

BUKU
IV



KEMENDIKBUDRISTEK
bbgp Jawa Barat
Balai Besar Guru Penggerak



AKADEMI INDONESIA
SEKOLAH DARURAT KARTINI

Bunga Rampai Praktik Baik

Implementasi Kurikulum Merdeka

Penulis
Riestha Sugianti, dkk



● Jenjang **SMP**

2023 ●



SERI BUKU IV

BUNGA RAMPAI

PRAKTIK BAIK

IMPLEMENTASI

KURIKULUM MERDEKA

JENJANG SMP

2023

Penulis

Riestha Sugianti, dkk.



KEMENDIKBUDRISTEK
bbgp Jawa Barat
Balai Besar Guru Penggerak



Seri Buku IV Bunga Rampai Praktik Baik IKM 2023

PENANGGUNG JAWAB : Romy Satria Lesmana

REDAKTUR : Asep Agus Sulaeman

PENULIS :

Abdul Cholik, Aat Nurhayati, Ai Hikmawati, Ai Rohmawati, Aminah, Dedeh Hernawati, Delina, Dody Hermanto, Elis Lulu Maknunah, Fenti Yulianti, Fera Maulidya Sukarno, Helsy Elselia, Ida Faridlah, Iwan Sumantri, Lisda Qodariyah, Nia Winianingsih, Prima Anugraheni, Rachma Wahyuni, Ria Triana, Riestha Sugianti, Rika Nur Rahmatika, Rina Kartika, Sopian, Suci Lestari, Tajul Barokat, Tantan Sutandi Nugraha, Triyono, Uttomo, Widya Agustin, Yani Nurcahyani, Yessy Tri Noviani, Yuli Purwita

ILUSTRASI GAMBAR : Dokumentasi Pribadi Penulis

EDITOR : Raden Fauziah Luluun Hasni, Sadiyah Kusumawati, Tina Agustina

TATA LETAK : Dewi Amalia, Katalina, Mella Rosmalinda, Irma Heryani

SAMPUL : Destian Ayu Krisetya Utami

PENERBIT : Akademi Indonesia Sekolah Darurat Kartini
Jl. Banyo Raya A 34/Kelapa Gading, Jakarta

REDAKSI : Akademi Indonesia Sekolah Darurat Kartini

ISBN : -

(C) HAK CIPTA DILINDUNGI OLEH UNDANG-UNDANG

Dilarang keras mengutip, menjiplak, memfotokopi sebagian atau seluruh isi buku ini serta memperjualbelikannya tanpa mendapat izin tertulis dari Penulis



KEMENDIKBUDRISTEK
b b g p Jawa Barat
Balai Besar Guru Penggerak



BUKU
IV

Bunga Rampai Praktik Baik

Implementasi Kurikulum Merdeka

Penulis
Riestha Sugianti, dkk



● Jenjang **SMP**

2023 ●



PRAKATA

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas berkenan-Nya Buku 4 Bunga Rampai Praktik Baik Impelementasi Kurikulum Merdeka (IKM) bagi Guru Jenjang SMP ini dapat diselesaikan. Buku Bunga Rampai ini berisi praktik baik dari Guru yang tergabung sebagai Narasumber Berbagi Praktik Baik (NS BPB) dalam Implementasi Kurikulum Merdeka bagi guru Jenjang SMP.

Kurikulum Merdeka mulai diterapkan secara bertahap pada tahun 2021 melalui program sekolah penggerak. Kemudian pada tahun 2022 kurikulum merdeka ini bisa diterapkan oleh semua sekolah melalui jalur mandiri. Implementasi kurikulum merdeka dengan karakteristiknya baik oleh sekolah penggerak maupun jalur mandiri menghadirkan banyak cerita. Baik guru maupun kepala sekolah memiliki tantangan yang berbeda dalam menerapkan Kurikulum ini di kelas maupun di sekolahnya. Bagaimana keberhasilan Guru dan Kepala Sekolah dalam menerapkan Kurikulum Merdeka terangkum menjadi cerita praktik baik. Keberhasilan dalam melaksanakan Kurikulum Merdeka ini diharapkan dapat menginspirasi dan membantu guru atau sekolah lain dengan cara dibagikan melalui tulisan ataupun video.

Oleh karenanya Kemendikbudristek memberikan salah satu dukungan IKM melalui penyediaan NS BPB yang merupakan guru, tutor, kepala sekolah yang sudah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka atau prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka.

Dalam rangka membantu NS BPB untuk berbagi praktik baiknya, BBGP Jawa Barat sebagai UPT dari Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan menyediakan wadah untuk berbagi praktik baik implementasi kurikulum merdeka di Jawa Barat melalui penulisan buku bunga rampai praktik baik implementasi kurikulum merdeka.

Akhir kata, kami mengucapkan selamat dan terima kasih kepada seluruh tim yang telah bekerja keras dan penuh kesungguhan untuk menghasilkan buku bunga rampai praktik baik implementasi kurikulum merdeka ini.

Terima kasih.

Kepala BBGP Provinsi Jawa Barat,

Mohamad Hartono, S.H., M.Ed.
NIP 196701101994031003

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
Kreatif itu Menyenangkan dengan Project Based Learning Berdiferensiasi	1
Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Mengembangkan Libertensi Pada Mata Pelajaran IPS	8
Eksplorasi Volume Bangun Ruang melalui COMPUTATIONAL THINKING	14
Mitigasi Gempa Melalui Pembelajaran	20
STEMPRO ENTERING	20
Kelas Kolaboratif Lintas Mata Pelajaran, Berhasilkah?	26
Kerupuk Terasi.....	32
Kuatkan Profil Anak Negeri	32
Pengembangan Literasi Numerasi melalui Pembelajaran Matematika Berbasis Lingkungan dan Teknologi	38
Mari Berpihak Kepada Murid Melalui <i>Student Agency</i> Untuk Pembelajaran Bermakna	45
Asiknya Belajar Bersama “Sahabat Karib” dalam Pembelajaran IPA untuk Mewujudkan Diferensiasi Proses	51
Numerasi Bukan Hanya Tanggung Jawab Guru Matematika....	58
Meniti Matematika Menggunakan Gamifikasi	65
Lima Tahapan P5, Resep Jitu Kuatkan	70
Profil Pelajar Pancasila	70
Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Melalui Model Pembelajaran PROJECT BASED LEARNING	76

Menumbuhkan Kecintaan Siswa Pada Lingkungan Melalui “Rantang Sayur”	82
Optimalisasi Gaya Hidup Berkelanjutan melalui Program Lestari	88
Strategi <i>Flipped Classroom</i> Melalui Media “Bel Me Log You” Pada Pembelajaran Matematika.....	94
Implementasi P5 melalui Program “TABUNGAN di Sekolahku”	99
Sampah Ketapang Dibuang Sayang	106
Membangun Budaya Positif Sekolah Menuju Murid Literat yang Berbasis Digital	112
Meningkatkan Kepedulian Diri Murid Melalui Kegiatan “Bang Jawa”	118
Pembelajaran IPA BERNUTRISI (Berbasis Numerasi Berbantuan Teknologi Informasi)	124
Penggunaan Media <i>Graph Pads</i> untuk Meningkatkan Numerasi Peserta Didik.....	130
Makin Ceriwis Berbahasa Inggris dengan <i>Board Game “Help Me, Please!”</i>	135
Giat SERATUS (Segitiga Restitusi) sebagai Strategi Disiplin Positif di Sekolah.....	140
Penerapan Metode Window Shopping Pada Pembelajaran Informatika Unplugged.....	146
Cara Asyik Menelisik Perundungan Melalui Permainan <i>Bingo</i>	152
PEliTa (Pelajar Elit Beraksi Nyata).....	159
Optimalisasi Lingkungan Peserta Didik dalam Pembelajaran.	165
Penguatan Numerasi dan Keterampilan Abad 21 melalui Pembelajaran dengan <i>Trail</i> Matematika.....	171

Perwira Saba Netima (Pelajar Berwirausaha Pengolahan Sayur dan Buah di SMPN 3 Majalengka)	178
Modernisasi Satap melalui <i>Chromebook</i> dan <i>Canva</i>	184
Pembelajaran Berdiferensiasi pada Topik Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Fantasi	189
Pembelajaran “Dasi Rose”	195
pada Materi Segi Empat di Kelas VIII.....	195
Pembelajaran “Bergaransi” (Berdiferensiasi dengan Berbagi Peran dan Diskusi)	200
BERIRAMA untuk Memperkuat Karakter Murid	206
Pembelajaran Proyek Rangkaian Listrik dengan Diferensiasi Produk	213
BIODATA PENULIS DAN DAFTAR PUSTAKA	
(REFERENSI) BUKU BUNGA RAMPAI PRAKTIK BAIK IKM 2023	219
DAFTAR PUSTAKA	240

Kreatif itu Menyenangkan dengan Project Based Learning Berdiferensiasi

Riestha Sugianti, ST

SMP Negeri 40 Bandung

Riesthasugianti73@guru.smp.belajar.id

Key Words:

Pembelajaran
Berdiferensiasi, *Project
Based Learning*, alat
penjernih air

Abstrak: Praktik baik ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan model project based learning pada peserta didik di sekolah menengah pertama. Praktik pembelajaran berdiferensiasi penting untuk dibagikan karena pembelajaran berdiferensiasi dapat mengakomodir keberagaman kemampuan dan karakteristik peserta didik. Praktik baik ini menggunakan metode kualitatif pada model PJBL dengan strategi pembelajaran berdiferensiasi yang digunakan yaitu konten, proses, dan produk. Hasil praktik baik ini menunjukkan bahwa praktik pembelajaran berdiferensiasi memberikan dampak positif baik bagi pendidik maupun peserta didik.

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran berdiferensiasi adalah proses pembelajaran yang dapat mengakomodasi semua kebutuhan peserta didik biasa. Terdapat tiga aspek dalam pembelajaran berdiferensiasi yaitu, konten, proses, produk. Aktivitas bermakna siswa di kelas dikelompokkan berdasarkan kesiapan, minat, dan profil peserta didik (gaya) belajarnya. Pembelajaran berdiferensiasi akan lebih bermakna apabila menggunakan model pembelajaran yang bersifat konstruktivisme yang salah satunya adalah model project based learning.

PjBL (project based learning) merupakan model pembelajaran yang merangkum sejumlah ide-ide pembelajaran, yang didukung

oleh teori-teori komprehensif yang melibatkan siswa dalam kegiatan penyelidikan yang kooperatif dan berkelanjutan, serta mengacu pada konstruktivistik, yaitu pengetahuan merupakan hasil konstruksi kognitif melalui suatu aktivitas siswa yang meliputi keterampilan maupun sikap ilmiah siswa sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri dan bermakna melalui pengalaman yang nyata. Model PjBL memiliki enam komponen, yaitu penentuan pertanyaan mendasar, mendesain proyek, menyusun jadwal, memonitoring kemajuan proyek, menyajikan hasil dan evaluasi. Model PjBL lebih mengarahkan peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan guru akan menjadi fasilitator. Sebagai fasilitator, guru lebih cenderung pada persiapan awal sebelum pembelajaran seperti media, perangkat pembelajaran dan hal lain yang diperlukan dalam pembelajaran agar pembelajaran bisa efektif dan tepat sasaran.

Berdasarkan pemaparan diatas maka penulis melakukan ini untuk mengakomodir kebutuhan peserta didik pada pelajaran Prakarya kelas 8 tentang rekayasa alat penjernih air dengan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi menggunakan model project based learning dan menghasilkan produk nyata yaitu alat penjernih air bahan alami.

Penulis melakukan pembelajaran diferensiasi model project based learning karena di sekolah banyak peserta didik yang belum aktif dalam proses pembelajaran. Untuk memecahkan masalah ini penulis melakukan pembelajaran diferensiasi model project based learning agar peserta didik aktif dan bisa memecahkan masalah proyek dengan hasil berupa produk nyata sesuai dengan minat dan gaya belajarnya.

Peran dan tanggung jawab penulis dalam praktik baik ini adalah melakukan diagnosis awal, merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdiferensiasi dengan model PjBL, melaksanakan pembelajaran dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas maka penulis melakukan pembelajaran diferensiasi project based learning bertujuan untuk menemukan pemecahan masalah, disamping itu juga agar peserta didik mempelajari cara pemecahan masalah dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, kreatif.

B. PERMASALAHAN

Pelaksanaan Pembelajaran berdiferensiasi Project Based Learning di SMP Negeri 40 Bandung menghadapi beberapa tantangan. Tantangannya adalah peserta didik yang pasif karena masih banyak peserta didik yang kurang aktif dalam pembelajaran.

Tantangan yang kedua adalah rendahnya kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang disebabkan oleh kurang aktifnya peserta didik. Tantangan selanjutnya proyek yang membuat produk aksi nyata memerlukan waktu lama dan persiapan bahan walaupun alat penjernih air ini menggunakan bahan-bahan alami.

C. PEMBAHASAN

Implementasi pembelajaran berdiferensiasi dengan model Project Based Learning pada peserta didik kelas VIII Tahun Ajaran 2022-2023 tentang rekayasa alat penjernih air sederhana menggunakan bahan alami. Langkah awal yang dilaksanakan adalah pemetaan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pemetaan kebutuhan dan karakteristik peserta didik sebagai bahan pertimbangan dalam merencanakan proses pembelajaran yang tepat dan menghasilkan pembelajaran bermakna. Pada praktik baik ini pemetaan kebutuhan belajar dilakukan berdasarkan kesiapan belajar peserta didik. Proses pemetaan ini dilakukan dengan menggunakan asesmen diagnostic kognitif yang menggunakan aplikasi padlet sehingga dari hasil asesmen diagnostik peserta didik bisa langsung dikelompokkan kedalam 3 kelompok yaitu kelompok mahir, kelompok berkembang, dan kelompok baru mau berkembang.

Pembelajaran berdiferensiasi yang sudah dipaparkan sebelumnya diintegrasikan dengan model pembelajaran PjBL. Tahapan pertama yang dilakukan pada proses pembelajaran berdiferensiasi dengan model pembelajaran PjBL adalah menyiapkan pertanyaan/penugasan proyek, pada tahapan ini penulis memberikan artikel seputar permasalahan air kotor dan untuk dianalisis oleh peserta didik di lingkungan sekitar sekolah dan rumah, Pada tahapan ini penulis menggunakan pembelajaran berdiferensiasi konten dan proses. Konten dan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik disesuaikan dengan tingkat kesiapan belajar peserta didik. Tahapan ini juga peserta didik mengeksplorasi pengetahuannya mengenai alat penjernih air.

Tahapan kedua yaitu mendesain perencanaan proyek. Peserta didik melakukan perancang proyek pada masing-masing kelompok, memilih dan mengetahui prosedur proyek, selain itu pada tahapan ini juga peserta didik berdiskusi mengenai pembagian tugas seperti persiapan alat, bahan, dan sumber lainnya yang dibutuhkan.

Tahapan ketiga adalah penyusunan jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Pada tahapan ini peserta didik secara berkelompok membuat kesepakatan menyusun jadwal dan pelaksanaan langkah-langkah kerja dalam pembuatan produk alat penjernih air.

Tahapan keempat adalah monitoring, kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah peserta didik menyelesaikan proyek produk alat penjernih air menggunakan bahan alami.

Pada tahapan kedua sampai keempat pembelajaran diferensiasi yang digunakan guru adalah konten dan proses. Konten pada LKPD sudah disesuaikan dengan tingkat kesiapan belajar peserta didik. Pada LKPD yang termasuk kedalam kelompok mahir diberikan permasalahan dengan pertanyaan pemantik atau penugasan berupa analisis, sedangkan kelompok berkembang berupa arahan penemuan dan kelompok baru mau berkembang diberikan arahan untuk

memilih dan menentukan jawaban dari permasalahan yang diberikan.

Tahapan ke lima adalah menguji hasil pada pembelajaran PjBl. Tahapan ini peserta didik dan guru bersama sama membahas hasil dari pelaksanaan pembuatan proyek produk alat penjernih air bahan alami dan peserta didik mempresentasikan hasil serta saling menanggapi hasil kerja antar kelompok. Pada tahapan ini pembelajaran berdiferensiasi produk yang dilakukan adalah peserta didik membuat produk hasil kerja berupa video, website, poster, powerpoint yang kemudian dipaparkan di depan kelas. Tahapan terakhir pada model PjBl adalah evaluasi pengalaman. Pada tahapan ini peserta didik memaparkan pengalamannya dalam pembuatan proyek produk alat penjernih air bahan alami, selain itu juga peserta didik bersama guru bersama sama membuat kesimpulan hasil proyek.

Kegiatan dilanjutkan dengan proses evaluasi dan refleksi. Pada kegiatan evaluasi peserta didik diberikan soal sebagai bahan pertimbangan keefektifan pembelajaran. Kemudian refleksi dilakukan dengan cara peserta didik diberikan pertanyaan untuk memberikan penilaian terhadap proses pembelajaran dan perasaan peserta didik saat setelah menyelesaikan pembelajaran.

D. HASIL



Penulis sedang memberikan penjelasan alat penjernih air
Sumber. Dokumentasi Pribadi

Pembelajaran berdiferensiasi dengan model pembelajaran PjBL pada peserta didik kelas VIII Tahun Ajaran 2022-2023 tentang rekayasa alat penjernih air sederhana berhasil dengan baik sesuai dengan langkah-langkah yang ada di PjBL yaitu penentuan pertanyaan mendasar, mendesain proyek, menyusun jadwal, memonitoring kemajuan proyek, menyajikan hasil dan evaluasi.



Peserta didik menjelaskan cara bekerja alat penjernih air .

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Diferensiasi Produk yang dilakukan oleh peserta didik dipresentasikan di kelas berupa hasil laporan berbentuk visual (ppt, infografis) , audio visual (video).

Project Based Learning materi rekayasa alat penjernih air ini dilakukan karena ada di mata pelajaran Prakarya bagian rekayasa dan untuk memecahkan masalah air kotor yang mulai melanda di sekolah, menggunakan bahan-bahan sederhana yaitu : batu kerikil, arang, ijuk, kapas dan peserta didik telah menghasilkan alat penjernih air menggunakan bahan alami. Peserta didik membuat alat penjernih air sederhana dan diujicobakan ke air yang kotor di sekolah kami dan berhasil menjadi bening kembali, sehingga alat ini dipergunakan di sekolah untuk menyaring air kotor di bak penampungan sekolah.

