KETERAMPILAN DIGITAL BERBASIS Kearifan Lokal

"Membentuk siswa dengan keterampilan IT digital sebagai upaya pelestarian kearifan lokal"



Manfaat bidang IT :
- Skill teknik fotografi dan videografi
- Skill menulis dan jurnalistik
- Skill komputer multimedia dan Ms. Office

PEMINATAN

MULTIMEDIA
FOTOGRAFI | VIDEOGRAFI | DESAIN GRAFIS

OFFICE
MS. OFFICE | KARYA TULIS | PRESENTASI

Manfaat untuk kearifan lokal :
- Edukasi tentang budaya, potensi alam dan wisata lokal
- Pengembangan karya dan eksplorasi kearifan lokal
- Sebagai promosi dan publikasi kekayaan lokal

SMA NEGERI 1 SINE CERMAT

KIR Karya Ilmiah Remaja SMANSI

LEMBAR PENGESAHAN

Karya tulis dengan judul :

KETERAMPILAN DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Telah diperiksa dan disahkan

Pada tanggal : 27 September 2019

Mengetahui,

Kepala SMAN 1 Sine

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
SMAN 1 SINE
KAB. NGAWI
DINAS PENDIDIKAN

Drs. Catur Sutoni Sidik

NIP. 19640120 199003 1 009

Ngawi, 27 September 2019

Peserta Lomba

Dyah Uswatun K., S. Pd., M. Sc.

LEMBAR PENGESAHAN PERPUSTAKAAN

Karya tulis dengan judul :

KETERAMPILAN DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL

disusun oleh :

DYAH USWATUN K., S. Pd., M. Sc.

Mengetahui,
Kepala SMAN 1 Sine

Catur Sutoni Sidik
NIP. 19640120 199003 1 009

Ngawi, 27 September 2019
Koordinator Perpustakaan

Sumarsini, S. Pd.
NIP. 19740408 200701 2 008

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	:	Dyah Uswatun Khasanah, S. Pd., M. Sc.
Tempat Tanggal Lahir	:	Ngawi, 4 Mei 1992
Jabatan	:	Guru Pembina KIR
Instansi	:	SMAN 1 Sine

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa karya tulis dengan judul :

"KETERAMPILAN DIGITAL BERBASIS KEARIFAN LOKAL"

adalah benar-benar karya saya dan belum pernah dipublikasi maupun diikutkan dalam kegiatan lomba.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat dipertanggungjawabkan.

Mengetahui,
Kepala SMAN 1 Sine

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
SMAN 1 SINE
KAB. NGAWI
DINAS PENDIDIKAN

Drs. Catur Sutoni Sidik
NIP. 19640120 199003 1 009

Ngawi, 27 September 2019
Peserta Lomba

Dyah Uswatun K., S. Pd., M. Sc.

1. **Judul Inovasi**

“Keterampilan Digital Berbasis Kearifan Lokal”

2. **Sasaran Inovasi**

Membentuk siswa dengan keterampilan IT digital sebagai upaya pelestarian kearifan lokal.

3. **Manfaat Inovasi**

Siswa memiliki keterampilan IT digital termasuk di dalamnya :

