

PROPOSAL INOVASI DAERAH

1. **Nama inovasi daerah:** Dipeyek Toge Teri dan Talam

(Video Pembelajaran Proyek Trasformasi Geometri Terintegrasi Dengan Tapis Lampung)

2. **Tahapan inovasi :**

a. Perencanaan

Tahap rancang bangun diawali dengan studi literatur tentang video pembelajaran, baik dari jenisnya, kelebihan dan kekurangan serta perkembangannya. Berdasarkan studi literatur tersebut dan dari hasil pengamatan terhadap perkembangan video yang diminati dan menarik bagi peserta didik, serta dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, maka dipilihlah jenis video yang akan digunakan yaitu video yang berbasis animasi.

Langkah selanjutnya merencanakan aplikasi yang akan dipakai untuk membuat video animasi tersebut. Setelah browsing di Internet dan belajar tutorial cara membuatnya, maka diputuskanlah jenis aplikasi yang akan digunakan yaitu aplikasi kinemaster priemer. Dengan pertimbangan kemudahan siswa dalam mengaksesnya, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan yang terpenting kemampuan guru menggunakan aplikasi tersebut.

Dalam merencanakan konten video pembelajaran dilakukan dengan tahapan berikut:

1. Penyusunan Garis-Garis Besar Isi Media (GBIM)
2. Rancangan Pengembangan Bahan Belajar (RPBB)
3. Pembuatan Naskah Video Pembelajaran

b. Penganggaran

1. Pengembangan dan pembuatan skenario	= Rp	200.000
2. Pengumpulan konten dan audio	= Rp	100.000
3. Konsumsi	= Rp	200.000
4. ATK	= Rp	100.000
5. Editing	= Rp	200.000
6. Kuota	= Rp	200.000
TOTAL	= Rp	1.000.000

c. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan mengikuti alur perencanaan dan tahapan dalam merancang konten video yang sudah dibuat sebelumnya yaitu:

1. Penyusunan Garis-Garis Besar Isi Media (GBIM)

Dalam tahap ini dilakukan pemetaan materi dan tujuan pembelajaran. Materi yang dipilih dalam pembelajaran matematika kali ini adalah materi Transformasi geometri kompetensi dasar:

3.5 Menjelaskan transformasi geometri (refleksi, translasi, rotasi dan dilatasi) yang dihubungkan dengan masalah kontekstual.

4.5 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan transformasi geometri (refleksi, translasi, rotasi dan dilatasi).

Dan tujuan pembelajarannya adalah :

Setelah mengikuti proses pembelajaran berbasis *Project Based Learning*, peserta didik dapat:

1. Menyajikan hasil pembelajaran tentang transformasi (refleksi, translasi, rotasi, dan dilatasi) dalam bentuk poster kreatif
2. Menyelesaikan proyek berupa pembuatan poster dengan motif-motif kain tapis yang diintegrasikan dengan konsep transformasi geometri secara tepat.

2. Rancangan Pengembangan Bahan Belajar (RPBB)

Tahap ini adalah penjabaran lingkup materi yang akan dikembangkan menjadi sebuah konsep awal penceritaan pada jabaran materi, sinopsis serta *treatment*. Adapun video animasi pembelajaran matematika materi Transformasi Geometri yang dibuat dengan durasi waktu 5 menit. Secara program terdiri dari 3 sesi yaitu :

- a. Sesi 1: Sesi pendahuluan
- b. Sesi 2: sesi kegiatan inti
- c. Sesi 3 : Sesi penutup.

.Dari tampilan video tersebut diselingi dengan transisi animasi. Selain itu terdapat juga musik-musik pengiring, baik musik pembukaan, musik pengiring shot, musik jeda, dan musik penutupnya.