E. KESIMPULAN

Pembelajaran berdiferensiasi dengan model PjBL pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 40 Bandung memberikan dampak positif bagi peserta didik dan guru. Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berdiferensiasi dengan model pembelajaran PjBL berjalan sesuai rencana karena telah membuat produk nyata yaitu alat penjernih air menggunakan bahan alami dan dipakai untuk menyaring air kotor di sekolah.

Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Mengembangkan Libertensi Pada Mata Pelajaran IPS

Abdul Cholik

SMP Negeri 2 Padalarang

e-mail: abdulcholik71@gmail.com dan abdulcholik70@guru.smp.belajar.id

Key Words:

Kurikulum
Merdeka;
Berdiferensiasi;
Kompetensi

Abstrak: Praktik baik ini dilaksanakan untuk mengimplementasikan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, sehingga tuntutan Kurikulum Merdeka bisa tercapai. Diawali dari menganalisis lingkungan belajar yang ada di SMP Negeri 2 Padalarang, mempelajari perkembangan kurikulum, melakukan sebuah aksi dan diakhiri dengan melakukan refleksi.

SMP Negeri 2 Padalarang berada di wilayah lingkungan yang dekat dengan pusat perkotaan Kabupaten Bandung Barat dan memiliki jumlah peserta didik yang sangat banyak dengan karakteristik heterogen, latar belakang orang tua mayoritas berada di kalangan ekonomi menengah ke bawah, selain itu mayoritas guru masih banyak yang memandang kalau semua peserta didik itu sama dalam hal belajar. Dengan diterapkannya Kurikulum Merdeka menuntut ada perubahan dalam proses pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik.

Diawali dengan menentukan topik pembelajaran, menyusun dan melaksanakan tes diagnostik, menyusun perangkat pembelajaran, melakukan pembelajaran, dan diakhiri dengan refleksi dapat diketahui berbagai potensi yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Dengan proses ini peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya sehingga proses pembelajaran menjadi sebuah kegiatan yang menyenangkan bagi setiap peserta didik.

Bagi penulis, proses ini bisa mengembangkan lingkungan belajar berbasis kompetensi (libertensi), yaitu lingkungan belajar yang mengembangkan potensi setiap peserta didik dalam kelompoknya. Dampak lain dari proses ini berpengaruh kepada rekan guru lain untuk mencoba mempraktikkannya, sehingga penerapan Kurikulum Merdeka di SMP Negeri 2 Padalarang bisa lebih berkembang.

A. PENDAHULUAN

SMP Negeri 2 Padalarang merupakan sekolah yang secara geografis terletak di sekitar pusat wilayah Kabupaten Bandung Barat dengan jumlah peserta didik yang relatif banyak. Masyarakat sekitar wilayah sekolah sangat heterogen, baik secara sosial maupun ekonomi yang rata-rata berada di menengah ke bawah. Hal ini berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dan juga terhadap perkembangan lingkungan sekolah.

Selama ini dalam hal proses pembelajaran masih ada guru di SMP Negeri 2 Padalarang yang memandang peserta didik itu memiliki kebutuhan yang sama, kurang memperhatikan motivasi, bakat, dan minat peserta didik ketika akan belajar serta masih ada yang berasumsi kalau belajar itu hanya di dalam kelas. Peserta didik masih dipandang seperti gelas kosong yang harus diisi dengan berbagai pengetahuan oleh guru, sehingga dalam prosesnya guru masih dianggap paling hebat dalam penguasaan materi.

Dengan diberlakukannya kurikulum merdeka guru diharapkan mampu mempraktikkan salah satu point utama dalam kurikulum ini yaitu pembelajaran berdiferensiasi yang dalam proses pembelajarannya memandang peserta didik memiliki kesiapan dan kebutuhan belajar yang berbeda-beda. Proses pembelajaran yang mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik melalui pembelajaran berdiferensiasi, guru memfasilitasi peserta didik sesuai dengan kebutuhannya, karena setiap peserta didik mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, sehingga tidak bisa diberi perlakuan yang sama. (Agus Purwowidodo, 2023).

B. PERMASALAHAN

Tantangan yang dihadapi dalam melakukan kegiatan ini diantaranya adalah kebiasaan guru (termasuk penulis) dan peserta didik dalam belajar, serta proses pengaturan waktu untuk bisa bekerjasama dengan rekan yang lainnya. Dalam hal kebiasaan peserta didik belajar, mereka masih terbiasa dengan pola belajar yang ada di Sekolah Dasar, masih terbiasa dengan pola-pola lama yang cukup belajar melalui penjelasan dari guru, begitu pula dengan cara mengajar yang dilakukan oleh guru masih menggunakan cara-cara yang dianggap belum sesuai dengan perkembangan zaman, termasuk di dalamnya belum memfasilitasi kebutuhan dan keinginan peserta didik dalam belajar. Selain itu juga pembelajaran berdiferensiasi ini masih dianggap sesuatu yang booming.

Untuk meminimalisir tantangan ini dilakukan kerjasama dengan pengawas pembina, kepala sekolah, begitu pula dengan rekan guru yang lain, walaupun ada hambatan dalam hal waktu untuk bekerjasamanya. Selain kerjasama, guru juga belajar mandiri dalam memahami kurikulum merdeka secara khusus tentang pembelajaran berdiferensiasi, yang secara kebetulan materi ini didapatkan pada saat mengikuti Program Guru Penggerak.

C. PEMBAHASAN

Langkah yang dilakukan dalam praktik baik ini diawali dengan mempelajari tentang perkembangan kurikulum terutama tentang pembelajaran berdiferensiasi dan tes diagnostik dengan cara mengikuti berbagai pelatihan, membaca referensi, berdiskusi dengan rekan terutama dalam program guru penggerak. Adapun pendekatan atau strategi yang dilakukan yaitu melalui pendekatan personal dan pemanfaatan IT, dengan cara : (1) melakukan tes diagnostik non kognitif yang sederhana secara online, alasan dilakukan secara online karena untuk memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memberikan jawaban atau informasi; (2)

menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan atau motivasi peserta didik, dan menyusun perangkat pembelajaran yang memberikan gambaran adanya proses pembelajaran berdiferensiasi; (3) melakukan Proses Belajar Mengajar (PBM) dengan materi pembiasaan melestarikan lingkungan; (4) selama PBM memanfaatkan lingkungan sekolah untuk memfasilitasi kenyamanan peserta didik dalam belajar. Pembelajaran berdiferensiasi yang dilakukan yaitu berfokus pada proses dan produk. Dalam hal pelaksanaan PBM, para peserta didik dikelompokkan berdasarkan kesiapan, motivasi dan bakat belajar yang diperoleh dari hasil tes diagnostik, sehingga ada kelompok artikel atau buku paket, kelompok gambar dan kelompok video. Karena kelompoknya heterogen maka media yang digunakannya juga berbeda. Proses pembelajarannya dilakukan di luar kelas sesuai dengan kenyamanan yang dirasakan oleh peserta didik; (5) berdiferensiasi produknya, setiap kelompok diminta untuk membuat hasil karya tentang cara melestarikan lingkungan dalam bentuk sesuai dengan bakat masing-masing kelompok belajar. Produk yang didapatkan adalah tentang pemanfaatan lingkungan dalam bentuk tulisan dari kelompok artikel, dalam bentuk gambar dari kelompok gambar dan bentuk video dari kelompok video; (6) aktivitas pada akhir pembelajaran, dilakukan penilaian dan refleksi. Rubrik penilaian proses mengamati keaktifan dan kerjasama, sedangkan untuk produk, rubrik penilaiannya disesuaikan dengan produk dari tiap kelompok. Produk dalam bentuk tulisan, aspek yang dinilai yaitu kejelasan tulisan dan ketepatan dengan materi, produk dalam bentuk gambar aspek yang dinilai kejelasan gambar dan ketepatan dengan materi, sedangkan produk dalam bentuk gambar aspek yang dinilai yaitu kreativitas dan ketepatan dengan materi.

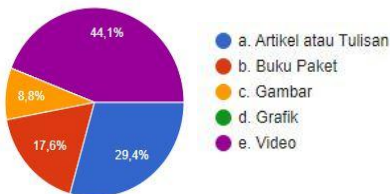


Gambar Proses Pembelajaran – Sumber Dokumen

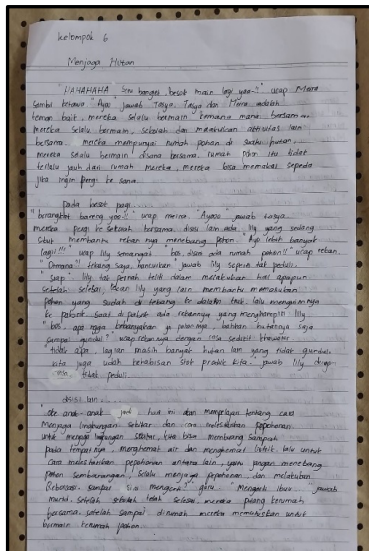
D. HASIL

Temuan yang bisa penulis sampaikan dari hasil praktik pembelajaran berdiferensiasi ini, bisa dilihat pada tabel dan gambar berikut ini:

Tabel 1. Hasil Pembelajaran di Kelas 7 G



Refleksi Hasil Belajar		
Senang	Biasa Saja	Tidak Senang
34	6	0



☐ Nama : Sinitia Bela
☐ Kelas : 7 G

1. Bagaimana perasaan kalian ketika belajar IPS dengan Pa Abdul?

☐ Senang, karena belajar dengan Pa Abdul seru, tidak bosan
☐ banyak tugas, dipertanyakan banyak hal, dan banyak kerja sama dengan teman.

2. Apa saran kalian yg harus dinilai dari proses yg telah kalian buat?

☐ Keindahannya
☐ kerapihannya
☐ kerja samanya dengan kelompok

3. Bagaimana perasaan kalian jika kalian di libatkan dalam sebuah penilaian jika hasil karya kalian di beri nilai atau apresiasi?

☐ Sangat Senang, karena kita bisa tau hasil/nilai yang di berikan oleh guru untuk hasil kerja kita, dan jika hasilnya kurang bagus kita jadi bisa memperbaikinya.

Gambar Dokumen Pribadi

Dari data ini dapat diketahui 44% peserta didik mengembangkan potensinya melalui video, 29,4% melalui artikel, 17,6% melalui buku paket, dan 8,8% melalui gambar. Kemudian 85% peserta didik merasa senang dalam belajar dan 15% merasa biasa-biasa saja. Selain dari itu bisa juga dilihat hasil karya peserta didik dalam bentuk video, seperti dalam *barcode* ini.



E. KESIMPULAN

Setelah melakukan kegiatan ini, penulis merasa puas dengan melihat perubahan cara belajar peserta didik, peserta didik mampu menunjukkan kesenangan dan keseriusannya dalam belajar, serta dibuktikan dengan berbagai hasil karya peserta didik sesuai dengan bakat dan minat yang dimilikinya. Dengan hasil karya inilah bukti adanya pengembangan Lingkungan Belajar Berbasis Kompetensi atau Libertensi. Selain itu ada respon positif dari pengawas dan kepala sekolah, terutama dari rekan sejawat yang beda mata pelajaran untuk mempraktekan strategi ini dalam pembelajarannya.

Faktor keberhasilan strategi ini diantaranya adalah terciptanya kerjasama, peserta didik senang dalam belajar dan dapat mengembangkan keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik. Sebagai refleksi, (1) praktik baik ini dibagikan karena membawa dampak positif dalam pelaksanaan PBM, (2) pada pelaksanaannya yang perlu diperhatikan adalah aktivitas penyusunan tes diagnostik dan pengawasan yang lebih pada saat PBM.

Eksplorasi Volume Bangun Ruang melalui COMPUTATIONAL THINKING

Aat Nurhayati

SMP Negeri 1 Jatinunggal

e-mail: aatneylasalsa2@gmail.com

Key Words:

Volume Bangun
Ruang,
Computational
Thinking, Volume
Balok

Abstrak: Tujuan penulis melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan desain *Computational Thinking* (CT) dalam pembelajaran matematika pada materi Volume Balok. Hal ini didasarkan pada kondisi awal murid SMPN 1 Jatinunggal mengenai kemampuan menyusun strategi pemecahan masalah yang perlu ditingkatkan. Penggunaan desain CT dalam pembelajaran didasarkan pada pemikiran bahwa langkah berpikir CT akan membantu murid dalam menyusun strategi penyelesaian masalah yang lebih terorganisir. Pembelajaran dirancang dengan mengotomatisasi empat pilar CT dalam pembelajaran matematika materi Volume Balok. Dampak yang dihasilkan adalah murid yang mendapatkan pembelajaran dengan desain CT mencapai hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan murid yang pada pembelajarannya tidak menggunakan desain CT.

A. PENDAHULUAN

Berdasarkan rapor pendidikan, indeks numerasi SMPN 1 Jatinunggal pada rapor pendidikan 2022 berada pada nilai 1,77 dan berada pada capaian di bawah kompetensi minimum. Kemampuan penyelesaian masalah matematika adalah salah satu kemampuan yang dibutuhkan untuk kompetensi numerasi.

Akan tetapi, berdasarkan hasil wawancara informal dengan guru kelas 7, didapatkan data bahwa murid kesulitan dalam menyelesaikan masalah matematika. Murid kebingungan dalam menentukan strategi penyelesaian masalah yang efektif. Misalnya, ketika mencari luas segitiga siku-siku maka langkah

penyelesaiannya adalah dengan mengalikan panjang alas dan tinggi kemudian dibagi 2 atau menggunakan rumus $L = \frac{1}{2} a \times t$. Jika yang diketahui adalah panjang alas dan bidang miring, maka murid harus menambahkan langkah penyelesaian dengan mencari unsur tinggi terlebih dahulu. Tapi murid kesulitan menyelesaikan persoalan tersebut, bahkan langsung mengalikan unsur yang diketahui. Oleh sebab itu murid perlu terbiasa mengidentifikasi dan menyusun strategi pemecahan masalah yang terorganisir.

Dalam hal ini penulis mencoba untuk mengembangkan pendekatan yang dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi yaitu dengan pendekatan CT. CT adalah cara berpikir seperti yang dilakukan oleh programmer yang memuat memuat 4 pilar yaitu *Abstraction*, *Decomposition*, *Pattern Recognition*, dan *Algorithm*. Empat langkah berpikir yang dimuat dalam CT jika diotomatisasi ke dalam langkah penyelesaian masalah akan menjadi langkah kerja yang lebih terarah. Dengan pendekatan CT, murid akan terbiasa untuk mampu memilih unsur penting apa yang akan digunakan dalam menyelesaikan sebuah persoalan.

B. PERMASALAHAN

Data yang didapat penulis berdasarkan asesmen awal pada materi Volume Balok, murid terbiasa untuk meniru pekerjaan guru dan menghafal rumus tanpa memahami konsep inti dari sebuah materi. Hal ini diidentifikasi dari kesulitan murid ketika menyelesaikan persoalan lain dengan redaksi kalimat yang berbeda walaupun sama secara konsep. Murid kesulitan dalam menentukan langkah terarah untuk menyelesaikan sebuah persoalan secara mandiri. Sehingga penulis menerapkan pendekatan CT dalam pembelajaran materi Volume Balok. Harapannya, melalui CT murid akan mampu memilih unsur penting apa yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, membandingkan dua pola yang berbeda, dan menyusun alur penyelesaian masalah.

C. PEMBAHASAN

Computational Thinking (CT) adalah sebuah proses berpikir yang kemudian diotomatisasi menjadi sebuah tindakan. Jika murid terbiasa dengan proses berpikir tersebut maka *problem solving* akan lebih terarah. Oleh sebab itu untuk meningkatkan hasil belajar materi Volume Balok penulis mengimplementasikan Desain Pembelajaran CT.

Asesmen awal pada pembelajaran materi Volume Balok yang dilakukan oleh penulis adalah mengenai penguasaan murid pada materi luas permukaan balok kemudian mendiagnosa masalah yang muncul di kelas 8A. Hasil yang didapatkan adalah murid kurang kreatif menentukan solusi terhadap pertanyaan yang diberikan. Murid dengan mudah bisa mencari luas balok jika unsur panjang dan lebarnya diketahui. Tapi murid kesulitan mencari luas balok jika unsur yang diketahui adalah unsur panjang dan diagonalnya.

Berdasarkan data asesmen awal, penulis menyiapkan desain pembelajaran yang berbantuan CT. Pembelajaran dilakukan dengan bantuan alat peraga berupa kepingan styrofoam yang mewakili bentuk bangun datar yang akan digunakan untuk mengkonstruksi bangun ruang.

Pertanyaan pemantik yang digunakan adalah “Apakah bangun ruang yang sering kalian lihat di sekolah ini?”, “Benda apa saja yang termasuk balok dan bukan balok?”, “Coba kalian amati benda yang ada di dalam kelas, manakah yang merupakan balok?”, “Mengapa lemari termasuk ke dalam balok?”, “Berbentuk apakah alas balok?”.

Kemudian murid dibagi menjadi 6 kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 5 murid dan guru membagikan alat bantu pembelajaran berbentuk kepingan styrofoam yang mewakili bangun datar berbagai bentuk (segitiga, persegi panjang, persegi, jajar genjang) juga LKPD. Murid memisahkan bangun datar pembentuk balok dengan yang bukan (representation/abstraction). Selanjutnya murid didampingi untuk membentuk Balok A dengan 3 keping bangun datar dan Balok B dengan 4 keping bangun datar

(decomposition). Murid mengamati, mengidentifikasi, dan menuliskan hasil identifikasinya dengan membandingkan Balok A dan Balok B (persamaan atau perbedaannya).