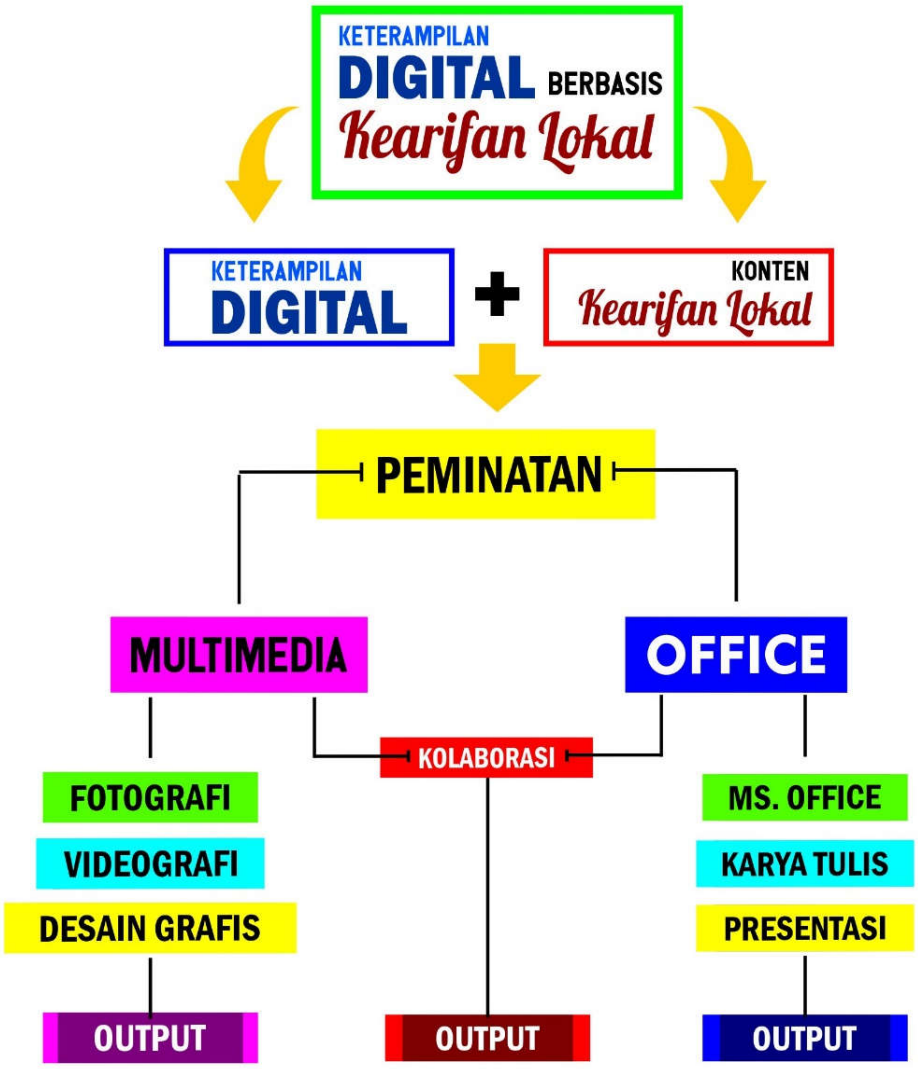
- KeterampiIlan komputer *office*
- Keterampilan komputer multimedia
- Keterampilan fotografi dan videografi
- Keterampilan presentasi / penyajian berbasis IT

Pelestarian kearifan lokal berupa :

- Pemahaman siswa mengenai kebudayaan daerah setempat.
- Pemahaman siswa mengenai potensi alam dan wisata lokal.
- Pengembangan karya kreatif berdasarkan kearifan lokal setempat.
- Promosi kekayaan budaya dan alam setempat.
- Menciptakan edukasi mengenai budaya, sejarah, dan kekayaan lain dengan cara yang lebih modern sehingga diharapkan lebih mudah dipahami.
- Menumbuhkan kesadaran pada siswa dan masyarakat pentingnya pelestarian kearifan lokal.

4. **Deskripsi Inovasi**

Program **“Keterampilan Digital Berbasis Kearifan Lokal”**, merupakan usaha menciptakan produk produk digital dengan *style* modern dan milenial, namun dengan konten edukatif khususnya berasal dari kearifan lokal. Program ini merupakan salah satu pengembangan ekstrakurikuler KIR yang difokuskan pada karya digital. Pelaksanaannya tidak lepas dari pembekalan keterampilan komputer, namun lebih dititik beratkan pada konten-konten yang diambil dari kebudayaan dan kearifan lokal. Program ini kemudian akan dibagi menjadi 2 peminatan berdasarkan minat dan bakat siswa, yaitu kelompok multimedia dan kelompok *office*. Setiap siswa berhak memilih salah satu divisi yang sesuai dengannya dan diharapkan dapat menjadi bekal keterampilan untuk menunjang kegiatan sekolah maupun pemanfaatan di luar sekolah.



Kelompok peminatan multimedia merupakan peminatan yang lebih terfokus pada konten-konten multimedia, seperti foto, video, dan karya digital lain. Pada kelompok ini, keterampilan yang diajarkan berupa :

1. Teknik fotografi
2. Teknik Videografi
3. Desain Grafis menggunakan aplikasi Corel Draw dan Adobe Photoshop
4. Editing video menggunakan Corel Pro Video / Adobe PremieR

Output produk yang diharapkan dari kelompok ini adalah berupa produk multimedia seperti : foto, video, poster, desain kaos, desain banner, media pembelajaran dan

desain lain yang beriklim modern, namun berisi edukasi kebudayaan lokal. Dari peminatan ini, diharapkan mempunyai bekal untuk menghadapi tugas-tugas saat menginjak jenjang perkuliahan, maupun sebagai *softskill* yang menunjang saat menghadapi dunia kerja.





