



SMPN42  
BDL



# Inovasi Daerah *2022*

**PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY  
TECHNOLOGY SEBAGAI KONTEN MICROSITE  
UNTUK PORTOFOLIO KARYA SISWA SMPN 42  
BANDAR LAMPUNG PADA ERA GLOBAL  
SOCIETY 5.0**

DUSUSUN OLEH  
Noviya and Tim

PRESENTASI OLEH  
SMPN 42 BANDAR LAMPUNG

## PROPOSAL INOVASI DAERAH

1. PENGGUNAAN AUGMENTED REALITY TECHNOLOGY SEBAGAI KONTEN MICROSITE UNTUK PORTOFOLIO KARYA SISWA SMPN 42 BANDAR LAMPUNG PADA ERA GLOBAL SOCIETY 5.0
2. Perencanaan atau metode pembuatan :
  - Metode yang dipakai dengan melakukan langkah-langkah sebagai berikut :
    - a. Mengikuti Pelatihan yang diadakan oleh Assemblr sebagai pengetahuan dasar pembuatan Project AR
    - b. Mengadakan Bimtek membuat project pembelajaran AR bersama guru-guru di SMPN 42 Bandar Lampung yang terdiri dari 16 orang guru.
    - c. Sekolah memfasilitasi Internet/Kuota dan Chromebook.
    - d. Tim inovasi bersama guru-guru membuat project pembelajaran AR sederhana
    - e. Melakukan uji coba media pembelajaran AR yang dibuat kepada siswa
  - Penganggaran  
Sumber dana tersedia pada kegiatan inisiasi inovasi untuk pembelian kuota/siswa, selebihnya dilakukan saat pembelajaran berlangsung dan menggunakan fasilitas sekolah yang ada.
3. Inisiator inovasi daerah  
Inisiator inovasi ini adalah guru dan siswa.
4. Jenis inovasi digital
5. Bentuk inovasi  
Keterangan: Media Pembelajaran Berbasis AR Teknologi yang dibuat oleh siswa sebagai portofolio dan dikumpulkan menjadi sebuah microsite.
6. Covid-19 dan Non Covid –19
7. Urusan inovasi daerah: SMPN 42 Bandar Lampung
8. Waktu uji coba: Tahun Pelajaran 2021
9. Waktu inovasi daerah diterapkan: Tahun Pelajaran 2022
10. Rancang bangun inovasi daerah dan pokok perubahan yang akan dilakukan:

Dalam rangka mewujudkan pelayanan kepada siswa secara professional, efektif, efisien dan menyenangkan sebagai upaya implementasi kurikulum merdeka di satuan pendidikan. Sebagaimana dimaksud bahwa pembelajaran di kelas haruslah menyenangkan serta bermanfaat bagi kehidupan social kelas siswa-siswa tersebut. Oleh karenanya daerah diharapkan memiliki inovasi dalam meningkatkan pelayanan terhadap siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan serta bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari siswa nantinya. SMP Negeri 42 Bandar Lampung sepakat untuk menciptakan inovasi pembelajaran dengan menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan tersebut.

Assemblr Edu menjadi pilihan platform pembelajaran berbasis 3 Dimensi dan Augmented Reality Technology yang dapat dikembangkan di sekolah sehingga menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Optimalisasi penggunaan Assemblr Edu ini sebagai media pembelajaran di kelas kemudian diterapkan oleh guru-guru SMPN 42 Bandar Lampung yang pada akhirnya kemudian menciptakan budaya pembiasaan berteknologi di lingkungan sekolah. Dengan budaya yang sudah melekat pada diri siswa ini, kemudian pemanfaatan assemblr edu tidak hanya bermanfaat sebagai media pembelajaran yang

digunakan oleh guru saja, akan tetapi lahirlah sebuah komunitas di sekolah yang diberi nama Blr SMPN 42. Komunitas ini terdiri dari kumpulan siswa-siswa yang tertarik dengan teknologi yang kemudian dikembangkan menjadi sebuah project yang didalamnya ditanamkan nilai-nilai profil pelajar pancasila.

Blr SMPN 42 kemudian bersama dengan para guru yang ada merancang pembuatan portofolio hasil karya siswa berupa karya project Assemblr yang dibuat langsung oleh para siswa yang tergabung. Agar mempermudah pemanfaatan project-project tersebut, maka dibuatkanlah sebuah mini website (Microsite) kumpulan hasil karya assemblr siswa menjadi sebuah portofolio berbasis Technology yang dapat di akses pada link :

\*<https://s.id/portofolioAR>\* dan juga dapat ditemukan dalam website buatan guru di SMPN 42 Bandar Lampung dalam link : \*<https://s.id/site-smpn42bandarlampung>.\*

Project-project assemblr tersebut diharapkan nantinya akan dapat menjadi sebuah inspirasi bagi para siswa lainnya di SMPN 42 Bandar Lampung atau bahkan di skal Nasional dengan dibuktikan bergabungnya siswa-siswi SMPN 42 Bandar Lampung dalam komunitas Assemblr Student's Club berskala Nasional khususnya di kota Bandar Lampung.

#### 11. Tujuan inovasi

Tujuan dari inovasi ini antara lain:

- Guru dapat membuat project pembelajaran AR dengan baik.
- Siswa dapat membuat project AR nya sendiri.
- Meningkatkan tingkat kepercayaan diri siswa.
- Meningkatkan motivasi belajar siswa
- Pemahaman siswa meningkat
- Terciptanya suasana yang menyenangkan

#### 12. Manfaat yang diperoleh

Manfaat inovasi ini diharapkan dapat :

- Semua guru dapat lebih kreatif dalam memanfaatkan teknologi terutama teknologi era society 5.0 yaitu augmented reality teknologi.
- Dengan augmented reality, anggaran biaya pembelian bahan-bahan dan alat simulasi dapat dihemat dan pembelajaran menjadi lebih hidup.
- Terjalannya kemitraan antara sekolah dengan Assemblr EDU selaku platform AR
- Memberikan dampak positif bagi siswa dengan media pembelajaran yang diberikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
- Meningkatkan tingkat kepercayaan diri siswa.
- Siswa dapat meningkatkan pemahamannya mengenai pembelajaran yang diberikan

#### 13. Hasil Inovasi

Hasil Inovasi ini berupa portofolio dalam bentuk microsite berisi project-project Augmented Reality hasil karya siswa.

#### 14. Anggaran telah tertuang di poin 2 pada penganggaran

#### 15. Profil bisnis

Tidak memiliki profil bisnis