Langkah selanjutnya murid mengamati perbandingan volume Balok A dan Balok B (Pattern Recognition). Perbandingan tersebut dinyatakan dengan angka. Murid melakukan diskusi dengan teman sekelompok, kemudian mengkonfirmasi jawabannya ketiga kelompok lain. Selanjutnya dilakukan diskusi dalam kelas besar untuk melihat hal unik apa yang ditemukan masing-masing kelompok. Murid mencatat dan mendiskusikan hal unik yang didapat. Hal unik yang berhasil diidentifikasi adalah volume Balok B lebih besar daripada Balok A, bentuk dan ukuran alas kedua balok sama, Balok B lebih tinggi daripada Balok A, makin lebar alas sebuah balok makin besar juga volumenya, dan makin tinggi sebuah balok makin besar pula volumenya.

Langkah berikutnya murid membuat flowchart (algorithm) untuk menghitung volume balok. Sehingga didapat rumus $V = p \times l \times t$. Langkah pembelajaran selanjutnya adalah penarikan kesimpulan, refleksi, dan evaluasi.



Sumber: Dokumen Pribadi

Gambar 1 <Aktivitas Murid Selama Proses Pembelajaran>

D. HASIL

Selama pelaksanaan pembelajaran dengan mengimplementasikan CT, ada beberapa nilai penting yang didapat, diantaranya adalah murid kelas 8A yang mendapat pembelajaran

dengan desain CT cenderung memberikan jawaban yang lebih variatif dibandingkan jawaban murid kelas 8C yang tidak

1. Prisma yg memiliki volume 1000 cm³ adalah kubus dengan $r = 10$ cm
 $V = s \times s \times s = 10 \times 10 \times 10 = 1000 \text{ cm}^3$

2. Balok dengan $p = 20$ cm
 $l = 5$ cm
 $t = 10$ cm
 $V = p \times l \times t = 20 \times 5 \times 10 = 1000 \text{ cm}^3$

3. Prisma dengan alas segitiga siku-siku dengan $a = 10$ cm $t = 10$ cm dan tinggi prisma 20 cm
 $V = \frac{1}{2} \times a \times t \times p$
 $= \frac{1}{2} \times 10 \times 10 \times 20 = 1000 \text{ cm}^3$

4. Sebuah prisma dengan luas alas 20 cm² dengan tinggi 10 cm

5. Balok dengan $p = 100$ cm
 $l = 2$ cm
 $t = 5$ cm
 $V = p \times l \times t$
 $= 100 \times 2 \times 5$
 $= 1000 \text{ cm}^3$

1. Prisma yang memiliki volume 1000 cm³ adalah kubus yang panjang rusuknya 10 cm
 $V = s \times s \times s$
 $= 10 \times 10 \times 10 = 1000 \text{ cm}^3$

2. Balok yang panjang = 10 cm lebar = 20 cm dan tinggi = 5 cm
 $V = p \times l \times t$
 $= 10 \times 20 \times 5 = 1000 \text{ cm}^3$

mendapatkan pembelajaran dengan CT. Berikut adalah contoh jawaban murid dari masing-masing kelas dengan pertanyaan “Tuliskan balok-balok yang memiliki volume 1.000 cm³ lengkap dengan ukurannya. Tuliskan perhitungan yang memperkuat jawaban kamu.”

Sumber: Dok. Pribadi

Gambar 2 <Hasil Belajar Murid Kelas CT> Gambar 3 < Hasil Belajar Murid Bukan Kelas CT >

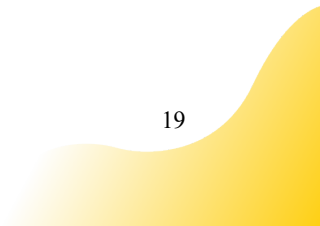
E. KESIMPULAN

Tantangan yang dihadapi penulis adalah terkait rendahnya kemampuan murid dalam menyelesaikan masalah matematika. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran, salah satu kesulitan murid dalam menyelesaikan masalah matematika adalah adanya kebingungan menentukan strategi penyelesaian masalah yang efektif.

Murid kelas 8A (dengan pendekatan CT) mampu memberikan jawaban yang beragam dibandingkan murid kelas 8C (tidak dengan pendekatan CT). Ini berarti proses berpikir murid 8A terlatih dengan baik dengan menyusun algoritma penyelesaian masalah secara



mandiri. Oleh sebab itu pemahaman materi Volume Balok terbentuk dengan baik. Respon murid terhadap penerapan desain CT dalam pembelajaran juga sangat baik, murid antusias dalam belajar dan juga terbentuk kolaborasi yang baik.



Mitigasi Gempa Melalui Pembelajaran

STEMPRO ENTERING

Ai Hikmawati, M.Pd.

SMP Negeri 1 Cipanas

aihikmawati951@guru.smp.belajar.id

aihikmawati95@gmail.com

Key Words:

Mitigasi
(STEMPRO
ENTERING)

Abstrak: Tujuan dari praktik baik ini adalah peserta didik dapat belajar mitigasi gempa melalui *STEMPRO ENTERING*. Ruang lingkup tulisan meliputi latar belakang pembelajaran diterapkan, kondisi awal dan tantangan dalam pembelajaran, aksi nyata dan hasil yang diperoleh. Situasi berawal dari kondisi pembelajaran pasca gempa di Cianjur dan pembelajaran materi Getaran dan Gelombang yang tidak kontekstual. Tantangan yang dihadapi meliputi kompetensi guru, media pembelajaran yang terbatas dan motivasi belajar peserta didik dan capaian literasi. Berdasarkan tantangan tersebut, dikembangkan pembelajaran *STEM* dengan model Project Based learning dengan strategi Scientific Engineering disingkat *STEMPRO ENTERING*. Langkah pembelajaran *STEMPRO ENTERING* meliputi mengeksplorasi fenomena gempa, mempelajari konsep Getaran dan Gelombang menggunakan bahan ajar digital, membuat desain seismograf dan miniatur bangunan tahan gempa, mengembangkan desain tersebut dalam bentuk purwarupa, mempresentasikan hasil proyek dan menguji hasil proyek. Hasil pembelajaran yang diterapkan antara lain: meningkatnya aktivitas belajar dan literasi sains peserta didik dalam menerapkan konsep Getaran dan Gelombang dalam mitigasi gempa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran *STEMPRO ENTERING* dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar mitigasi gempa.

A. PENDAHULUAN

Tragedi gempa berkekuatan magnitudo 5,6 di Kabupaten Cianjur pada hari Senin, 21 November 2022 menyisakan trauma mendalam bagi warga terdampak dengan banyaknya korban jiwa dan luka-luka, hancurnya rumah dan bangunan sekolah. Pemulihan di berbagai bidang sudah dimulai, termasuk relokasi dan renovasi pemukiman warga. Rekomendasi pemukiman daerah rawan gempa seyogyanya dibangun bangunan tahan gempa. Sehingga perlu sosialisasi tentang deteksi dini peringatan gempa dan kriteria bangunan tahan gempa.

Informasi deteksi dini peringatan gempa dan bangunan tahan gempa dapat diintegrasikan dalam beberapa materi pembelajaran, antara lain Bencana Gempa, Getaran dan Gelombang, dan Teknologi Ramah Lingkungan. Penulis mengembangkan pembelajaran *STEMPRO ENTERING* dengan mengintegrasikan materi Bencana Gempa dengan Getaran dan Gelombang dengan sasaran peserta didik di kelas 8 menjadi tema Mitigasi Gempa. Melalui pembelajaran ini, diharapkan eksplorasi tema Mitigasi Gempa lebih kontekstual dengan memberikan tugas proyek pembuatan seismograf sederhana dan miniatur bangunan tahan gempa. Pembelajaran kontekstual melalui mitigasi gempa merupakan ejawantah dari implementasi Kurikulum Merdeka yang senantiasa berpihak pada peserta didik.

B. PERMASALAHAN

Tantangan muncul dari berbagai sudut pandang, baik dari rekan sejawat, media pembelajaran maupun peserta didik. Tantangan dari rekan sejawat antara lain pendidikan guru IPA di sekolah rata-rata adalah Pendidikan Biologi dan mindset guru yang enggan untuk mengembangkan diri dalam pembelajaran. Aktivitas komunitas belajar di sekolah dapat memfasilitasi kebutuhan guru IPA untuk memperdalam konsep gempa dan mitigasinya lebih baik serta mengembangkannya dalam pembelajaran. Selain itu, sumber informasi tentang gempa dan mitigasinya masih minim, sehingga

diperlukan pembuatan bahan ajar dengan tema terkait. Oleh karena itu, disusunlah bahan ajar digital dengan tema Gempa dan Mitigasinya.



Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar 1. Bahan Ajar Digital dan Pemanfaatannya

Bagi peserta didik, asesmen awal pembelajaran dan analisis rapor Pendidikan menjadi acuan. Berdasarkan hasil asesmen awal pembelajaran ditemukan bahwa motivasi belajar mereka rendah yang berbanding lurus dengan tingkat aktivitas belajar IPA-nya. Analisis rapor pendidikan menguatkan kondisi tersebut dengan capaian literasi peserta didik yang rendah. Semua tantangan tersebut menjadi pijakan penulis untuk mengembangkan pembelajaran *STEMPRO ENTERING*.

C. PEMBAHASAN

STEMPRO ENTERING merupakan akronim dari pembelajaran berbasis STEM menggunakan model Project Based Learning dengan strategi Scientific Engineering (Somsak & Prachyanun, 2016) yang langkahnya meliputi imagine, study and research, design, develop, present and evaluate. Pada tahap imagine, peserta didik diberi permasalahan tentang fenomena gempa melalui literasi dari bahan ajar digital tema Gempa dan Mitigasinya. Kegiatan study and

research mengarahkan peserta didik agar mengamati dan mempelajari materi Getaran dan Gelombang dari tayangan video pembelajaran dalam bahan ajar, melakukan percobaan konsep Getaran dan Gelombang, melakukan penyelidikan tentang konsep gempa berdasarkan petunjuk dalam bahan ajar.

Tahap design, peserta didik membuat sketsa desain seismograf dan miniatur bangunan tahan gempa, serta menganalisis kelemahan dan kelebihanannya sehingga peserta didik memperoleh sebuah keputusan untuk menentukan desain terbaik. Pada tahap design, ada dua tugas proyek yang diberikan pada kelompok yang berbeda yaitu membuat seismograf sederhana sebagai pada tiga kelompok pertama dan membuat miniatur bangunan tahan gempa pada tiga kelompok kedua.



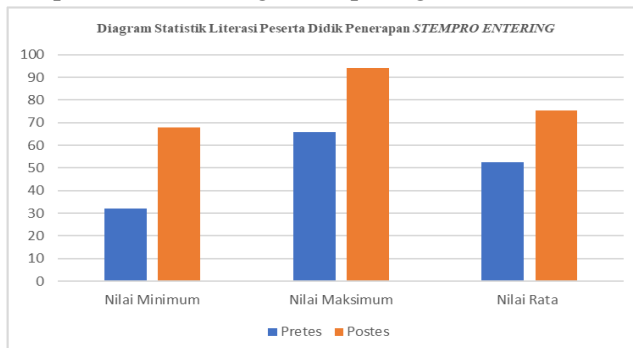
Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar 2. Tahapan *STEMPRO ENTERING*

Kegiatan develop, peserta didik mulai mengembangkan seismograf dan miniatur bangunan tahan gempa yang sudah didesainnya. Selanjutnya, tahap present and evaluate, peserta didik mempresentasikan pengalaman mereka tentang penyelesaian tugas proyek yang mereka lakukan, menguji produk yang sudah dibuat, dilanjutkan dengan penguatan guru tentang konsep kerja seismograf dan bangunan tahan gempa. Guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling memberikan pendapat tentang kegiatan yang telah mereka selesaikan.

D. HASIL

Indikator keberhasilan penerapan pembelajaran *STEMPRO ENTERING* dalam materi Getaran dan Gelombang dapat dilihat dari hasil pretes dan postes literasi peserta didik. Capaian literasi pada pretest meliputi nilai minimum sebesar 32, nilai maksimum 66 dan nilai rata-rata 52,50. Sedangkan capaian literasi pada postes meliputi nilai minimum sebesar 68, nilai maksimum 94 dan nilai rata-rata 76,50. Capaian tersebut tergambar pada grafik berikut:



Sumber. ICMSce 2019

Berdasarkan tabel tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran *STEMPRO ENTERING* dapat meningkatkan literasi peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari nilai minimum, nilai maksimum dan nilai rata-rata tes literasi yang meningkat saat sebelum dan setelah pembelajaran *STEMPRO ENTERING* diterapkan. Selain dari hasil pretes dan postes, dampak positif dapat dilihat dari peningkatan



motivasi belajar peserta didik yang berbanding lurus dengan peningkatan aktivitas pembelajaran mereka di kelas. Meningkatnya aktivitas ditandai dengan keberhasilan mereka membuat seismograf sederhana dan miniatur bangunan tahan gempa. Seismograf sederhana merupakan penerapan dari konsep Getaran dan Gelombang yang terintegrasi dengan fenomena gempa. Miniatur bangunan tahan gempa merupakan sebuah *aware* dalam meminimalisir dampak gempa sejak dini di masa yang akan datang.

Sumber. Dokumen Pribadi

Gambar 3. Produk Pembelajaran *STEMPRO ENTERING*

E. KESIMPULAN

Pembelajaran *STEMPRO ENTERING* memfasilitasi peserta didik mempelajari materi mitigasi gempa secara kontekstual. Berdasarkan refleksi dari kuesioner peserta didik, penulis memperoleh masukan untuk rencana tindak lanjut pada pembelajaran berikutnya. Pertama, penugasan proyek membuat seismograf sederhana dan miniatur bangunan tahan gempa menggunakan bahan yang lebih kompleks agar produk lebih maksimal. Kedua, pembelajaran *STEMPRO ENTERING* dapat diterapkan pada materi lain yang karakteristiknya sama dengan materi Getaran dan Gelombang. Ketiga, guru dapat mengintegrasikan pembelajaran sosial emosional dalam pembelajaran *STEMPRO ENTERING*.



QR Code Video Praktik Baik

Melalui pengembangan pembelajaran *STEMPRO ENTERING* diharapkan menjadi sebuah upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sains dan mewujudkan Profil Pelajar Pancasila di SMP Negeri 1 Cipanas sebagai implementasi Kurikulum Merdeka. Berbanding lurus dengan hal tersebut, capaian literasi peserta didik juga meningkat.

Kelas Kolaboratif Lintas Mata Pelajaran, Berhasilkah?

Ai Rohmawati, S.Pd

SMPN 3 Sumedang

airohrawati.yarfil@gmail.com

Key Words:

Kurikulum merdeka,
kolaborasi, pembelajaran,
literasi

Abstrak: Pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka mengusung konsep yang lebih menekankan pada peningkatan potensi dan kompetensi siswa. Salah satu alternatif yang bisa dilakukan untuk mendukung konsep tersebut adalah melalui kolaborasi pembelajaran. Kolaborasi pembelajaran sangat mengakomodir gaya belajar siswa yang variatif. Melalui kolaborasi lintas mata pelajaran dimana di dalamnya terdapat proses berbagi dan berdialog yang bisa menghadirkan pemahaman yang utuh bagi siswa. Kolaborasi lintas mata pelajaran bisa dijadikan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan berbagai aspek dalam pembelajaran, termasuk literasi.

A. PENDAHULUAN

SMPN 3 Sumedang sudah mulai mengimplementasikan Kurikulum Merdeka sejak tahun ajaran 2023/2024 meski dengan berbagai tantangan dalam proses implementasinya. Begitupun bagi guru, tak mudah untuk beradaptasi dalam masa peralihan Kurikulum 2013 menuju Kurikulum Merdeka. Guru harus memahami ruh pembelajaran Kurikulum Merdeka agar hakikatnya tersampaikan secara utuh kepada siswa.

Bagi penulis, Kurikulum Merdeka adalah sesuatu yang masih asing sehingga harus meluangkan banyak waktu untuk mempelajarinya. Seiring proses implementasi Kurikulum Merdeka

di SMPN 3 Sumedang, penulis menemukan permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, salah satunya mengenai image Bahasa Indonesia di mata siswa. Menurut siswa, pembelajaran Bahasa Indonesia membosankan serta tidak menantang karena proses pembelajaran yang lebih banyak mengkaji teks dalam sebagian besar proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut, penulis ingin menyajikan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan sesuatu yang berbeda melalui kolaborasi lintas mata pelajaran. Awal mula ide kolaborasi lintas mata pelajaran ini muncul saat penulis melakukan praktikum sederhana mengenai materi teks prosedur. Ternyata siswa lebih antusias dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia jika dalam proses pembelajaran dilakukan praktikum.

Agar praduga itu lebih akurat, penulis melakukan asesmen diagnostik kognitif mengenai apa harapan siswa tentang mata pelajaran Bahasa Indonesia dan apa saja metode belajar yang diinginkan siswa. Setelah itu, penulis mengkaji materi apa di kelas VII cocok untuk melakukan praktikum. Ketika beranjak kepada materi Teks Laporan Hasil Observasi, penulis menyadari bahwa materi ini membutuhkan pendamping ahli karena dalam melakukan observasi yang sesungguhnya harus didukung dengan teori yang akurat.

B. PERMASALAHAN

Di SMPN 3 Sumedang, guru selalu berupaya menghadirkan pembelajaran yang berkualitas serta memberi pengalaman bermakna bagi siswa. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan melaksanakan kolaborasi pembelajaran lintas mata pelajaran (mapel).

Apakah kolaborasi pembelajaran lintas mapel ini akan berhasil?

Kolaborasi pembelajaran dalam praktik baik kali ini adalah kolaborasi guru pengampu mapel Bahasa Indonesia dan IPA dengan

melibatkan media teknologi berupa chromebook untuk menunjang kemampuan literasi menulis siswa.

Kolaborasi pembelajaran ini dilaksanakan sebagai upaya tindak lanjut hasil diagnostik di lingkungan belajar siswa SMPN 3 Sumedang. Dari hasil diagnostik non kognitif, ditemukan bahwa siswa kelas VII SMPN 3 Sumedang memiliki gaya belajar yang sangat beragam (auditori, kinestetik, campuran, dan visual).

