



SDN 4 Made
Lamongan

INOVASI **BARBEL SI META CERDIG**

(GAMBAR BERGERAK APLIKASI
SKETCH METADEMOLAB DALAM
WADAH CERITA DIGITAL BOOK
CREATOR)

**PEDOMAN
TEKNIS
PELAKSANAAN
INOVASI
DAERAH**

**INOVASI
BARBEL SI META CERDIG
(GAMBAR BERGERAK APLIKASI SKETCH
METADEMOLAB DALAM WADAH CERITA DIGITAL BOOK
CREATOR)**

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kemajuan teknologi informasi telah menghadirkan berbagai peluang baru dalam dunia pendidikan, termasuk dalam bidang seni budaya. Namun, integrasi antara teknologi dan pelajaran seni di tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas. Banyak siswa belum dikenalkan pada teknologi sebagai media untuk mengembangkan imajinasi dan kreativitas. Padahal, di era digital saat ini, kemampuan literasi teknologi menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh generasi muda sejak usia dini.

Di SDN 4 Made Lamongan, pengamatan menunjukkan bahwa proses pembelajaran seni menggambar masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Guru belum memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu belajar, padahal banyak aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran visual secara interaktif. Metode pembelajaran yang monoton dan tidak bervariasi menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk mengikuti pelajaran seni budaya, sehingga potensi kreativitas mereka tidak tergali secara optimal.

Menurut Laporan Kemendikbudristek tahun 2023, hanya sekitar 32% guru sekolah dasar yang memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran tematik. Hal ini memperkuat urgensi pengembangan inovasi berbasis IT sejak jenjang pendidikan dasar. Untuk itu, diperlukan terobosan inovatif yang dapat membangkitkan minat siswa melalui pendekatan yang lebih modern, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital native.

Inovasi "**BARBEL SI META CERDIG**" hadir sebagai solusi strategis untuk menjawab tantangan tersebut dengan memperkenalkan aplikasi Sketch MetaDEMOLab dan Book Creator. Aplikasi ini memberikan pengalaman menggambar secara digital dan dinamis, sekaligus memperkenalkan teknologi informasi kepada siswa sejak dini. Melalui pendekatan ini, pembelajaran seni budaya tidak hanya mengajarkan keterampilan menggambar, tetapi juga mengembangkan kreativitas, literasi teknologi, dan kemampuan bercerita digital siswa.

B. TUJUAN

Secara umum, tujuan dari inovasi BARBEL SI META CERDIG adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya di sekolah dasar melalui integrasi teknologi digital yang interaktif, kreatif, dan bermakna.

Secara khusus, tujuan dilakukannya inovasi ini adalah:

1. Meningkatkan literasi teknologi siswa sekolah dasar sejak dini melalui pengenalan aplikasi digital kreatif.
2. Menjadikan pembelajaran seni budaya lebih interaktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.
3. Membentuk kebiasaan positif dalam menggunakan teknologi untuk berkarya secara produktif dan kreatif.
4. Mendorong siswa agar lebih termotivasi mengembangkan bakat dan kreativitas menggambar digital.
5. Mengintegrasikan keterampilan abad 21 (kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis) dalam pembelajaran seni budaya.

C. MANFAAT

Inovasi BARBEL SI META CERDIG memberikan beragam manfaat bagi berbagai

pemangku kepentingan, antara lain:

1. Bagi Siswa:

- Siswa menjadi lebih kreatif dalam mengekspresikan ide dan imajinasi melalui media digital.
- Terbiasa dengan penggunaan teknologi digital sejak dini sebagai alat untuk berkarya.
- Lebih percaya diri dalam berekspresi secara visual dan bercerita melalui karya digital.
- Meningkatkan motivasi dan minat belajar seni budaya karena pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

2. Bagi Guru:

- Menambah variasi dan kualitas metode pembelajaran interaktif berbasis IT.
- Memperoleh pengalaman dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran seni budaya.
- Mengembangkan kompetensi pedagogik dan profesional dalam pemanfaatan teknologi pendidikan.
- Memiliki portofolio karya digital siswa sebagai bahan evaluasi pembelajaran.

3. Bagi Orang Tua:

- Merasa yakin anak dididik sesuai perkembangan zaman tanpa meninggalkan nilai seni dan budaya.
- Dapat melihat perkembangan kreativitas anak melalui portofolio digital.
- Mendapatkan pemahaman tentang pentingnya literasi teknologi bagi anak sejak dini.

4. Bagi Sekolah:

- Mewujudkan pembelajaran modern berbasis teknologi yang adaptif.
- Meningkatkan mutu pendidikan dasar melalui inovasi pembelajaran.
- Menjadi pelopor dalam pengintegrasian IT dan seni budaya di tingkat dasar.
- Menciptakan program inovasi yang siap direplikasi oleh sekolah-sekolah lain.