3. Pembuatan Naskah Video Pembelajaran

Langkah-langkahnya:

a. Identifikasi Program

Identifikasi program berisi jenjang pendidikan, nama mata pelajaran, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, judul materi, durasi, sasaran, nama penulis dan nama ahli/pengkaji

b. Pembuatan *Shooting Scrip*

3. Inisiator inovasi daerah: Rika Nora, M.Pd

4. Jenis inovasi : digital

5. Bentuk inovasi: pelayanan publik

6. COVID 19 atau Non Covid 19 : Covid 19

7. Urusan inovasi daerah : SMPN 32 Bandar Lampung

8. Waktu uji coba inovasi : Oktober 2021

9. Waktu inovasi daerah diterapkan: Desember 2021

10. Rancang bangun inovasi daerah dan pokok perubahan yang akan dilakukan

(min.300 kata)

Tahap rancang bangun diawali dengan studi literatur tentang video pembelajaran, baik dari jenisnya, kelebihan dan kekurangan serta perkembangannya. Juga dilakukan observasi melalui angket dan wawancara kepada guru dan siswa. Berdasarkan studi literatur dan hasil observasi, serta dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, maka dipilihlah jenis video yang akan digunakan yaitu video yang berbasis animasi, dengan animasi guru berbicara yang diisi suara guru.

Langkah selanjutnya peneliti menetapkan aplikasi yang akan dipakai untuk membuat video animasi tersebut yaitu aplikasi kinemaster premier tujuannya agar lebih mobile. Dengan pertimbangan kemudahan siswa dalam mengaksesnya, kesesuaian dengan tujuan

pembelajaran dan yang terpenting kemampuan guru menggunakan aplikasi tersebut selain karena faktor ekonomis yaitu kinemaster primer ini free dan tanpa watermark.

Dalam merencanakan konten video pembelajaran dilakukan dengan tahapan berikut:

A. Penyusunan Garis-Garis Besar Isi Media (GBIM)

Dalam tahap ini dilakukan pemetaan materi dan tujuan pembelajaran. Materi yang dipilih dalam pembelajaran matematika kali ini adalah materi Transformasi geometri kompetensi dasar:

3.5 Menjelaskan transformasi geometri (refleksi, translasi, rotasi dan dilatasi) yang dihubungkan dengan masalah kontekstual.

4.5 Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan transformasi geometri (refleksi, translasi, rotasi dan dilatasi).

Dan tujuan pembelajarannya adalah :

Setelah mengikuti proses pembelajaran berbasis Project Based Learning, peserta didik dapat:

1. Menyajikan hasil pembelajaran tentang transformasi (refleksi, translasi, rotasi, dan dilatasi) dalam bentuk poster kreatif

2. Menyelesaikan proyek berupa pembuatan poster dengan motif-motif kain tapis yang diintegrasikan dengan konsep transformasi geometri secara tepat.

B. Rancangan Pengembangan Bahan Belajar (RPBB)

Tahap ini adalah penjabaran lingkup materi yang akan dikembangkan menjadi sebuah konsep awal penceritaan pada jabaran materi, sinopsis serta treatment. Adapun video animasi pembelajaran matematika materi Transformasi Geometri yang dibuat dengan durasi waktu 5 menit. Secara program terdiri dari 3 sesi yaitu :

Secara garis besar video pembelajaran yang merupakan produk inovasi ini terdiri dari tiga sesi yaitu:

a.Sesi 1: Sesi pendahuluan berisi tampilan awal dimulai dengan intro, salam pembuka lalu menjelaskan cakupan pembelajaran mengulas secara singkat materi transformasi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.

b.Sesi 2: sesi kegiatan inti menjelaskan tugas proyek, definisi poster, contohnya, motif-motif kain tapis Lampung dan menyampaikan langkah-langkah membuat proyek.

c.Sesi 3 : Sesi penutup berisi, memberi motivasi dengan kata-kata bijak, untuk selalu semangat dalam berkarya. Memberikan ucapan terimakasih bagi peserta didik karena disiplin dan tanggung jawab membuat proyek ini. Dan salam penutup.

C. Pembuatan naskah video pembelajaran

Dalam pembuatan naskah video pembelajaran ini terdiri dari identifikasi program dan pembuatan shooting scrip.