Sebagian besar siswa merasa lebih antusias jika dalam pembelajaran dilakukan praktikum. Yang terakhir, dalam hasil diagnostik ditemukan bahwa siswa mengharapkan terciptanya kolaborasi dalam pembelajaran untuk merasakan suasana pembelajaran yang lebih fresh. Siswa sempat berceloteh, apakah memungkinkan jika Bahasa Indonesia berkolaborasi dengan IPA, IPA dengan Seni, atau kolaborasi mata pelajaran lainnya.

C. PEMBAHASAN

Aksi nyata yang dilakukan untuk menjawab tantangan dan situasi tersebut diawali dengan kesepakatan pemilihan materi. Dengan pertimbangan kebermanfaatan jangka pendek dan jangka panjang, guru mapel terkait bersepakat memilih materi destilasi.

Materi destilasi serai wangi juga dianggap dapat mengakomodir materi pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu teks Laporan Hasil Observasi dan materi IPA tentang pemisahan campuran untuk kelas VII.

Ketika kesepakatan materi telah tercapai, guru menemukan masalah baru mengenai pengadaan alat destilasi. Laboratorium di sekolah belum memiliki alat khusus untuk destilasi sehingga guru harus merancang secara khusus alat destilasi ini dengan memanfaatkan beberapa peralatan yang dimiliki di laboratorium. Guru juga berkolaborasi dengan pihak lain, di antaranya adalah orang tua siswa yang bisa membantu merakit alat destilasi sederhana ini.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 1 siswa praktikum destilasi dan alat destilasi Sederhana

Setelah semua perencanaan praktik kolaborasi pembelajaran ini rampung disiapkan, mulai dari jadwal, peralatan, serta bahan, guru melakukan praktik kolaborasi ini bersama peserta didik. Sebelumnya, peserta didik diminta untuk membawa bahan utama destilasi ini, yaitu serai wangi.

Untuk memahami siswa mengenai proses destilasi, guru IPA menayangkan visualisasi tentang proses destilasi. Setelah itu, guru Bahasa Indonesia memberikan penjelasan mengenai TLHO.

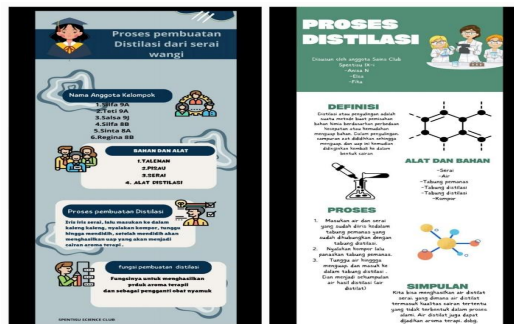
Visualisasi proses destilasi disampaikan dengan menggunakan video pembelajaran. Selama praktikum destilasi, siswa menyiapkan bahan dan melakukan pengamatan tentang cara kerja alat destilasi sederhana yang sudah dirancang.

Proses destilasi diawali dengan memasukkan serai wangi ke dalam tabung dengan campuran air. Jika tabung sudah berisi serai wangi dan air, maka proses pemanasan dimulai hingga mencapai titik didih maksimal dan menghasilkan uap. Uap air yang keluar dari tabung dialirkan menuju destilator. Destilator yang kami buat sangat sederhana dengan membuat lilitan tembaga dan pipa pvc dengan alat penetral sirkulasi akuarium. Uap air yang berubah menjadi cair kemudian ditampung. Cairan tersebutlah yang menjadi produk destilasi yang kemudian kami sebut sebagai spreï aromaterapi anti nyamuk ala spentisu.

D. HASIL

Selama proses kolaborasi pembelajaran, siswa sangat antusias melaksanakan praktikum destilasi karena dengan kolaborasi ini, praktik menulis Teks Laporan Hasil Observasi menjadi terasa sangat nyata dan tidak membosankan. Praktik kolaborasi pembelajaran ini menjawab hasil diagnostik non kognitif siswa yang berharap adanya praktik kolaborasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Setelah siswa memiliki pemahaman yang utuh mengenai Teks Laporan Hasil Observasi, mereka menyusun laporan dalam bentuk infografis melalui canva. Berikut infografis karya siswa:



Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar 2. Perbedaan antusias belajar siswa terhadap matematika

Sebelum melakukan praktik baik kolaborasi lintas mata pelajaran seperti ini, siswa biasanya sangat kesulitan untuk menuangkan sebuah proses observasi menjadi teks laporan. Namun, dengan melakukan kolaborasi ini siswa sangat terbantu dalam memahami proses observasi, struktur laporan, serta proses menyusun Laporan Teks Hasil Observasi.

E. KESIMPULAN

Dengan praktik secara langsung, siswa memiliki pemahaman yang utuh mengenai teks laporan hasil observasi sehingga sangat

memudahkan dalam proses berliterasi menulis teks laporan. Selain itu, kolaborasi lintas mata pelajaran ini sangat mengakomodir gaya belajar siswa yang variatif.

Praktikum destilasi pembuatan spray aromaterapi anti nyamuk direncanakan akan dikembangkan menjadi kegiatan dalam pembelajaran proyek (P5) di sekolah kami. Sejauh ini, kami baru melaksanakan praktikum pada beberapa kelas karena adanya keterbatasan peralatan destilasi.

Dengan terbiasanya siswa menuangkan proses observasi menjadi sebuah infografis, poster, atau jenis karya tulis lainnya diharapkan akan menghasilkan siswa yang literat di masa yang akan datang.

Kerupuk Terasi

Kuatkan Profil Anak Negeri

AMINAH

SMP NEGERI 1 GEGESIK

e-mail: ameenice@gmail.com

Kata Kunci:

Program P5;
Kearifan lokal;
Kerupuk Terasi;
Kurikulum
Merdeka;

Abstrak: Program P5 atau Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan tema kearifan lokal dan mengangkat topik Camilan Renyah “Pengolahan Kerupuk Terasi” merupakan salah satu bentuk implementasi kurikulum merdeka yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 1 Gegesik. Proyek ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran nilai-nilai pancasila di kalangan pelajar generasi muda, khususnya peserta didik SMP Negeri 1 Gegesik. Peserta didik diharapkan mampu mengembangkan secara spesifik tiga dimensi profil pelajar pancasila diantaranya bergotong royong, berkebhinekaan global dan kreatif. Proyek ini dilaksanakan dengan beberapa tahap, mulai dari tahap pengenalan isu, tahap kontekstualisasi, tahap aksi dan tahap refleksi, di akhir proyek juga dilaksanakan selebrasi atau gelar karya untuk mengapresiasi pencapaian peserta didik yang telah sukses melaksanakan proyeknya dengan baik. Kesimpulan dari proyek penguatan profil pelajar pancasila ini adalah bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan yang berfokus pada partisipasi aktif dan pembelajaran yang interaktif sangat efektif dan memberikan kontribusi positif dalam membentuk dan memperkuat profil anak negeri yang merupakan generasi muda pelajar pancasila.

A. PENDAHULUAN

Cirebon adalah daerah penghasil udang rebon yang merupakan bahan dasar pembuatan terasi. Terasi adalah salah satu bumbu dapur dengan cita rasa khas yang sering digunakan untuk membuat olahan makanan seperti sambal terasi, kerupuk terasi, dan lainnya. Di

wilayah sekitar SMP Negeri 1 Gegesik ada sebuah industri rumahan yang mengolah terasi sebagai salah satu bahan dasar pembuatan kerupuk. Kerupuk terasi yang dihasilkan dari industri rumahan ini sudah cukup terkenal di wilayah Gegesik dan sekitarnya. Namun produktivitasnya masih sangat terbatas. Sebagai salah satu kuliner khas Cirebon, kerupuk terasi juga merupakan kearifan lokal daerah Gegesik yang perlu untuk terus dilestarikan eksistensinya dan perlu diperkenalkan kepada generasi muda untuk menguatkan profil anak negeri khususnya pada dimensi gotong royong, berkebhinekaan global dan kreatif.

B. PERMASALAHAN

Tantangan yang dihadapi untuk mencapai tujuan yang diharapkan dari program P5 ini adalah kurangnya pemahaman warga sekolah tentang P5 itu sendiri. Sehingga menyebabkan kurangnya kekompakan guru dan warga sekolah lainnya dalam menjalankan kegiatan P5 tersebut.

Ada 10 rombel kelas 7 atau lebih dari sekitar 300 peserta didik yang melaksanakan kegiatan P5 ini, sehingga untuk mengkondisikan agar seluruh kegiatan peserta didik dapat terpantau dengan baik selama berlangsungnya P5 tersebut, dibutuhkan koordinasi dan kerjasama dari berbagai pihak, namun terkadang sangat sulit untuk bisa menyatukan visi dan misi warga sekolah dalam mendukung berjalannya program P5 ini agar bisa terlaksana dengan lancar dan sukses.

C. PEMBAHASAN

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menghadapi tantangan dalam menjalankan program P5 ini adalah dengan terlebih dahulu membentuk tim proyek. Tim ini ditunjuk oleh Kepala Sekolah dan dibantu oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum. Setelah tim proyek terbentuk, yang dilakukan pertama kali oleh tim adalah

sosialisasi tentang program P5 kepada seluruh warga sekolah. Memberikan pemahaman bahwa P5 ini merupakan implementasi dari Kurikulum Merdeka. Langkah berikutnya tim proyek berkoordinasi untuk menyusun perencanaan program P5 yang akan dilaksanakan oleh seluruh siswa kelas 7 SMP Negeri 1 Gegesik. Kolaborasi sangat penting dilakukan terutama untuk berbagi tugas dan peran pihak-pihak yang akan dilibatkan dalam program P5 ini.

Langkah selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan P5 yang diadakan selama kurang lebih dua minggu. Kegiatan ini diakhiri dengan adanya kegiatan evaluasi dan refleksi sesuai dengan alur pelaksanaan proyek P5 pada Kurikulum Merdeka. Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan P5 tersebut meliputi tahap pengenalan isu, tahap kontekstualisasi, tahap aksi, dan tahap refleksi.

Pertama adalah tahap pengenalan isu, Peserta didik melakukan Studi literasi dan diskusi kelompok untuk menggali berbagai informasi tentang kearifan lokal daerah khususnya tentang kuliner daerah Cirebon dari berbagai sumber dan mendiskusikannya di dalam kelompok lalu mempresentasikannya di depan kelas. Sekolah juga mendatangkan langsung produsen kerupuk terasi sebagai narasumber untuk menyampaikan informasi yang dibutuhkan peserta didik dan mendemonstrasikan secara langsung pembuatan kerupuk terasi khas Gegesik.

Tahap berikutnya yaitu Tahap Kontekstualisasi, peserta didik mengikuti kegiatan field trip dan observasi ke rumah produksi kerupuk terasi di sekitar daerah Gegesik dan warung-warung di sekitar sekolah yang menjual kerupuk terasi khas Gegesik.

Ketiga adalah Tahap Aksi, peserta didik mengerjakan proyek pembuatan camilan renyah Secara berkelompok, mereka bekerja sama membuat kerupuk terasi dengan berbagai rasa, mulai dari meracik bumbu, membuat bahan dasar kerupuk, menjemur, menggoreng hingga mengemas dan bahkan membuat label produknya sendiri.

Terakhir adalah Tahap Refleksi, para peserta didik dan fasilitator melakukan refleksi dengan saling memberikan umpan balik terhadap kegiatan tersebut. Untuk mengapresiasi kesuksesan pelaksanaan proyek tersebut, di akhir kegiatan diadakan selebrasi berupa bazar penjualan produk hasil kegiatan P5 yaitu camilan renyah kerupuk terasi dengan berbagai inovasi rasa. Target pembelinya adalah siswa kelas 8 dan 9 serta guru dan tendik SMP Negeri 1 Gegesik.

D. HASIL

Hasil dari proyek ini menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik yang signifikan tentang nilai-nilai Pancasila dan penerapannya. Peserta didik mampu bekerjasama dan bergotong royong dalam menjalankan peran dan tugasnya. Mereka mampu berkolaborasi dengan teman sekelompoknya untuk menghasilkan produk yang diharapkan. Mereka menjadi lebih mengenal dan menghargai budaya setempat khususnya dalam bidang kuliner khas Gegesik. Mereka juga mampu menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal berupa kerupuk dengan berbagai inovasi rasa. Melalui



kegiatan P5 tersebut juga dapat memaksimalkan pelestarian kuliner tradisional khususnya kuliner khas Gegesik.

Gambar 1. Kegiatan peserta didik pada tahap pengenalan isu



Gambar 2. Kegiatan peserta didik pada tahap kontekstualisasi



Gambar 3. Kegiatan peserta didik pada tahap aksi



Gambar 4. Kegiatan peserta didik pada tahap refleksi dan selebrasi

Sumber: Dokumentasi Pribadi

D. KESIMPULAN

Kegiatan P5 ini telah sukses diselenggarakan di SMP Negeri 1 Gegesik. Kegiatan tersebut mendapatkan apresiasi dari berbagai pihak. Selama melaksanakan program P5, peserta didik sangat

antusias dan bersemangat mengikuti tiap tahap kegiatannya. Tujuan yang diharapkan dari program P5 tersebut pun dapat tercapai dengan baik. Sebagian besar peserta didik yang terlibat dalam proyek ini selain mengalami peningkatan pemahaman, mereka juga merasa lebih termotivasi untuk mempraktikkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain proyek ini mampu menguatkan profil anak negeri yaitu profil pelajar pancasila pada dimensi bergotong royong, berkebhinekaan global dan kreatif.

Pengembangan Literasi Numerasi melalui Pembelajaran Matematika Berbasis Lingkungan dan Teknologi

Dedeh Hernawati

SMPN 1 Rancah, Kabupaten Ciamis

e-mail: dedehhernawati20@guru.smp.belajar.id

Key Words:

Literasi; numerasi;
teknologi;
lingkungan.

Abstrak: Praktik baik ini menyajikan salah satu alternatif pembelajaran matematika yang bermakna dan menyenangkan melalui pemanfaatan teknologi dan dilaksanakan di lingkungan sekitar. Hal ini dimaksudkan sebagai salah satu kontribusi dalam penguatan literasi dan numerasi. Terkait literasi, siswa diarahkan untuk membaca petunjuk dan soal dengan cermat, berpikir kritis dan alternatif, serta adanya penekanan pada literasi digital dengan pemanfaatan teknologi menggunakan *gadget* dan beberapa *platform*. Numerasi dicapai dengan pemberian masalah yang terkait dengan kehidupan nyata dan berada pada lingkungan sekitar. Respons siswa dilihat menggunakan angket yang secara umum menyebutkan lebih menyukai pembelajaran yang melibatkan teknologi dan dilaksanakan di luar ruangan serta menganggap keduanya memberikan pemahaman materi yang lebih baik.

A. PENDAHULUAN

Saat ini, literasi dan numerasi menjadi dua aspek penting yang mendapatkan perhatian penting dalam pelaksanaan Kurikulum Merdeka. Kemampuan literasi dan numerasi siswa di Indonesia masih harus ditingkatkan. Hal ini berdasarkan fakta bahwa berbagai survei di tingkat nasional dan internasional dari tahun ke tahun menunjukkan kedua bidang tersebut tidak mengalami peningkatan signifikan bahkan cenderung menurun. Kondisi ini dapat terjadi karena proses pembelajaran di satuan pendidikan mengabaikan literasi dan numerasi sebagai dasar berpikir. Materi yang diajarkan

juga kurang relevan dengan kehidupan keseharian siswa sehingga terasa tidak bermakna.

Untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi, perlu diterapkan strategi pembelajaran yang memberikan pengalaman nyata sehingga dapat menunjang berkembangnya kemampuan tersebut. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memperhatikan kondisi sekolah, lingkungan sekitar, kondisi guru dan siswa, serta banyak hal lainnya. Namun, dengan berpikir bahwa seluruhnya adalah aset yang dapat berkontribusi, upaya-upaya perbaikan capaian literasi dan numerasi dapat dilakukan dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia, dengan terus berusaha meningkatkan ketersediaan dan kelayakannya agar dicapai hasil yang lebih baik pada waktu yang akan datang.

B. PERMASALAHAN

Berdasarkan rapor pendidikan tahun 2023 di Kabupaten Ciamis, khususnya di SMPN 1 Rancah, indikator literasi dan numerasi tidak mengalami peningkatan bahkan cenderung menurun dari tahun sebelumnya. Selain itu, pembelajaran matematika pun cenderung kurang diminati. Hal tersebut terlihat dari kurangnya semangat siswa dalam pembelajaran, kurangnya konsentrasi, bahkan malas dalam mengerjakan tugas dengan alasan tidak mampu mengerjakannya.

Berdasarkan hal tersebut, penulis berusaha menyajikan pembelajaran dengan bermakna dan menyenangkan. Salah satunya dengan pengintegrasian teknologi dan pemberian masalah yang terkait dengan kehidupan nyata dan berada pada lingkungan sekitar. Hal ini didasari kenyataan peserta didik lebih familiar dengan perangkat teknologi. Dengan harapan siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi untuk belajar.

C. PEMBAHASAN

Praktik baik ini dilakukan di kelas VIII dengan ditujukan untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi siswa. Pada pembelajaran matematika ini, digunakan teknologi berupa smartphone dengan aplikasi yang digunakan Google Maps dan Google Earth, serta penilaian dan angket yang menggunakan Google Form. Hal ini merupakan bagian pengenalan dan pembiasaan penggunaan perangkat teknologi informasi dan komunikasi, sebagai bagian kemampuan literasi digital. Literasi baca-tulis dilatihkan melalui sajian soal yang memerlukan pemahaman dan analisis tersendiri.

Secara khusus, penguatan numerasi menjadi bagian dominan pada praktik baik ini. Bukan hanya karena ini dilakukan pada mata pelajaran matematika, tetapi karena situasi yang digunakan adalah konteks kehidupan dan lingkungan nyata siswa sehari-hari. Untuk mendukung tujuan ini, pembelajaran dilakukan di dalam dan luar ruangan. Bagian awal serta presentasi, diskusi, dan refleksi di akhir dilakukan di ruangan. Untuk bagian eksplorasi dilakukan di sekitar alun-alun dan Masjid Agung Kecamatan Rancah yang jaraknya cukup dekat dan bisa ditempuh dengan berjalan kaki. Adapun materi yang diberikan adalah Koordinat Kartesius yang dibuat koneksi dengan materi lain dalam matematika (perbandingan, skala, jarak, dan luas daerah) serta penerapannya di dunia nyata.