D. KECEPATAN PENCIPTAAN INOVASI DAERAH

Inovasi BARBEL SI META CERDIG diciptakan sebagai respons cepat terhadap kebutuhan integrasi teknologi dalam pembelajaran seni budaya di tingkat sekolah dasar. Proses penciptaannya dilakukan melalui tahapan yang terencana dan efisien:

1. **Identifikasi Masalah yang Cepat dan Relevan:** SDN 4 Made dengan cepat mengidentifikasi bahwa pembelajaran seni menggambar masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Data Kemendikbudristek yang menunjukkan hanya 32% guru SD yang memanfaatkan teknologi informasi semakin memperkuat urgensi inovasi ini.
2. **Perumusan Solusi Berbasis Teknologi yang Tepat:** Inovasi ini dirancang menggunakan aplikasi Sketch MetaDEMOlab untuk menggambar bergerak dan Book Creator sebagai wadah cerita digital. Pemilihan aplikasi didasarkan pada kemudahan penggunaan, aksesibilitas, dan kesesuaian dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
3. **Pengembangan Perangkat Pendukung yang Cepat:** Dalam waktu singkat, tim guru berhasil menyusun RPP/Modul Ajar yang mengintegrasikan teknologi dalam pelajaran seni budaya, serta menyiapkan perangkat pendukung pembelajaran.
4. **Pelatihan Guru yang Terstruktur:** Pelatihan guru seni dan guru PJOK tentang

penggunaan Sketch MetaDEMOlab dilakukan secara intensif dan terstruktur, memastikan kesiapan guru dalam mengimplementasikan inovasi.

5. **Uji Coba dan Penerapan yang Terjadwal:** Inovasi ini diuji coba pada 29 Maret 2024 dan diterapkan secara penuh pada 1 Mei 2024. Hal ini menunjukkan kesiapan institusi untuk segera mengimplementasikan inovasi digital tanpa penundaan yang berarti.
6. **Evaluasi dan Pengembangan Berkelanjutan:** Dengan waktu pengembangan yang direncanakan hingga 15 Januari 2025, inovasi ini akan terus dievaluasi dan dikembangkan berdasarkan hasil karya siswa dan umpan balik dari guru serta siswa.

BAB II

KERANGKA BERPIKIR

A. KEBAHARUAN

Inovasi BARBEL SI META CERDIG menghadirkan pembaruan signifikan dalam pembelajaran seni budaya di tingkat sekolah dasar. Kebaruan ini terletak pada pendekatan digital yang interaktif, kreatif, dan terintegrasi. Beberapa bentuk kebaruan dari inovasi ini adalah:

1. **Penggunaan Sketch MetaDEMOLab untuk Gambar Bergerak:** Inovasi ini memperkenalkan aplikasi Sketch MetaDEMOLab yang memberikan pengalaman menggambar secara digital dan dinamis. Siswa tidak hanya belajar menggambar statis, tetapi juga menciptakan gambar bergerak yang lebih hidup dan menarik.
2. **Integrasi dengan Book Creator sebagai Wadah Cerita Digital:** Hasil karya gambar bergerak siswa diintegrasikan ke dalam Book Creator, sehingga menjadi cerita digital yang utuh dan menarik.
3. **Pendekatan yang Dapat Diakses oleh Siswa Kelas Bawah (1-3):** Dirancang khusus untuk siswa kelas bawah (kelas 1, 2, dan 3) dengan pendampingan guru.
4. **Pembelajaran Seni yang Kontekstual dan Relevan:** Menggunakan teknologi yang akrab dengan keseharian mereka.
5. **Pembentukan Portofolio Digital Siswa:** Setiap karya siswa disimpan dalam portofolio digital.
6. **Integrasi Keterampilan Abad 21:** Mengintegrasikan kreativitas, kolaborasi,

komunikasi, dan berpikir kritis.

B. DESAIN INOVASI

Desain inovasi BARBEL SI META CERDIG dirancang sebagai suatu sistem pembelajaran seni budaya yang terintegrasi dengan teknologi digital, interaktif, dan berorientasi pada pengembangan kreativitas siswa.

Komponen Utama Desain:

- **Sasaran:** 274 siswa kelas 1, 2, dan 3 SDN 4 Made Lamongan, Guru seni dan guru PJOK, Orang tua siswa.
- **Pelaksana:** Guru seni, Guru PJOK, Kepala Sekolah, dan Tim pengembang inovasi SDN 4 Made.
- **Platform dan Aplikasi:** Sketch MetaDEMOlab (menggambar digital dengan fitur animasi) dan Book Creator (pembuatan buku digital).

C. PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

Proses inovasi BARBEL SI META CERDIG dihasilkan melalui serangkaian tahapan sistematis:

1. Tahap Uji Coba dan Konsolidasi Awal (Maret 2024)
2. Tahap Penguatan Sistem dan Penyiapan Operasional (April 2024)
3. Tahap Implementasi Terbuka dan Pemantapan Layanan (Mei 2024 - Januari 2025)
4. Tahap Keberlanjutan dan Pengembangan (Mulai Januari 2025 dan seterusnya)

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Inovasi BARBEL SI META CERDIG merupakan terobosan strategis dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya di sekolah dasar melalui integrasi teknologi digital yang interaktif, kreatif, dan bermakna.

B. Dampak dan Keberlanjutan Inovasi

Dampak dari implementasi BARBEL SI META CERDIG telah terlihat dalam berbagai aspek, mulai dari peningkatan kreativitas siswa, kualitas pembelajaran, pembentukan portofolio digital, hingga terciptanya budaya belajar seni berbasis digital di SDN 4 Made Lamongan.

C. Refleksi dan Pembelajaran

Implementasi inovasi ini memberikan pembelajaran berharga mengenai pentingnya teknologi, pendampingan guru yang intensif, aplikasi yang mudah diakses, integrasi mata pelajaran, serta pentingnya evaluasi berkelanjutan.

D. Rekomendasi dan Harapan

Diharapkan BARBEL SI META CERDIG menjadi gerakan transformasi pembelajaran seni budaya berbasis digital di Kabupaten Lamongan.

E. Penutup

Dengan segala keterbatasan dan tantangan yang ada, inovasi BARBEL SI META CERDIG telah membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran seni budaya di tingkat sekolah dasar dapat memberikan dampak yang signifikan.



SDN 4 Made Lamongan