Pokok perubahan yang dilakukan

Produk inovasi ini dibuat di tengah pandemi Covid-19, di dalam kondisi darurat. Sekolah ditutup, siswa belajar dari rumah dan guru mengajar dari rumah. Pembelajaran jarak jauh sebagai alternatif pembelajaran harus diterima oleh siswa dan guru. Hal ini tidaklah mudah karena terjadi begitu tiba-tiba yang menuntut kesiapan bagi kedua belah pihak untuk cepat beradaptasi dengan perubahan ini. Guru dituntut dapat memberikan pembelajaran berbasis IT sehingga pembelajaran lebih bervariasi dan materi dapat tersampaikan dengan lebih menarik.

Materi transformasi geometri secara teoritis termasuk konsep yang sulit dipahami siswa. Oleh karena itu mengubah pembelajaran dengan pendekatan secara kontekstual melalui model Project Based Learning menjadi tantangan bagi guru. Sebenarnya banyak fenomena transformasi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari yang bisa dijadikan sarana dalam membelajarkan konsep transformasi geometri, seperti dalam motif kain tapis Lampung. Guru memanfaatkan hasil karya seni budaya daerah Lampung ini sebagai proyek mandiri yang dikaitkan dengan konsep transformasi geometri. Karena dalam motif kain tapis ini mengandung unsur matematis, akan tetapi hal tersebut tidak banyak diketahui. Dan dengan mengintegrasikan konsep transformasi geometri dengan motif kain tapis secara tidak langsung warisan kebudayaan Lampung telah dilestarikan keberadaannya melalui pembelajaran matematika. Selanjutnya bila ditekuni dan dilatih dengan baik hal ini bisa berdampak pada peningkatan life skill siswa.

11. Tujuan inovasi daerah:

Dengan dibuatnya produk inovasi berupa video pembelajaran di masa darurat Covid-19, guru memiliki tujuan :

1. Melaksanakan pembelajaran jarak jauh sesuai dengan kebijakan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang dituangkan dalam surat edaran no 4 tahun 2020 yaitu belajar dari rumah (BDR) dengan pembelajaran yang bermakna, belajar materi esensial dengan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek yang sederhana, tanpa membebani siswa.
2. Memotivasi diri guru sendiri untuk berkembang dan mampu menyajikan pembelajaran berbasis IT kepada siswanya, seperti dengan video pembelajaran berbasis animasi ini.
3. Memberikan pengalaman baru pada siswa dengan membuat proyek yang terkait dengan warisan budaya berupa kain tapis lampung.
4. Ikut melestarikan warisan budaya lampung melalui pembelajaran.

12. Manfaat yang diperoleh:

Manfaat yang diperoleh setidaknya ada 2 bagian:

a. Manfaat langsung

1. Memberikan wawasan dan pengalaman baru bagi siswa mengorganisir sebuah proyek yang bersumber dari lingkungannya.
2. Memberi kesempatan siswa untuk mengenal lebih dalam tentang tapis Lampung
3. Melatih siswa untuk peduli dengan budaya Lampung khususnya kain tapis
3. Melatih siswa membuat desain kreatif dari motif tapis dengan konsep transformasi geometri.

b. Manfaat tidak langsung

1. Secara tidak langsung, produk inovasi ini telah ikut melestarikan kebudayaan khas Lampung khususnya kain tapis.

2. Secara tidak langsung, pembelajaran matematika yang mengintegrasikan konsep transformasi geometri dengan motif tapis Lampung membuka wawasan siswa bahwa pembelajaran matematika tidak melulu hitungan yang abstrak tetapi terkait juga dengan lingkungan di sekitarnya.

3. Secara tidak langsung dapat menumbuhkan dan memberi ruang dalam peningkatan *life skill* siswa

13. Hasil Inovasi :

Video pembelajaran yang menjadi produk inovasi ini dapat ditonton melalui youtube dengan link <https://youtu.be/y9Kaw1Dugro> dengan judul “Proyek Transformasi Geometri, matematika kelas 9 SMP”.

14. Anggaran jika diperlukan

15. Profil bisnis,

Dapat dididik dan diasah lagi keterampilan siswa yang memiliki bakat dan ketertarikan untuk mengkreasi dan memodifikasi motif tapis Lampung, sehingga menghasilkan produk yang bernilai jual.