Beberapa pertanyaan dan gambaran hasil pekerjaan siswa pada Lembar Kegiatan dapat diuraikan sebagai berikut. Pertama, posisi beberapa objek dalam bentuk koordinat. Hal ini dilakukan untuk merevisi pemahaman tentang cara membaca koordinat serta menuliskannya. Secara umum hasilnya sudah baik, hanya masih terlihat beberapa siswa dalam kelompok yang salah membaca koordinat. Ada juga siswa yang menuliskan dengan notasi yang kurang tepat, termasuk penggunaan tanda kurung dan pemisah antar

bilangan. Beberapa hasil pekerjaan siswa terkait membaca koordinat dan menuliskannya dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.

Soal 1. Tentukan koordinat SMPN 1 Rancah, Puskesmas Rancah, dan Masjid Nurul Iman.

SMPN 1 Rancah $(-7, 9)$
 Puskesmas $(8, 1)$
 Masjid Nurul Iman $(2, 9)$

Soal 1. Tentukan koordinat SMPN 1 Rancah, Puskesmas Rancah, dan Masjid Nurul Iman.

SMP : ~~(-6, 9)~~, $(-6.5, 9)$
 PKM : $(8, 1)$
 nurul iman : $(2, 9)$

Gambar 1. Sampel Pekerjaan Siswa dalam Menuliskan Koordinat

Kedua, perkiraan atau estimasi jarak antara dua tempat. Hal ini dilakukan agar siswa terbiasa menghitung dengan memperkirakannya serta menggunakan alat yang tersedia. Pada bagian kanan bawah peta terdapat simbol skala yang menunjukkan jarak 50 meter setara dengan satu satuan pada koordinat. Dengan menghitung kotak-kotak dan memperkirakannya, siswa dapat menentukan jarak tersebut, tetapi dengan akurasi yang berbeda-beda. Namun, satu kelompok memiliki ide menggunakan benang dan ditempatkan sepanjang jalan yang menghubungkan dua tempat tersebut, kemudian membentangkannya pada bidang koordinat untuk dihitung panjangnya.

Ketiga, jarak, pilihan rute, dan perkiraan waktu perjalanan dengan menggunakan aplikasi Google Maps. Hal ini untuk melatih siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk mempermudah pekerjaan. Pilihan rute juga dimaksudkan agar siswa dapat berpikir alternatif. Misalnya, kenyataan bahwa jarak terpendek atau waktu tercepat belum pasti merupakan rute terbaik yang harus dipilih. Beberapa siswa mengatakan menghindari jalan raya agar lebih aman dan nyaman, selain perbedaan waktu dan jaraknya tidak terlalu signifikan.

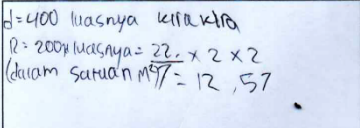
Keempat, kesesuaian antara waktu tempuh dan waktu perkiraan sebelumnya. Untuk melanjutkan kegiatan di sekitar alun-alun dan Masjid Agung Rancah, siswa mengikuti rute yang sudah dipilihnya dengan mencatat waktu tempuh serta membandingkannya dengan perkiraan sebelumnya. Siswa diminta alasan sesuai atau tidak sesuai waktu tempuh ini. Beberapa kelompok menyatakan tidak sesuai dan menjadi lebih lama karena sering berhenti atau mengambil bagian jalan yang berbeda.

Kelima, luas tempat parkir Masjid Agung. Awalnya siswa diminta menentukan luas tempat parkir dengan memanfaatkan Google Maps: menandai daerah yang akan diukur, menggunakan skala, dan menghitung hasilnya dengan memperhatikan bahwa daerah tersebut berbentuk persegi panjang. Langkah kedua, siswa diminta mengukur langsung panjang dan lebar untuk mendapatkan luasnya. Selanjutnya, siswa diminta membandingkan kedua nilai yang diperoleh dan memberikan alasan kesesuaian atau ketidaksesuaian kedua nilai tersebut. Akurasi hasil pengukuran tiap kelompok cukup berbeda dalam hal menghitung menggunakan perkiraan berdasarkan peta maupun hasil pengukuran langsung.

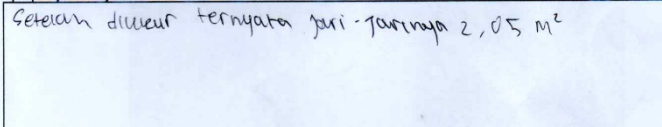
Keenam, masalah terakhir yang harus diselesaikan adalah mencari struktur berbentuk lingkaran dalam peta dan lingkungan nyata, kemudian membandingkan luasnya.

Banyak siswa yang masih kesulitan dalam melakukan tugas ini, termasuk dalam menuliskan notasi, mengkonversi satuan, serta menggunakan persamaan dalam menentukan luas daerah yang berbentuk lingkaran. Gambar 2 menunjukkan salah satu contoh pekerjaan siswa yang dalam penulisan belum rapi termasuk dalam menuliskan satuan, walaupun jawabannya sudah bisa dikatakan cukup baik dan bisa dipahami. Hal lain yang perlu dilatih adalah cara memberikan alasan atau penjelasan terhadap jawaban yang sudah

Soal 9. Carilah struktur berbentuk lingkaran berikut pada Google Maps, kemudian perkirakan luas bagian dalam struktur tersebut dengan memperhatikan skala.



Soal 10. Tentukan luas bagian dalam struktur tersebut dengan melakukan pengukuran langsung. Apakah hasil pengukuran sesuai dengan hasil perhitungan pada Soal 9? Jelaskan, dan jika tidak sesuai apa penyebabnya menurut kamu?



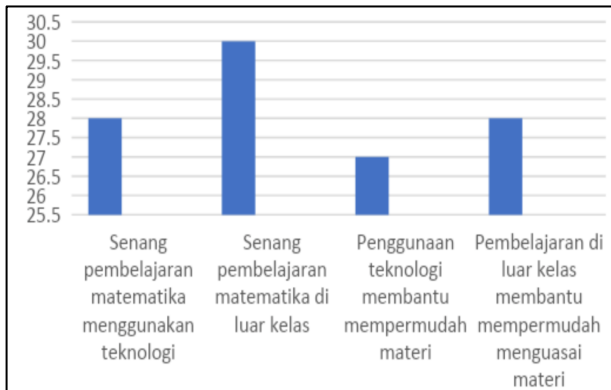
diperoleh. Ini terkait dengan kemampuan literasi dan komunikasi siswa, termasuk cara menulis dengan baik.

Gambar 2. Sampel Pekerjaan Siswa dalam Menentukan Luas Daerah Berbentuk Lingkaran dan Memberikan Penjelasan

D. HASIL

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran matematika telah membawa dampak positif dalam meningkatkan literasi dan numerasi. Walaupun dari sisi nilai tidak terjadi peningkatan signifikan siswa menjadi lebih menyukai dan mempunyai motivasi lebih untuk belajar matematika. Dalam pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif dengan bertanya maupun menjawab atau menanggapi. Dalam jangka panjang hal ini bisa berdampak pada

peningkatan hasil belajar. Berikut hasil dari respons pembelajaran matematika.



Gambar 3. Grafik Hasil Angket Respon Jawaban Siswa

E. KESIMPULAN

Setelah melakukan praktik baik ini penulis merasa lebih puas dan percaya diri, sehingga termotivasi untuk melanjutkan pada pembelajaran-pembelajaran berikutnya. Dari pelaksanaan praktik baik pada pembelajaran matematika yang telah dilakukan, aspek-aspek literasi dan numerasi dapat dilatihkan sekaligus melalui pembelajaran yang dapat memfasilitasinya. Khususnya, praktik baik ini melibatkan penguatan literasi baca-tulis, literasi digital, sekaligus dengan numerasi atau literasi matematika. Selain itu, pembelajaran matematika dengan bantuan teknologi yang dilaksanakan di luar ruangan bahkan luar sekolah lebih disukai oleh siswa, bahkan dianggap lebih baik dalam memberikan pemahaman kepada siswa.

Mari Berpihak Kepada Murid Melalui *Student Agency* Untuk Pembelajaran Bermakna

Delina, S.Pd

SMP Negeri 1 Plered

delinahilma1@gmail.com, delina67@guru.smp.belajar.id

Key Words:

Pembelajaran
Bermakna, Berpihak
kepada murid.
Student Agency

Abstrak: Praktik baik yang dilakukan penulis bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang berpihak kepada murid sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi murid dan dapat diimplementasikan oleh guru mata pelajaran lainnya. Pembelajaran matematika dirasakan murid membosankan, dan sulit untuk dipahami, sehingga tujuan pembelajaran matematika tidak tercapai oleh murid. Penulis sudah memperbaiki strategi pembelajaran dengan berbagai cara dari beberapa referensi namun tetap saja belum berdampak pada ketercapaian tujuan pembelajaran. Penulis melaksanakan pembelajaran yang berpihak kepada murid melalui *Student Agency* untuk pembelajaran yang bermakna. Penulis membuat lingkungan belajar yang bisa menumbuhkan kenyamanan murid suara, pilihan dan kepemilikan murid dalam pembelajaran sehingga murid menyadari tujuan belajar dan merefleksikan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Murid merasa pembelajaran lebih bermakna sehingga ketercapaian tujuan pembelajaran murid tercapai dengan baik.

A. PENDAHULUAN

Penulis adalah guru matematika di kelas VII SMPN 1 Plered Kabupaten Purwakarta. Tahun ajaran 2023-2024 penulis mengajar sebanyak 5 rombongan belajar kelas VII dengan waktu pembelajaran dari jam 07.45 sampai 14.30. Saat penulis memberikan pembelajaran, murid sering tidak fokus, tidak aktif dalam aktivitas pembelajaran dan tidak semangat untuk belajar apalagi setelah jam istirahat.

Pembelajaran matematika yang diterapkan oleh penulis selama mengajar di SMPN 1 Plered masih fokus pada murid harus bisa mengerjakan soal hitungan dengan jumlah soal yang banyak. Selama

itu penulis tidak memperhatikan kebutuhan belajar murid, keinginan murid untuk menciptakan kenyamanan belajar. Penulis merasa pembelajaran yang diberikan selama ini sudah yang terbaik namun ternyata hasil belajar murid tidak optimal. Murid sering merasa bahwa matematika itu hanya membuat mereka pusing tanpa menyadari kebermaknaan pembelajaran matematika.

B. PERMASALAHAN

Sebagai seorang guru perlu mencari referensi strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan murid. Pada saat penulis menerapkan strategi pembelajaran yang cocok menurut penulis, ternyata hanya satu kelas saja yang cocok keempat kelas lainnya tidak efektif dengan strategi pembelajaran tersebut. Kemudian penulis mencoba menggunakan media pembelajaran yang menarik namun tidak menarik bagi murid. Penulis berusaha untuk mencari cara agar murid bisa mencapai tujuan pembelajaran dan menyadari kebermaknaan pembelajaran matematika, sehingga hasil belajar murid meningkat.

Penulis melakukan refleksi dan meminta umpan balik murid, namun murid tidak berani mengeluarkan suara atau pendapat dalam memberikan umpan balik kepada penulis mengenai pembelajaran yang dibutuhkan murid. Terlihat saat penulis menanyakan pembelajaran matematika seperti apa yang diharapkan murid, tetapi murid tidak menjawab dan kebingungan. Murid terbiasa menerima instruksi dalam pembelajaran dan berperan sebagai pelaksana pembelajaran yang pasif di kelas tanpa merasa memiliki pembelajaran tersebut.

C. PEMBAHASAN

Student Agency adalah kemampuan murid sebagai pemimpin bagi proses pembelajarannya sendiri. Agency ini bisa didefinisikan sebagai kemampuan individu dalam mempengaruhi fungsi dirinya dan arah jalannya melalui tindakan yang akan diambil. Menurut teori Bandura, saat murid memiliki Student Agency murid memiliki suara, pilihan dan kepemilikan proses belajarnya. Melalui suara,

pilihan dan kepemilikan inilah murid mengembangkan kapasitasnya menjadi pemilik proses pembelajarannya sendiri.

Pada awal semester genap tahun ajaran 2022-2023 penulis melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran di kelas, dan meminta umpan balik dari murid serta rekan guru. Kemudian penulis membuat rancangan pembelajaran matematika pada materi aljabar dengan tujuan pembelajaran “memodelkan suatu permasalahan menjadi suatu bentuk aljabar”. Penulis juga menyiapkan beberapa skenario pembelajaran beserta media pembelajaran yang akan ditawarkan kepada murid. Skenario pembelajaran yang dibuat adalah pengamatan benda di lingkungan sekolah, bermain peran, dan penjelajahan.

Pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2023 diawali dengan kesepakatan kelas. Kesepakatan kelas yang dibuat terdiri dari kesepakatan waktu selama proses pembelajaran, kesepakatan dalam pembentukan kelompok dan kesepakatan pemilihan skenario pembelajaran. Saat menawarkan pilihan kepada murid, penulis juga berusaha mendengarkan suara murid sehingga murid tidak sebagai penerima instruksi saja tetapi murid sebagai mitra guru yang bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hasil dari pilihan murid yang telah disepakati adalah skenario pembelajaran bermain peran dengan pembentukan kelompok secara acak dan menggunakan media kertas warna.

Proses pembelajaran terlihat pada gambar 1, murid dalam kelompoknya membagi peran sebagai toko dan pembeli. Di dalam toko ada yang berperan sebagai kasir, sales, dan pemilik semuanya bekerja sama dalam membuat bentuk aljabar dari barang-barang yang akan dibeli dan dijual, kemudian memperhitungkan modal yang dimiliki Toko tersebut. Murid aktif berdiskusi bersama kelompoknya sesuai dengan perannya. Murid juga aktif dalam presentasi serta tanya jawab kelompok, selanjutnya murid saling memberikan umpan balik dan refleksi untuk memperbaiki diri pada pembelajaran selanjutnya seperti pada gambar 2.



Gambar 1 Murid Aktif dalam Berdiskusi

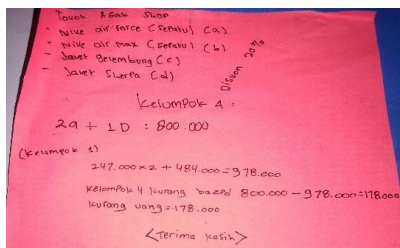


Gambar 2 Murid Melakukan Refleksi

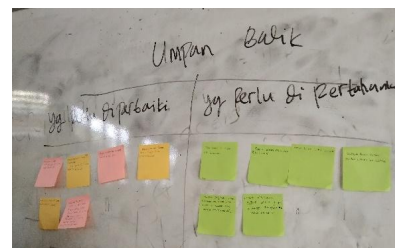
Sumber. Dokumen Pribadi

D. HASIL

Student Agency yang diterapkan dalam pembelajaran matematika berdampak pada aktivitas pembelajaran, diantaranya murid mau mengeluarkan suara atau pendapatnya dalam memilih kelompok, skenario dan media pembelajaran. Oleh karena itu, murid menyadari atas kepemilikan proses pembelajaran sehingga murid bertanggung jawab terhadap proses pembelajaran. Murid menyadari pembelajaran matematika yang telah dilakukan bermakna. Penulis sudah berhasil mengimplementasikan pembelajaran kurikulum merdeka dengan berpihak kepada murid.



Gambar 3 Hasil Lembar Kerja Murid



Gambar 4 Umpan Balik Murid

Sumber. Dokumen Pribadi

Gambar 3 murid dapat membuat bentuk aljabar serta memecahkan masalah mengenai perkiraan harga dengan baik.

Sedangkan pada gambar 4 murid melakukan umpan balik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Umpan balik dari murid disimpulkan bahwa pembelajaran yang telah dilaksanakan sangat bermakna dengan lingkungan belajar yang nyaman sehingga mereka menyadari pentingnya belajar matematika.

Tabel 1 Hasil Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	Kelas	Perlu Bimbingan	Cukup	Baik	Sangat Baik
Memodelkan suatu permasalahan menjadi suatu bentuk aljabar	7F	0	0	18	14
	7G	0	0	15	17
	7H	0	1	20	11
	7I	0	0	24	8
	7J	0	0	17	15

Tabel 1 tujuan pembelajaran di kelas 7F, 7G, 7H, 7I dan 7J sudah tercapai dengan baik dan sangat baik. Student Agency dapat meningkatkan hasil belajar murid dengan pembelajaran bermakna yang disadari oleh murid.

E. KESIMPULAN

Pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan oleh penulis dengan materi aljabar, selama proses pembelajaran terbentuk hubungan kemitraan antara guru dan murid, sehingga murid aktif selama pembelajaran, munculnya kepemilikan murid terhadap proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran matematika tercapai dan kebermaknaan pembelajaran matematika tersampaikan dengan baik kepada murid melalui Student Agency, namun penulis menyadari masih ada yang perlu diperbaiki yaitu asesmen yang diberikan belum sesuai dengan kebutuhan murid.

Pembelajaran dengan memposisikan murid sebagai mitra lebih efektif dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sebagai guru perlu mendengarkan suara murid, memberikan pilihan kepada murid dan berikan kepemilikan pembelajaran kepada murid itulah Student Agency. Penulis menerapkan Student Agency dalam kegiatan pembelajaran sampai sekarang. Student Agency dapat diterapkan di kelas dan program sekolah lainnya sebagai implementasi kurikulum merdeka yang berpihak kepada murid.