Kelompok peminatan ***office*** lebih menitikberatkan pada jurnalisme modern. Peminatan ini lebih terfokus pada konten tulisan dan presentasi berupa karya tulis, abstrak, jurnal, dan presentasi. Pada kelompok ini, keterampilan yang diberikan adalah :

1. Microsoft Office Word untuk kepenulisan
2. Microsoft Office Excel dasar untuk analisis data kuantitatif
3. Microsoft Office Powerpoint untuk presentasi
4. Teknik menulis dan presentasi menggunakan PPT

Karena lebih menitikberatkan pada pembekalan keterampilan menulis, maka *output* yang diharapkan dari kelompok ini adalah berupa tulisan mengenai kebudayaan lokal, hasil penelitian, file PPT presentasi, dan keterampilan presentasi di depan publik untuk mempromosikan kearifan lokal setempat. Keterampilan-keterampilan ini akan menjadi bekal yang cukup penting ketika siswa saat di bangku kuliah menjadi pengurus organisasi maupun dalam pembelajaran kelas, serta dapat menjadi

penunjang yang sangat baik dalam keterampilan berbicara di depan public menggunakan fasilitas IT.

Kedua peminatan ini nantinya juga akan diberikan tugas berupa proyek yang merupakan kolaborasi antara peminatan multimedia dan *office*. Proyek kolaborasi ini contohnya dapat berupa pembuatan buku mengenai budaya lokal setempat, pembuatan video jurnalisme tentang tempat wisata atau sejarah, atau pembuatan poster edukasi yang berisi pembelajaran dari kearifan lokal. Lebih jauh pemanfaatan program ini nantinya dapat menjadi pelopor untuk mengangkat kearifan lokal dengan bentuk yang lebih modern.

Di SMAN 1 Sine, yang berada di Desa Sine, Kec. Sne, Kab. Ngawi, produk yang diharapkan dari program ini adalah :

1. Poster tentang pahlawan atau tokoh legenda lokal, yaitu Jendral Suryo, KPH. Kertonegoro, dan tokoh lain yang bersifat edukatif.
   Contohnya poster seperti berikut :



2. Video berdurasi 60 detik untuk mempromosikan tempat wisata setempat, seperti Kebun The Jamus, Embung Kuniran, Situs Gunung Sarean, dan lainnya. Video ini nantinya akan di*upload* ke media sosial sebagai sarana promosi wisata setempat.
3. Video berdurasi 60 detik mengenai budaya setempat, seperti budaya kerja bakti, budaya kendurian, budaya bersih desa, dan lainnya sebagai promosi pelestarian budaya setempat.
4. Buku klasifikasi flora dan fauna dalam lingkungan SMAN 1 Sine lengkap dengan foto, lokasi, data ilmiah, dan statusnya sebagai pembelajaran ilmiah untuk siswa dan untuk memetakan keanekaragaman hayati dalam lingkungan sekolah.
5. Penelitian sederhana mengenai fenomena sains dan sosial dalam lingkup SMAN 1 Sine sebagai upaya menumbuhkan jiwa keilmiahan dan kepedulian siswa. Penelitian ini kemudian akan dipresentasikan tiap kelompok untuk mengasah mental kemampuan *public speaking* siswa. Hasil dari penelitian ini akan didokumentasikan di perpustakaan dengan proses pengesahan dan validasi oleh kepala sekolah serta coordinator perpustakaan, sehingga diharapkan dapat menjadi pembelajaran untuk adik-adik kelas selanjutnya
6. Desain kaos / seragam organisasi dengan *style* kebudayaan setempat maupun dengan *quote* dari legenda lokal yang mecirikan kearifan lokal setempat. Ini bertujuan untuk melestarian budaya setempat sekaligus sebagai edukasi untuk siswa maupun masyarakat mengenai kekayaan budaya setempat.

   Contoh desain adalah sebagai berikut :





5. Kesimpulan

Program ini dikembangkan sebagai sebuah upaya untuk membekali siswa dengan keterampilan IT digital, namun tanpa melupakan pentingnya edukasi tentang pelestarian kearifan lokal. Dengan cara ini diharapkan kebudayaan, sejarah, dan kekayaan sains lokal dapat disampaikan kepada generasi muda dengan Bahasa yang lebih modern sehingga mudah untuk diterima dan kemudian dikembangkan oleh generasi muda.