untuk melakukan berbagai hal yang sangat membantu terutama dibidang pendidikan. Selaknyanya lah kita mulai meleak teknologi dan memanfaatkannya untuk menunjang kegiatan belajar mengajar peserta didik sesuai dengan **KODRAT ZAMAN** .

Kami menyuguhkan data implementasi dari 3 rombongan belajar kelas bawah yaitu kelas 1 A,B,C yang terdiri dari 98 peserta didik , 2A,B,C yang terdiri dari 88 peserta didik dan 3A,B,C yang terdiri dari 88 peserta didik. Dengan melibatkan 15 guru pendamping yang terdiri dari wali kelas 1,2 dan 3, guru PJOK yang paham IT dan sudah melaksanakan diseminasi oleh tim inovasi.

B. TUJUAN

1. Meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang ketersediaan ragam IT dewasa ini.
2. Mengantarkan peserta didik untuk melek teknologi informasi yang sedang populer di masa kini
3. Meningkatkan kreatifitas peserta didik dengan memadukan seni budaya dalam hal ini menggambar dengan kemajuan teknologi
4. Membiasakan peserta didik memanfaatkan teknologi informasi sebagai sarana penunjang pembelajaran atau dalam kegiatan sehari-hari.

C. MANFAAT

1. **Bagi siswa** : Membiasakan akrab teknologi informasi dan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia di browser sebagai sarana memudahkan kreatifitas mereka.
2. **Bagi guru** : Menambah referensi pembelajaran kreatif inovatif yang menyenangkan dan mengikuti perkembangan kodrat zaman peserta didik.
3. **Bagi orangtua** : Memberi rasa percaya diri bahwa anak di didik sesuai dengan kodrat mereka tanpa meninggalkan akar budaya.
4. **Bagi sekolah** : Menciptakan atmosfir sekolah yang akrab dengan teknologi di segala lini pembelajaran bahkan pada pelajaran menggambar sekalipun.

BAB II

TATA KELOLA INOVASI DAERAH

A. KEBAHARUAN INOVASI

Inovasi **BARRAK KET DEMO** (**gamBAR** berge**RAK** dengan s**KEtch** meta**DEMOLab**) membawa atmosfer pengenalan Teknologi informasi yang dipadukan dengan mata pelajaran seni budaya terfokus pada seni menggambar yang segar dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan bakat peserta didik . Beberapa aspek yang segar dari program inovasi ini meliputi :

- a. **Pengenalan Teknologi Informasi**
Sketch metademolab adalah salah satu web yang bisa di akses melalui browser google search yang memberikan fasilitas gerakan pada objek yang dimasukkan pada aplikasinya . Aplikasi ini sangat mudah dan dapat di ikuti oleh peserta didik bahkan menjangkau peserta didik kelas bawah.
- b. **Collaboration**
Aplikasi ini dapat masuk dan dimanfaatkan untuk di kolaborasikan dengan mata pelajaran Seni budaya terkhusus pada elemen seni menggambar . Sehingga membuat mata pelajaran yang sudah terkenal diminati siswa akan semakin menambah ketertarikan siswa pada mata pelajaran Seni Budaya .
- c. **Creativity**
Kebaharuan Inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan bakat minat peserta didik dibidang menggambar sederhana namun bisa menjadi menarik dengan mengenalkan aplikasi Skecth Metademolab. Sehingga nanti nya peserta didik yang mempunyai bakat alam dibidang menggambar bisa terus termotivasi untuk mengembangkan bakatnya dan suatu saat bisa masuk di ranah webtoon, cartoon dan cartoon animasi.

B. DESAIN INOVASI

Pendampingan kelompok melalui kegiatan diseminasi bersama secara berkala
Pendampingan individu melalui kegiatan penampungan ke masing-masing kelas untuk mendampingi proses pembelajaran.

Pemberian materi sisipan IT didalam mata pelajaran yang tersedia .

Mengkolaborasikan mata pelajaran dengan materi IT tanpa mengurangi esensi dari mata pelajaran yang diampu. Membiasakan anak dengan ragam aplikasi yang tersedia di laman browser google. Mendidik anak berfikir kreatif sedari dini.

C. PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

Inovasi daerah yang kami buat memiliki mekanisme pelayanan yang cepat dan dapat beradaptasi dalam lingkungan yang dinamis, sehingga sekolah dituntut untuk mampu menciptakan pemikiran baru, gagasan baru dan menawarkan produk yang **inovatif serta peningkatan pelayanan yang memuaskan pengguna. Inovasi kami bisa menghasilkan proses hanya dalam waktu 1 hari.**

BAB III

PENUTUP

Menggalakan pembiasaan praktik baik yang bersentuhan dengan teknologi informasi sederhana dimulai sejak dini di kelas bawah sehingga diharapkan peserta didik mampu berfikir kreatif untuk memanfaatkan ketersediaan aplikasi yang mudah di akses untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan kesesuaian kodrat zaman di kemudian hari.

HASIL INOVASI

1. Menumbuhkan kreatifitas dan imajinsi anak dibidang seni menggambar.
2. Mengakrabkan anak pada bidang IT yang sedang populer pada masa ini.
3. Mengenalkan anak kemudahan yang diberikan oleh teknologi informasi
4. Memberikan rasa percaya diri pada kemampuan baru yang mereka pelajari



KABUPATEN LAMONGAN
2024