Asiknya Belajar Bersama “Sahabat Karib” dalam Pembelajaran IPA untuk Mewujudkan Diferensiasi Proses

Dody Hermanto, S. Pd.Gr

SMP Negeri 4 Cikembar Kabupaten Sukabumi

e-mail: dodykeren@gmail.com, dodyhermanto39@guru.smp.belajar.id

Key Words:

LMS; Diferensiasi;
Multiple
Intelligence; Local
Hosting;
MERDEKA

Abstrak: Pesatnya perkembangan teknologi digital dan mudahnya memiliki gadget pada saat ini menjadikan peserta didik kita dinamakan generasi Z. Mereka hidup dalam kemajuan teknologi, serta mudahnya mendapatkan informasi dari internet. Hal ini menjadi faktor berkurangnya sikap sosial dari kebanyakan peserta didik kita, sehingga peserta didik lebih memilih gadgetnya daripada bermain dengan temannya. Oleh karena itu, penulis sebagai pendidik harus memanfaatkan gadget dan kemajuan teknologi ini dalam pembelajaran di kelas menggunakan LMS (*Learning Management System*) sistem *local hosting*. Dalam LMS ini terdapat kegiatan yang dirancang untuk memenuhi aspek *multiple intelligence* peserta didik, dan kegiatan tersebut disusun mengikuti alur MERDEKA seperti pada pendidikan guru penggerak. Dari refleksi dan umpan balik yang diberikan peserta didik menunjukkan hal yang positif seperti pembelajaran menjadi lebih fokus, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan ini tercipta bila kebutuhan peserta didik terpenuhi yang sering diartikan sebagai pembelajaran berdiferensiasi.

A. PENDAHULUAN

Bila kita bertanya pada diri kita aktivitas apa yang pasti dilakukan pada pagi hari setelah bangun tidur. Ya benar sekali, melihat ponsel, melihat apakah ada pesan yang masuk, info baru, atau sekedar melihat status. Hal tersebut mungkin secara tidak sadar setiap hari kita lakukan, peserta didik kita dikatakan sebagai generasi Z dengan segala kemudahan dalam mendapatkan informasi dan *update* kemajuan teknologi, ditambah pandemi covid-19, sehingga

salah satu akibatnya adalah setiap waktu mereka tidak dapat lepas dari ponsel, ponsel menjadi sahabat karib yang tidak dapat dipisahkan, begitu pula sebagian besar dari peserta didik di SMP Negeri 4 Cikembar Kabupaten Sukabumi setiap hari sebelum pembelajaran dimulai selalu menyempatkan untuk bermain ponselnya. Mengapa kita tidak memperkenalkan pembelajaran yang dapat peserta didik lakukan di ponsel mereka supaya lebih fokus dan menyenangkan di mana pada proses pembelajarannya penulis rancang dapat mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik dari segi *multiple intelligence*.

B. PERMASALAHAN

Berikut tantangan yang penulis hadapi pada saat menerapkan praktik baik ini (1) Sekolah berada pada zona *blank spot* sehingga jaringan provider telepon seluler kurang baik. Provider internet pun tidak ada. Sekolah memperoleh internet dengan memasang pemancar setinggi 5 m kemudian ditembakkan dari sumber internet sejauh 5 km. (2) Memasang LMS Moodle di laptop pribadi untuk dijadikan server dan segala kegiatan yang dapat dilakukan peserta didik di LMS tersebut. (3) Pendidik harus membiasakan peserta didik dalam mengenal LMS ini dengan beberapa kali pertemuan supaya peserta didik mampu mengoperasikannya dengan baik. (4) Meningkatkan dan memvariasikan proses pembelajaran agar lebih baik sehingga peserta didik lebih fokus dan menyenangkan.

C. PEMBAHASAN

Tantangan tidak menjadi penghalang bagi penulis untuk terus berinovasi mewujudkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, agar peserta didik menjadi lebih fokus dan menyenangkan.

Ada tiga komponen yang harus disiapkan agar praktik baik ini dapat berjalan dengan baik. (1) Segi pendidik yaitu menginstal LMS

Moodle, memasukan data peserta didik kemudian merancang kegiatan pembelajaran menggunakan alur MERDEKA. Dalam rangka memenuhi kebutuhan peserta didik berdasarkan 9 Multiple Intelligence menurut Howard Gardner maka pendidik harus melaksanakan asesmen diagnostik di awal tahun pembelajaran, (2) Segi Alat dan Fasilitas. Persiapkan Wi-Fi lokal tanpa koneksi internet, namun bisa terhubung dalam satu jaringan Wi-Fi, baik server maupun ponsel peserta didik. Pastikan LMS Moodle di server sudah diaktifkan, dan tes login terlebih dahulu. (3) Segi peserta didik. Uji cobakan LMS kepada peserta didik seperti mulai dari cara login, mengenalkan fitur-fitur dan beberapa kegiatan yang ada dalam LMS, seperti cara unggah foto tugas, mengisi pertanyaan pemantik/refleksi, dan tes formatif, tidak kalah penting kriteria penilaian proses pembelajaran.

Berikut data hasil dari peserta didik kelas VII-B:

Tabel 1. Tabel Hasil Tes Asesmen Diagnostik *Multiple Intelligence*

Jenis Kecerdasan	Kelas	Jenis Kelamin		Jml
		Laki –Laki	Perempuan	
Kecerdasan Verbal linguistik	VII-B	4	1	5
Kecerdasan Logika Matematis	VII-B	2	1	3
Kecerdasan kinestetik	VII-B	1	-	1
Kecerdasan musikal/auditori	VII-B	2	-	2
Kecerdasan intrapersonal	VII-B	9	6	15
Total		18	8	26

Berikut tabel berdasarkan alur MERDEKA dan beserta urutan kegiatannya pada materi gerak

Tabel 2. Tabel Urutan Kegiatan berdasarkan Jenis Kecerdasannya

No	Alur MERDEKA	Kecerdasan <i>multiple intelligence</i>	Keterangan Kegiatan
1	Mulai dari Diri	Kecerdasan verbal linguistik	Penulis memberikan fenomena dan memberikan tanya jawab mengenai materi dalam

			kehidupan sehari-hari (untuk peserta didik verbal linguistik), contoh penggunaan google map dalam memilih beberapa alternatif pilihan rute dari satu tempat ke tempat lain, sebagai pengetahuan awal mengenai panjang lintasan.
2	Eksplorasi Konsep	Kecerdasan intrapersonal, kecerdasan logika matematis	Peserta didik login LMS dan dapat memilih materi berupa teks atau video. Dilanjutkan kegiatan menjawab pertanyaan untuk peserta didik pecahkan. (Peserta didik yang memiliki kecerdasan logika matematika senang dengan memecahkan masalah dan pola, dan untuk peserta didik intrapersonal senang bekerja sendiri, belajar mandiri).
3	Ruang Kolaborasi		
4	Demonstrasi Kontekstual		Peserta didik mengirimkan hasil diskusinya berupa foto
5	Elaborasi Pemahaman	Kecerdasan verbal linguistik, Kecerdasan kinestetik, Kecerdasan musical/auditori	Penulis menggunakan infokus menampilkan penguatan materi yang terdapat konsep esensial yang di <i>highlight</i> (peserta didik verbal linguistik mengucapkannya). Animasi bersuara (untuk peserta didik kecerdasan auditori), dan pada kegiatan ini penulis meminta beberapa peserta didik untuk

			mempraktekan konsep perpindahan dan panjang lintasan (untuk peserta didik kecerdasan kinestetik)
6	Koneksi Antar Materi		Peserta didik mengisi pertanyaan refleksi
7	Aksi Nyata		Peserta didik mengerjakan asesmen formatif



Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar 1. Proses Pembelajaran dengan LMS

D. HASIL

Berikut hasil refleksi yang diberikan pada akhir pembelajaran:

Tabel 3 Hasil Refleksi Akhir Pembelajaran

No	Pertanyaan Refleksi	Jawaban				Jml Siswa
		Positif	Jml	Negatif	Jml	
1	Apa perasaan yang kamu rasakan pada pembelajaran hari ini	Seru	5	Lumayan	1	13
		Senang	7			
2	Sebutkan saran agar	Permainan	7	Salah menjawab	1	13

	pembelajaran IPA menjadi lebih menyenangkan lagi?	Tebak tebakan	3			
		Memba wa HP	2			
3	Tuliskan secara singkat materi IPA apa saja yang kamu dapatkan pada hari ini?	Menulis kan 3-4 konsep	8	Menuliskan kurang dari 3 konsep	5	13

Sumber: dokumen pribadi

Karena tidak semua peserta didik membawa ponsel, jadi beberapa peserta didik dikelompokkan dalam satu chromebook, maka terhitung satu nama siswa dalam LMS, sehingga dalam satu kelas hanya tercatat 13 siswa. Dapat terlihat dari tabel pertanyaan no. 1 dari 13 peserta didik 12 orang yang menjawab positif artinya 92 % peserta didik senang dalam proses pembelajaran, kemudian untuk pertanyaan no.3 dari 13 peserta didik ada 8 orang yang menjawab positif artinya 61,5 % peserta didik mampu menyerap materi yang disampaikan.

E. KESIMPULAN

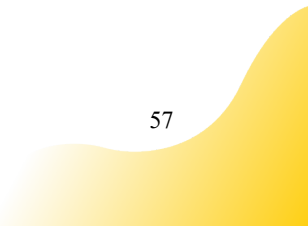
Akhirnya pembelajaran diferensiasi sangat penting bagi pendidik agar kebutuhan peserta didik terpenuhi. LMS bisa menjadi salah satu pilihan untuk mendukung proses pembelajaran berdiferensiasi tersebut. Adapun refleksi dari rekan sejawat yang saya ajak untuk melihat proses pembelajaran, mereka mengatakan “LMS ini menarik dan didalamnya sudah tersedia materi, video, media, asesmen dan umpan balik sehingga proses pembelajaran menjadi fokus dan tidak membosankan”, ada pula refleksi dari peserta didik bahwa setelah pembelajaran IPA menjadi lebih menarik dan cara guru mengajar berbeda dengan guru yang lain dan IPA



SCAN ME



menjadi pelajaran yang paling disukai. LMS ini sangat sesuai dengan perkembangan teknologi yang saat ini sedang terus berkembang, dan proses pembelajaran ini dapat dilakukan menggunakan ponsel karena ponsel merupakan sahabat karib peserta didik kita saat ini.



Numerasi Bukan Hanya Tanggung Jawab Guru Matematika

Elis Lulu Maknunah, S.Pd.

SMP IT Al-Hanif Cibeber-Cianjur

e-mail: elislulu250@gmail.com; elismaknunah29@guru.smp.belajar.id

Key Words:

Numerasi, STEM,
rumah tahan gempa

Abstrak: Nilai Numerasi di rapor pendidikan SMP IT Al-Hanif tahun 2022 mencapai angka 1.68 (lebih dari 50% murid berada di bawah kompetensi minimum), hal ini menjadi cerminan bahwa numerasi belum menjadi bagian yang hadir secara personal, sosial budaya bahkan saintifik di kehidupan sehari-hari. Di tahun yang sama, gempa pun mengguncang Cianjur dengan kekuatan Mw 5.6 sehingga menimbulkan banyak korban jiwa dan ribuan bangunan rumah ambruk. Berdasarkan hal tersebut, penulis menyusun pembelajaran kontekstual dengan pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematic*) yang memuat penguatan numerasi di dalamnya pada materi lapisan penyusun bumi, sub bab mitigasi bencana. Dengan tahapan *Engineering Design Process* dari Anne Jolly. Ada delapan tahapan yang dilakukan, dimulai dari tahap *define the problem*, di tahap ini murid mengidentifikasi masalah yang harus dicarikan solusinya, yaitu bagaimana menyusun purwarupa desain rumah tahan gempa. Tahap berikutnya adalah *research, imagine, plan, create, test and evaluate, redesign* dan *communication*. Ada dua kriteria yang harus dipenuhi murid dalam menyelesaikan tantangan tersebut, desain rumah yang dibuat harus kokoh dan murah. Di sinilah, murid belajar numerasi. Dengan seluruh upaya dari unsur warga sekolah yang mengintegrasikan numerasi di setiap mata yang diampunya, capaian numerasi SMP IT Al-Hanif naik, dari kuning berubah menjadi hijau dengan capaian 80% murid sudah berada di atas kompetensi minimum. Pembelajaran yang menyenangkan juga tercipta di kelas, murid bermain sambil belajar, 95%

murid merasa termotivasi setelah mengikuti proses pembelajaran ini.

A. PENDAHULUAN

Nilai Numerasi di rapor pendidikan SMP IT Al-Hanif tahun 2022 mencapai angka 1.68 (lebih dari 50% murid berada di bawah kompetensi minimum), hal ini menjadi cerminan bahwa numerasi belum menjadi bagian yang hadir secara personal, sosial budaya bahkan saintifik di kehidupan sehari-hari. Berdasarkan gambar 1,



capaian nilai numerasi berbanding terbalik dengan literasi, hal ini seakan-akan membuat guru eksak menjadi tersangka utama. Sementara itu, mayoritas murid cenderung tidak suka dengan angka dan hitungan. Sehingga diperlukan pembelajaran yang dapat menguatkan kemampuan numerasi di dalam prosesnya.

Sumber. Dokumentasi Kemdikbud Ristek

Gambar 1. Capaian nilai numerasi SMP IT Al-Hanif Tahun 2022

B. PERMASALAHAN

Berdasarkan kondisi tersebut, penulis merasa terdorong untuk mengembangkan pembelajaran yang meningkatkan kemampuan numerasi murid di mata pelajaran yang diampu dan bukan tentang materi hitungan. Materi yang penulis pilih adalah Lapisan Penyusun Bumi (Litosfer), sub materi mitigasi bencana di kelas VIII. Selama

ini sebagian besar guru masih menghadapi kesulitan dalam mengintegrasikan numerasi pada materi non-matematika. Keadaan pesantren dengan jadwal yang padat, terbatasnya akses teknologi, dan pembatasan izin keluar asrama menambah kesulitan yang harus penulis hadapi.

C. PEMBAHASAN

Ternyata tidak mudah menyusun rencana pembelajaran yang mengintegrasikan numerasi di luar matematika. Untuk menjawab tantangan tersebut, penulis aktif mencari informasi dari berbagai sumber termasuk mempelajari topik-topik di Platform Merdeka Mengajar sehingga menemukan materi kontekstual yang tepat yaitu pembuatan purwarupa Rumah Tahan Gempa (RTG) melalui pendekatan STEM. Pendekatan ini diharapkan menjadi jembatan yang tepat karena murid pernah mengalami bencana gempa bumi sebelum pembelajaran disampaikan. Dari sisi sains, materi litosfer sangat cocok untuk mengaitkan dengan peristiwa gempa bumi yang nyata pernah dialami murid. Teknologi merupakan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan. Dalam hal ini, untuk membuat RTG hanya disediakan dua bahan, yaitu sedotan dan selotip. Enjineriing dan matematika hadir dalam konteks geometri, perbandingan dalam membuat bangun ruang dan perhitungan cerdas untuk menentukan jumlah biaya yang diperlukan dalam membuat purwarupa RTG tersebut.

Penulis memilih kegiatan pembelajaran dengan pendekatan STEM melalui tahapan EDP (Engineering Design Process) dari desain Anne Jolly (2017) karena tahapannya relatif lengkap dan menuntun murid dalam melaksanakan proyek inovatif.

Tahapan pertama dalam pembelajaran dengan desain EDP ini adalah define the problem, murid dibimbing agar mampu mengidentifikasi masalah, dalam konteks ini adalah bagaimana membangun purwarupa (prototype) RTG sebagai bagian dari

mitigasi khususnya dari bencana gempa bumi. Guna menuntun murid dalam melaksanakan tahap ini, guru menyediakan lembar kerja yang berisi berbagai fakta dan data mengenai gempa dan dampaknya. Di tahap research, murid mencari informasi dari berbagai sumber untuk mengumpulkan ide-ide terbaik untuk membuat RTG dengan segala kelebihan dan keterbatasannya. Berdasarkan informasi yang diperoleh, murid memilih beberapa ide terbaik dengan kelebihan dan keterbatasan masing-masing ide (imagine). Kemudian murid menentukan solusi yang terbaik dari semua alternatif solusi yang ada dengan segala kelebihan dan keterbatasan masing-masing sebagai alasan penentuan pilihan terbaik (plane).

Pada tahap create, murid membeli alat dan bahan untuk membuat purwarupa RTG sesuai desain yang sudah disepakati kelompok. Harga purwarupa RTG disesuaikan dengan harga yang tertera di dalam lembar kerja. Selama proses pembelajaran, guru mendampingi murid dengan selalu mempertanyakan alasan akademis dan teknis untuk setiap keputusan kelompok. Guru juga mengingatkan target purwarupa yang dibuat harus mengacu kepada kriteria. Hal ini dilakukan karena dalam mengerjakan proyek, murid bekerja relatif mandiri sehingga bimbingan guru perlu dilakukan dengan tidak mengurangi kemandirian.

Purwarupa RTG hanya boleh diuji sekali. Pada tahap test and evaluate ini, setiap kelompok menguji rancangan RTG dan mengevaluasi rancangannya dengan menuliskan kelebihan serta kekurangan rancangan RTG. Pertama uji guncangan, dilakukan uji coba dengan meletakkan rancangan RTG di atas ‘papan gempa’, kemudian guru memberikan guncangan sebagai gambaran dari proses gempa bumi. Beban berupa buku paket, diberikan secara bertahap untuk menguji kekuatan rumahnya. Selain itu, guru memeriksa anggaran biaya yang sudah dikeluarkan untuk membuat rumah tersebut. Pada saat uji coba, murid sekaligus mengidentifikasi kesesuaian RTG mereka dengan kriteria dan melakukan diskusi

untuk memperkirakan penyebab bagi yang belum memenuhi kriteria sebagai bahan untuk desain ulang. Apabila diperlukan, murid diperbolehkan memperbaiki desain mereka berdasarkan hasil diskusi dan uji coba yang telah dilakukan (redesign). Tahap terakhir adalah communication, proses ini dilakukan dua kali yaitu presentasi desain untuk mendapatkan masukan dan presentasi hasil dalam bentuk purwarupa.

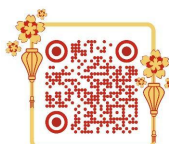


Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar 2. Proses Pembelajaran dengan Pendekatan STEM

D. HASIL

Dengan upaya dan kerja sama dari seluruh unsur warga sekolah, capaian nilai numerasi kami di tahun ini naik dari tahun sebelumnya. Tahun 2022, skor capaian kompetensi numerasi pada domain geometri adalah 54, 72 dan tahun 2023 naik sebesar 19,41%. Secara umum, kemampuan numerasi murid berada pada kategori Baik, yang asalnya berwarna kuning dengan capaian lebih dari 50% murid di bawah kompetensi minimum kini telah menjadi hijau.

	
Sumber. Dokumentasi Kemdikbud Ristek Gambar 3. Capaian Nilai Numerasi SMP IT Al-Hanif Tahun 2023	Sumber. Dokumentasi pribadi Gambar 4. Kode QR video pembelajaran RTG

Tabel 1. Hasil Pengisian Angket oleh Murid Terkait Proses Pembelajaran

Instrumen Angket	1	2	3	5	Total
1 (sangat tidak setuju)					-
2 (tidak setuju)					-
3 (setuju)	2	5	1	5	19
4 (sangat setuju)	1 8	1 5	1 9	15	81
Jumlah	2 0	2 0	2 0	20	

Keterangan :

Saya merasa senang karena pembelajaran disajikan dengan cara menarik
 Saya dapat memahami materi pembelajaran dengan baik setelah menggunakan metode ini
 Saya merasa lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran
 Saya merasa metode ini membantu saya untuk mengembangkan keterampilan berfikir kritis dan kreatif
 Saya mampu mengingat informasi yang diberikan dengan menggunakan metode ini

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa murid menyukai pembelajaran karena disajikan dengan cara yang menarik. Bahkan, setelah mengikuti pembelajaran RTG dengan STEM, 95% murid merasa lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran. Secara keseluruhan dari angket yang telah diisi oleh murid menunjukkan respon yang positif.

E. KESIMPULAN

Pada saat pembelajaran berlangsung penulis melihat semangat murid, perjuangan, antusias dan ekspresi bahagia saat desainnya lolos uji. Sebuah rumah tidak akan berdiri kokoh tanpa perhitungan yang tepat, disitulah murid belajar numerasi. Pembelajaran menyenangkan didapatkan, hasil belajar pun memuaskan. Pembelajaran kontekstual yang hadir di sekitar mereka membuat harapan baru bagi korban gempa itu sendiri. Murid yang menjadi korban di mana rumahnya ikut roboh pada saat gempa, bercita-cita

menjadi arsitek karena terinspirasi dari pembelajaran yang berlangsung saat itu.

Semua guru ikut terlibat, karena numerasi bukan hanya tanggung jawab guru matematika. Kepala sekolah selalu memberikan dukungan penuh bagi kami. Praktik baik pembelajaran menyenangkan ini penulis publikasikan agar semakin banyak guru yang terinspirasi dan bisa mengadaptasi proses pembelajaran tersebut. Bukan hanya guru di sekolah penulis, dengan menulis artikel dan membagikan video pendek proses pembelajaran banyak pula rekan guru yang bertanya, meminta rencana pembelajaran, bahkan mengundang saya menjadi narasumber di sekolahnya untuk berbagi. Bahkan, kepercayaan dari orang tua murid bertambah dengan membagikan ulang postingan yang penulis bagikan melalui status WA. Berbagi itu indah, karena sharing is caring.

Meniti Matematika Menggunakan Gamifikasi

Fenti Yulianti, S.Pd

SMPS Miftahul Falah

e-mail: fentiyulianti07@gmail.com

Key Words:

Gamifikasi; Ular Tangga;
Pembelajaran Interaktif;
Minat Belajar

Abstrak: Pembelajaran matematika dengan menggunakan gamifikasi telah menjadi pendekatan yang menarik untuk meningkatkan minat dan respon siswa terhadap matematika. Melalui penggunaan gamifikasi, siswa dapat mengalami pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam praktik baik ini, gamifikasi yang digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajar matematika adalah metode permainan ular tangga. Permainan ular tangga telah lama menjadi salah satu permainan papan yang populer di kalangan anak-anak dan dewasa. Namun, permainan ini juga dapat menjadi alat yang efektif untuk mempelajari konsep matematika secara interaktif. Praktik baik ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana permainan ular tangga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran matematika yang menyenangkan. Permainan ini dirancang sedemikian rupa sehingga pemain harus menjawab pertanyaan matematika sebelum dapat maju ke petak berikutnya. Pertanyaan-pertanyaan ini disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan usia dan tingkat pemahaman pemain. Dengan memadukan pembelajaran dan hiburan, permainan ini dapat menjadi alat yang efektif untuk belajar matematika sehingga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap matematika, karena mereka dapat belajar sambil bermain dengan teman-teman mereka. Diharapkan hasil dari praktik baik ini dapat

memberikan kontribusi dalam pengembangan metode pembelajaran matematika yang inovatif dan menarik.

A. PENDAHULUAN

SMPS Miftahul Falah adalah salah satu sekolah swasta yang berada di Kabupaten Garut. Sekolah ini juga merupakan Sekolah Penggerak angkatan dua, Namun intake siswa dari sekolah ini khususnya di kelas VIII masih berada di level menengah ke bawah. Sebagai sekolah yang melaksanakan Kurikulum Merdeka, maka seyogyanya pembelajaran di sekolah ini diharapkan sudah berpusat pada siswa di seluruh mata pelajaran, khususnya di pembelajaran matematika.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran (mapel) yang menjadi momok menakutkan bagi sebagian siswa. Hal ini dikarenakan matematika dirasa sangat sulit dan membosankan. Paradigma tersebut telah tertanam lama di benak sebagian siswa. Masalah ini juga dirasakan oleh siswa di SMPS Miftahul Falah khususnya kelas VIII. Di tahun ajaran 2022-2023 tepatnya di semester 2, penulis menyadari kurangnya respon sebagian siswa terhadap mapel matematika, terutama pada materi persamaan linear satu variabel.

Berawal dari masalah tersebut, penulis mulai berpikir untuk menggunakan metode pembelajaran yang menyenangkan, dapat meningkatkan motivasi serta minat siswa terhadap mapel matematika. Banyak sekali metode pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika di jenjang SMP. Akan tetapi pada praktik baik ini penulis mencoba melakukan inovasi pada metode pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka.

B. PERMASALAHAN

Meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran matematika di kelas VIII SMPS Miftahul Falah menjadi tantangan yang cukup besar. Banyak sekali metode pembelajaran yang dapat digunakan pada mapel matematika agar interaktif, menyenangkan dan mudah dipahami. Salah satunya adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda, seperti gamifikasi atau simulasi. Selain itu, dapat juga dibuat kuis atau permainan matematika yang menantang dan memberikan hadiah bagi siswa yang berhasil menyelesaikannya dengan baik.

Pada masalah ini penulis menginginkan sebuah metode pembelajaran yang sangat cocok digunakan pada pembelajaran di Kurikulum Merdeka. Selain itu, penting juga untuk mengaitkan materi matematika dengan kehidupan sehari-hari. Dengan mengilustrasikan konsep matematika dan menunjukkan relevansinya dalam kehidupan sehari-hari, diharapkan siswa dapat lebih memahami dan tertarik pada materi yang dipelajari. Kesulitan memilih metode pembelajaran yang tepat, menyenangkan, sesuai dengan karakteristik siswa dan satuan pendidikan untuk pembelajaran matematika, menjadi salah satu tantangan yang penulis hadapi. Sehingga diharapkan dapat menumbuhkan minat dan respon siswa terhadap pembelajaran matematika.

C. PEMBAHASAN

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dalam KBM (kegiatan belajar mengajar) akan berdampak pada hasil belajar siswa kelas VIII di SMPS Miftahul Falah. Oleh karena itu penulis melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat dan menyenangkan untuk pembelajaran matematika sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan. Metode yang penulis pilih adalah “Meniti Matematika menggunakan Gamifikasi” pada materi Persamaan Linear Satu Variabel.

Gamifikasi yang penulis gunakan pada pembelajaran di kelas VIII ini adalah dengan permainan ular tangga pada materi persamaan linear satu variabel. Permainan ini telah menjadi bagian tak

terpisahkan dari masa kecil banyak orang, tetapi jarang kita menyadari potensi besar yang dimilikinya dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika.

Pembelajaran dengan metode ini diawali dengan pembagian siswa menjadi empat kelompok yang heterogen. Setelah itu setiap kelompok mengirimkan satu orang perwakilan siswa untuk menjadi pion dalam papan permainan yang terbuat dari banner ular tangga yang telah dibentangkan di depan kelas.

Kemudian anggota kelompok yang lain bertugas untuk mengambil satu kartu dan mengerjakan soal yang terdapat dalam kartu tersebut. Adapun dadu pada permainan ular tangga yang asli, diganti dengan kartu soal yang berisi soal tentang persamaan linear satu variabel. Setelah itu setiap pion dari masing-masing kelompok berjalan maju sesuai dengan hasil jawaban pada kartu soal yang dipilih. Pion dari kelompok yang paling cepat mencapai finish itulah yang akan tampil sebagai pemenang dan mendapatkan reward.



Pion perwakilan dari kelompok



Mengambil kartu soal



Mengerjakan soal dari kartu soal

Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar 1. Pembelajaran matematika dengan ular tangga

D. HASIL

Melakukan proses pembelajaran matematika dengan menggunakan gamifikasi ular tangga, ternyata mampu menambah

antusias siswa kelas VIII SMPS Miftahul Falah terhadap pembelajaran matematika khususnya pada materi persamaan linear satu variabel. Metode pembelajaran ini memadukan unsur permainan dan matematika sehingga dapat membuat siswa merasa lebih terlibat dan tertarik dalam proses pembelajaran dan juga dapat meningkatkan motivasi serta minat peserta didik terhadap pelajaran matematika.



Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar 2. Perbedaan antusias belajar siswa terhadap matematika

E. KESIMPULAN

Hasil refleksi dari penggunaan gamifikasi ular tangga dalam pembelajaran matematika menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dan bersemangat dalam belajar matematika. Mereka lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan lebih mudah memahami konsep-konsep matematika yang diajarkan. Selain itu, penggunaan metode permainan ular tangga juga dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah matematika.

Lima Tahapan P5, Resep Jitu Kuatkan

Profil Pelajar Pancasila

Fera Maulidya Sukarno, M.Pd.

SMPN 1 Subang

Email: feramaulidya@gmail.com

Key Words:

Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM); Profil Pelajar Pancasila; Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5); Tema Kearifan Lokal;

Abstrak: Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) keberadaannya dalam Implementasi Kurikulum Merdeka mendapat *spotlight*. Namun ditemukan permasalahan mendasar, yakni kurangnya pemahaman guru mengenai kompleksitas penyelenggaraan P5. Dilakukan pengkajian analitis terhadap desain P5 di SMPN 1 Subang yang diracik menjadi resep pengelolaan proyek, *Lima Tahapan P5*, yaitu: (1) pengenalan isu, (2) kontekstualisasi, (3) aksi nyata, (4) festival hasil belajar, dan (5) refleksi akhir. Ujicoba desain P5 diterapkan terhadap salah satu tema yang diangkat yaitu Kearifan Lokal, dengan hasil yang menyatakan 92,5% murid mengalami peningkatan dalam dimensi berkebhinekaan global.

A. PENDAHULUAN

Inti dari Implementasi Kurikulum Merdeka yakni “Berpihak pada Murid”, merupakan intisari filosofi Bapak Pendidikan, Ki Hajar Dewantara, menitikberatkan pada pendidikan karakter, berakar budaya bangsa (Kemendikbud, 2015). Pendidikan karakter dapat dilaksanakan melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Proyek P5 didesain agar murid dapat melakukan investigasi, memecahkan masalah, mengambil keputusan. Murid bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan untuk menghasilkan produk/aksi. Masyarakat dilibatkan untuk penyelenggaraan P5 sebagai kemitraan strategis. Diberikan pilihan tema menantang dalam

pelaksanaan proyek (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbud Ristek, 2022).

Permasalahan karakter murid yang menjadi target suatu tema diharapkan dapat membaik setelah penyelenggaraan P5. Oleh karena itu, pengangkatan prioritas tema proyek sebaiknya mempertimbangkan analisis permasalahan murid yang dapat diungkap melalui serangkaian observasi dan asesmen diagnostik.

B. PERMASALAHAN

SMPN 1 Subang melaksanakan asesmen diagnostik terhadap murid kelas 7 yang menunjukkan hasil menyedihkan terkait rendahnya kepedulian mereka terhadap budaya daerah. Penggunaan Bahasa Sunda di rumah kurang dari 20%. Murid tidak tertarik mempelajari seni tari tradisional, tidak pernah memainkan kaulinan barudak Sunda, serta memiliki perspektif bahwasanya budaya Jawa Barat tidak keren. Masalah ini menjadi target tema Kearifan Lokal yang memiliki tujuan utama penguatan dimensi keberbhinnekaan global.

Kemudian muncul pertanyaan tentang, “Mampukah P5 mengafirmasi Profil Pelajar Pancasila dimensi keberbhinnekaan global?” Berdasarkan kajian dan diskusi kritis, ditemukan permasalahan mendasar terhadap kurangnya pemahaman sekolah mengenai penyelenggaraan P5. Masih banyak praktisi yang merasa kebingungan, “Bagaimana Tahapan P5?”

Jika dianalogikan, P5 seperti resep menu masakan istimewa, ditawarkan tema menantang yang relevan dengan agenda prioritas G20 (EdWG G20, 2023), kemudian setiap sekolah diberikan kemerdekaan bereksplorasi dan berekspresi dalam kegiatan proyeknya. Harus diakui, di sana kita memerlukan koki andal dalam mendesain Tahapan P5. Tulisan ini mengangkat praktik baik mengenai penyelenggaraan P5 di SMPN 1 Subang, yang meracik dan meramu “Lima Tahapan P5, Resep Jitu Kuatkan Profil Pelajar Pancasila”.

C. PEMBAHASAN

Mengacu pada alur aktivitas yang dicontohkan dalam panduan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila untuk fase D, aktivitas P5 terdiri dari lima tahapan, yaitu: (1) Tahapan Pengenalan Isu, (2) Tahapan Kontekstualisasi, (3) Tahapan Aksi Nyata, (4) Tahapan Festival Perayaan Hasil Belajar Panen Raya, dan (5) Tahapan Refleksi Akhir dan Tindak Lanjut. Dalam tulisan ini diungkap bagaimana SMPN 1 Subang mengolah setiap tahapan P5 menjadi resep istimewa, wahana edukasi yang menguatkan karakter anak bangsa, dengan mengusung tema Kearifan Lokal, topik: Mencintai Ragam Budaya Sunda, yang diuraikan sebagai berikut:

Tahapan-1 Pengenalan Isu

Pertemuan ke-1: Eksplorasi Isu: Dirancang kelas-kelas peminatan yang membahas topik dari tilikan isu yang berbeda. Murid diberikan kemerdekaan memilih kelas peminatan yang berdiferensiasi, yaitu;

kelas tari, sastra, kaulinan barudak, kuliner, musik, sisingaan, silat, dan pakaian adat Sunda.

Kelas didampingi 2-3 orang coach. Isu dieksplorasi mengundang narasumber ahli Budayawan Jawa Barat dalam diskusi kritis.

Pertemuan ke-2: Rancangan Investigasi: Murid merancang penyelidikan terhadap isu mengapa remaja meninggalkan budaya



daerahnya dituangkan dalam LK; Melakukan Investigasi: Murid melaksanakan investigasi berupa survei atau wawancara terhadap rekan sebaya dan guru, sesuai isu yang dibahas dalam setiap kelas

peminatan; Mengolah dan Menyajikan Data Hasil Investigasi: Murid mengolah data hasil investigasi dalam bentuk tabel dan grafik.

Tahapan-2 Kontekstualisasi

Pertemuan ke-3: Expo Hasil Investigasi: Murid menyiapkan expo dalam bentuk gelar informasi hasil investigasi, yang dapat dihadiri oleh pengunjung; Presentasi (Talkshow) Hasil Investigasi: Murid berkesempatan mempresentasikan hasil investigasinya, yang meningkatkan keterampilan public speaking. Murid dari kelas peminatan berbeda dapat belajar hal baru dari pemaparan temannya



Pertemuan ke-4: Kunjungan Lembaga/Masyarakat: Murid melaksanakan field trip ke Museum Subang yang membantu mengenalkan lebih dekat topik sejarah dan nilai budaya Sunda, juga melakukan permainan Sunda secara riil dan kontekstual



Tahapan-3 Aksi Nyata

Pertemuan ke-5, 6, 7, 8: Aksi Nyata: Murid melakukan aksi nyata sesuai pilihannya dalam mengatasi isu, diekspresikan dalam beragam produk/karya, seperti; kuliner awug, membuat kebaya, berlatih tari, silat, sisingaan.



Tahapan 4 Festival Perayaan Hasil Belajar

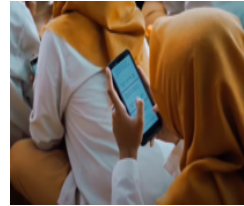
Pertemuan ke-9: Festival Perayaan Hasil Belajar: Murid melaksanakan unjuk karya hasil aksi nyata untuk ditampilkan kepada orangtua



sebagai aktualisasi diri, diberikan apresiasi dalam P5 award. Turut diundang kemitraan strategis yang terlibat dalam proyek.

Tahapan 5 Refleksi Akhir

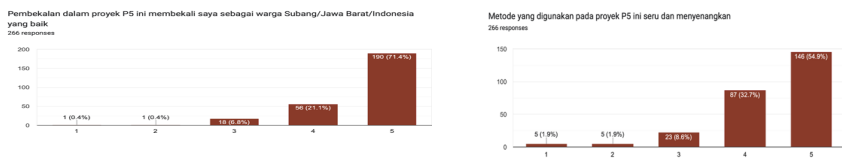
Pertemuan ke-10: Evaluasi: Murid melaksanakan posttest untuk mengukur efektivitas P5. Refleksi Murid: Murid berefleksi mengenai pelaksanaan P5. Refleksi Guru: Coach berefleksi mengenai pelaksanaan P5. Asesmen Diagnostik: Dilakukan asesmen diagnostik untuk memperoleh data awal proyek berikutnya.



Sumber: Dokumentasi Pribadi

D. HASIL

Di akhir pelaksanaan proyek, murid melakukan refleksi yang terekam dalam grafik berikut:



Gambar. Hasil Refleksi Akhir Murid pada Pelaksanaan P5 Tema Kearifan Lokal

Dari beberapa pertanyaan refleksi yang diajukan, 92,5% murid berpendapat bahwasanya P5 berhasil mencapai target dimensi keberbhinekaan global dalam tema kearifan lokal. 87,6% murid mengatakan bahwa metode dalam P5 seru dan menyenangkan, mereka diberikan ruang untuk memilih dalam pembelajaran berdiferensiasi sesuai minatnya. Murid sepatat kegiatan P5 menambah ilmu, meningkatkan kreativitas, kemandirian, dan gotong royong.

E. KESIMPULAN

Resep menu P5 ini bercita rasa unik, sehingga membutuhkan keandalan koki dalam meraciknya. Namun demikian, setelah dipetakan secara rinci dapat diperoleh suatu jalur istimewa yang dapat ditempuh agar penyelenggaraan P5 mudah untuk dipahami dan diimplementasikan, yakni desain “Lima Tahapan P5”. Tahapan tersebut membantu praktisi dalam mengelola proyek dan berhasil mengafirmasi karakter murid dalam menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila dengan menghargai budaya lokal.

Mengembangkan Keterampilan Abad 21 Melalui Model Pembelajaran PROJECT BASED LEARNING

Hartini

SMP Negeri 1 Cigombong
e-mail: hart_73@yahoo.co.id

Key Words:

Project Based Learning, Keterampilan Abad 21, Profil Pelajar Pancasila.

Abstrak: Keterampilan Abad 21 (Berpikir Kritis, Kreatif, Kolaborasi, dan Komunikasi) mutlak dimiliki peserta didik saat ini. Hal ini untuk membekali mereka menghadapi era globalisasi. Keterampilan Abad 21 sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila yang merupakan esensi pembentukan karakter dari Kurikulum Merdeka. Banyak hal yang bisa seorang pendidik lakukan untuk mengembangkan Keterampilan Abad 21. Salah satu cara adalah dengan menggunakan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL). Permasalahan yang diangkat dalam artikel ini adalah tentang masalah lingkungan di sekitar peserta didik. Keadaan lingkungan sekolah yang dikelilingi oleh pohon-pohon rimbun menyebabkan sampah daun banyak dihasilkan setiap harinya. Pengelolaan sampah daun menjadi sebuah masalah bersama untuk dipecahkan. Peserta didik diminta untuk memecahkan permasalahan yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Langkah-langkah yang dilakukan dalam Model Pembelajaran PjBL adalah 1) Guru menentukan pertanyaan mendasar tentang permasalahan banyaknya sampah daun di lingkungan sekolah. 2) Guru bersama peserta didik mendesain perencanaan proyek, membagi peserta didik menjadi 9 kelompok. Peserta didik berdiskusi memikirkan project kompos daun seperti apa yang akan mereka buat. 3) Peserta didik secara berkelompok membuat jadwal pembuatan proyek. 4) Guru memantau project kelompok secara berkala. 5) Pengujian hasil: Peserta didik mengumpulkan hasil proyek dan mempresentasikan cara pembuatannya di depan kelas. Hasil yang diperoleh dalam kegiatan ini

adalah sampah daun yang dimanfaatkan menjadi pupuk kompos, serta pembentukan karakter melalui Keterampilan Abad 21. 6) Melaksanakan evaluasi pengalaman belajar.

A. PENDAHULUAN

SMP Negeri 1 Cigombong memiliki lahan seluas kurang lebih satu hektar. Sebagai sekolah Adiwiyata Tingkat Nasional Tahun 2010, penghijauan merupakan hal utama yang ada di sekolah kami. Pohon-pohon yang rindang serta taman-taman dibuat sedemikian rupa untuk menambah keindahan di sekolah. Permasalahan yang timbul dari banyaknya pohon-pohon besar adalah sampah daun kering yang dihasilkan oleh pohon-pohon besar tersebut. Setiap pagi sampah daun yang ada di sekolah dibersihkan dan ditumpuk begitu saja di belakang sekolah, tanpa ada pengolahan. Terkadang bila tumpukan sudah tinggi, akan dibakar, sehingga tentu saja akan menimbulkan permasalahan lain, yaitu polusi udara.

B. PERMASALAHAN

Sebagai guru IPA, penulis menganggap hal tersebut merupakan tantangan. Sehingga penulis termotivasi untuk memberdayakan peserta didik di sekolah untuk pengolahannya. Penulis memasukan permasalahan ini ke dalam materi pembelajaran IPA di kelas IX, yaitu Materi Perkembangbiakan pada Tumbuhan. Penulis melontarkan kondisi tersebut sebagai media tanam dalam perkembangbiakan tumbuhan.

Hal yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut adalah ketidaktahuan peserta didik dalam mengelola sampah daun yang menumpuk di sekolah. Selain itu, dalam hal mengelola sampah daun membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Butuh waktu sekitar 3 bulan bila sampah tersebut tanpa perlakuan apapun, hanya dengan ditimbun. Hal tersebut tentu saja memberikan tantangan

kepada penulis sebagai guru IPA. Waktu yang direncanakan untuk menyelesaikan materi tersebut hanya kurang lebih satu bulan.

Selain waktu pelaksanaan, yang menjadi kendala yaitu tempat untuk menyimpan hasil olahan daun. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis melibatkan para caraka yang ada di sekolah. Daun-daun yang setiap pagi mereka bersihkan disimpan di tempat khusus agar tidak tercampur dengan sampah yang lain.

Permasalahan lain timbul ketika peserta didik mulai membuat kompos. Ukuran daun yang cukup besar, membuat proses pembuatan kompos menjadi lebih lama hancur. Peserta didik berinisiatif untuk mencacah daun-daun kering tersebut menjadi ukuran yang lebih kecil.

C. PEMBAHASAN

Langkah-langkah untuk menghadapi tantangan tersebut adalah dengan meminta peserta didik untuk mencari informasi melalui internet mengenai cara-cara pembuatan kompos yang cepat dan baik hasilnya. Mereka menemukan cara dengan mengolah daun menjadi ukuran kecil secara cepat yaitu dengan membuat pencacah daun sederhana.

Strategi yang penulis lakukan adalah dengan menyusun Rencana Pembelajaran menggunakan Project Based Learning (PjBL). Waktu yang dibutuhkan bisa lebih lama, dan bisa dilaksanakan di luar jam pelajaran. Selain kompos, peserta didik diminta membuat mesin pencacah daun sederhana.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan pembelajarannya PjBL dalam pembelajaran ini yaitu,

- 1) Guru menyampaikan permasalahan kepada peserta didik tentang banyaknya sampah daun di lingkungan sekolah. Guru membagi peserta didik menjadi 9 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik

- 2) Peserta didik berdiskusi dengan rekan sekelompoknya, memikirkan proyek kompos daun seperti apa yang akan mereka buat
- 3) Peserta didik secara berkelompok membuat jadwal pembuatan proyek
- 4) Guru memantau proyek kelompok secara berkala
- 5) Peserta didik mengumpulkan hasil proyek dan mempresentasikan cara pembuatannya di depan kelas
- 6) Melaksanakan evaluasi pengalaman belajar

Untuk proses pembuatan kompos, penulis berkolaborasi dengan para caraka di sekolah, dalam menyiapkan lahan khusus untuk pembuatan kompos agar aman dan tidak terganggu. Penulis juga melibatkan guru IPA yang ada di sekolah untuk ikut memantau proyek. Selain itu, keterlibatan mereka juga dibutuhkan dalam mengevaluasi pelaksanaan proyek.

D. HASIL

Dampak dari aksi yang telah dilakukan adalah terolahnya sampah-sampah daun di lingkungan sekolah. Selain itu, peserta didik yang melakukan kegiatan tersebut terlihat senang karena dapat belajar di luar kelas dan berkolaborasi dengan teman-teman sekelompoknya. Mereka belajar secara kontekstual untuk memecahkan permasalahan yang ada di lingkungan sekolah.

Hasilnya efektif, peserta didik melakukan pembelajaran kontekstual tentang pembuatan kompos untuk media tanam perkembangbiakan tumbuhan yang telah mereka lakukan sebelumnya. Selain itu, keterampilan abad 21 (Berpikir kritis, Kreatif, Kolaborasi, dan Komunikasi) dapat diasah. Kompos lebih cepat dihasilkan, sekitar 2 bulan, lebih cepat dari yang direncanakan.

Respon dari rekan sejawat sangat baik dan mendukung kegiatan ini. Menurut mereka, sampah daun menjadi berkurang, karena dapat diolah dan mengurangi pengeluaran sekolah dalam pembelian pupuk.

Pendapat peserta didik pun, pembelajaran kali ini sangat menyenangkan, karena dapat menambah wawasan baru.

Faktor keberhasilan dalam kegiatan ini adalah perencanaan dan kolaborasi antara guru IPA, peserta didik, dan warga sekolah lainnya. Pembelajaran kontekstual berbasis project yang telah penulis lakukan memberikan dampak kepada peserta didik sebagai pelaksana, dan khususnya penulis sebagai fasilitator di kelas. Pembelajaran lebih bermakna dan merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mengatasi permasalahan yang ada di lingkungan sekitar.



Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar 1. Peserta didik secara kelompok mendiskusikan project yang akan dibuat

Gambar 2. Pembuatan kompos

Gambar 3. Kompos daun yang dihasilkan

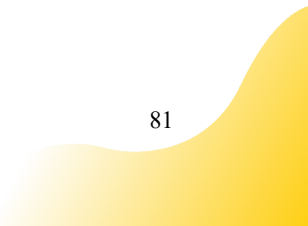
E. KESIMPULAN

Project based learning merupakan metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dengan beraktivitas secara nyata dalam kehidupan. Hal ini dilakukan untuk membantu, mendorong dan membimbing peserta didik fokus pada kerja sama dengan melibatkan kerja kelompok dan membantu mereka untuk fokus pada perkembangan.

Dari uraian permasalahan, kegiatan, dan hasil yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Model Project Based Learning efektif dalam mengembangkan



Keterampilan Abad 21 (Berpikir kritis, Kreatif, Kolaborasi, dan Komunikasi) peserta didik di SMP Negeri 1 Cigombong, Kabupaten Bogor. Mulai dari merencanakan, merancang, serta mengomunikasikan proyek, peserta didik melakukannya secara kolaborasi bersama dengan teman sekelompoknya.



Menumbuhkan Kecintaan Siswa Pada Lingkungan Melalui “Rantang Sayur”

Helsy Elselia

SMPN 2 Tanjungsari

Key Words:

Perubahan Iklim;
Cinta lingkungan;
Rantang Sayur;

Abstrak: Dampak dari perubahan iklim, menuntut masyarakat untuk peduli dan mau merubah gaya hidup yang lebih ramah lingkungan. Perubahan sikap ini harus sejak dini ditanamkan pada diri siswa. Salah satu upaya untuk menumbuhkan karakter yang tercermin pada profil pelajar Pancasila, maka SMPN 2 Tanjungsari menggulirkan program perawatan jeruk Santang dan sayur-mayur (*Rantang Sayur*) di teras sekolah. Program ini menuntut adanya keseriusan, konsistensi dan sinergitas seluruh warga sekolah untuk merawat tanaman. Perawatan tanaman secara rutin, mampu menumbuhkan kecintaan siswa pada lingkungan, tanggungjawab, berkerja sama, semangat juang, mandiri dan kreatif. Sekolah menjadi lebih asri, hijau, nyaman dan dapat memproduksi buah jeruk santang serta panen sayuran.

A. PENDAHULUAN

Dampak dari perubahan iklim secara global, menuntut masyarakat termasuk warga sekolah untuk lebih peduli dan merubah gaya hidup menjadi lebih ramah lingkungan. Menanam pohon merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak pemanasan global. Namun, hal ini kurang memungkinkan karena SMPN 2 Tanjungsari Kabupaten Sumedang merupakan sekolah dengan ruang terbuka yang sempit sehingga udara terasa, panas, gersang dan kurang nyaman.

Terciptanya lingkungan yang nyaman menjadi tanggungjawab seluruh warga sekolah termasuk siswa. Perlu karakter yang kuat dan terinternalisasi pada diri seluruh warga untuk bersama-sama menciptakan lingkungan sekolah yang nyaman, hijau dan produktif.

Berdasarkan hasil kesepakatan, sekolah memutuskan untuk melakukan penghijauan dengan budidaya jeruk santang dalam pot dan menanam sayuran di polibag. Tanaman ini diletakkan di teras sekolah, di depan kelas masing-masing agar memudahkan dalam perawatan. Kegiatan menanam tanaman jeruk santang dan sayuran di teras sekolah menjadi sarana untuk menumbuhkembangkan 6 dimensi profil pelajar Pancasila.

Pilihan tanaman (buah dan sayuran) didasarkan pada jenis tanaman jangka panjang dan tanaman semusim yang sesuai dengan kondisi lingkungan sebagai upaya menebalkan karakter siswa yang mendukung ketahanan pangan dan ketahanan iklim. Serangkaian kegiatan merawat tanaman ini akan berdampak baik pada perkembangan mental dan karakter siswa. Seperti yang dikutip dari Healthline pada [kompas.com](https://www.kompas.com) (16 September 2021), merawat tanaman dapat membantu mengurangi stres, meningkatkan perhatian dan fokus, terapi bagi penderita depresi, kecemasan, dan dimensia.

B. PERMASALAHAN

Melaksanakan penghijauan di teras sekolah dengan tanaman jeruk santang dan sayuran bukanlah sesuatu kegiatan yang mudah. Membangun kepedulian siswa terhadap lingkungan perlu usaha yang konsisten dan terus menerus. Seluruh warga sekolah harus berkomitmen dan membangun sinergitas agar program ini dapat berjalan baik, sukses dan berkelanjutan. Program yang melibatkan banyak orang, tentunya memerlukan strategi dalam pengelolaan dan upaya yang gigih untuk mempertahankan motivasi siswa.

Semua siswa dan tim harus bahu membahu, disiplin dan rutin, penuh kasih sayang dalam merawat tanaman. Bila terlambat memberikan perawatan, maka pertumbuhan menjadi tidak maksimal, menguningnya daun, terserang hama dan menghambat pembungaan serta pembuahan bahkan menimbulkan kematian pada tanaman.

C. PEMBAHASAN

Banyak hal yang perlu dilakukan untuk merealisasikan program penanaman tanaman jeruk santang dan sayuran. Hal pertama adalah membangun kerjasama dengan orang tua. Mereka dilibatkan untuk pengadaan sarana dan prasarana seperti tabulampot, bibit jeruk santang, dan media tanam. Kegiatan kemitraan ini tentunya mendapat dukungan dari komite sekolah sebagai wadah yang dapat menginformasikan program sekolah dengan orang tua.

Pengadaan satu tabulampot, ditanam dan dirawat oleh kelompok yang terdiri dari 4-5 orang siswa. Perawatan diikuti dengan pengumpulan data melalui pengamatan pertumbuhan dan perlakuan yang diberikan menggunakan panduan di LKS. Siswa diberi kebebasan melakukan perawatan dan berkreatifitas dalam menyuburkan tanaman menggunakan berbagai pupuk organik dan anorganik. Hasil pengamatan pertumbuhan tanaman dikumpulkan kepada koordinator kelas untuk dianalisis dan diberi umpan balik. Kegiatan ini untuk melatih keterampilan proses sains siswa seperti kemampuan observasi, menganalisis data dan mengomunikasikannya.

D. HASIL

Suasana lingkungan sekolah mulai berubah. Sekolah menjadi lebih rindang, udara segar dan nyaman. Pemandangan yang tadinya gersang, mulai berubah menjadi lebih hijau meski dengan tanaman kecil dalam pot. Lingkungan SMPN 2 Tanjungsari menjadi lebih indah dengan banyaknya spot tabulampot yang berbunga, berbuah dengan warna dari hijau hingga menguning.

Siswa mulai terbiasa dan tumbuh tanggungjawab untuk merawat tanaman mereka. Mereka berlomba menghasilkan tabulampot yang rindang, subur dan berbuah banyak. Ada rasa tertantang pada diri siswa, saat tabulampot mereka belum berbunga sedangkan pot kelompok lain sudah berbunga dan berbuah. Berbagi teknik perawatan dan pemberian pupuk terjadi antar

kelompok siswa. Mereka belajar dari pengalaman kelompok lain dalam merawat tanaman.

Siswa mulai terbiasa bekerjasama dalam kelompok dan berbagi tugas untuk menyiram, memupuk dan melakukan pengamatan terhadap pertumbuhan tanaman jeruk dan sayuran. Hal ini mereka lakukan dengan harapan positif, yaitu bisa menghasilkan pot dengan buah yang lebat. Semangat juang dan disiplin menumbuhkan kecintaan siswa pada tanaman dan lingkungan sekitarnya.

Ada sebuah pembelajaran dan pemahaman tentang upaya agar tanaman jeruk mereka cepat berbunga. Semua orang harus peduli merawat dan menjaga tanaman jeruk di sekolah agar tumbuh subur, berbunga dan berbuah hingga dapat dipanen. Tumbuh rasa syukur pada diri siswa dan warga sekolah. Rasa syukur ini menjadikan siswa menghargai jerih payah petani dan memakan makanan hingga habis dan tidak ada yang disisakan. Siswa mulai mamahami bahwa untuk mencapai kesuksesan memerlukan perjuangan, kesungguhan dan sebuah rutinitas.

Setelah dilakukan perawatan rutin, jeruk santang menunjukkan reaksi yang membahagiakan bagi seluruh warga sekolah. Satu bulan dari awal penanaman sudah tampak pertumbuhan vegetatif jeruk santang yang ditandai dengan banyaknya tunas baru dan bertambahnya jumlah daun yang berwarna hijau segar. Enam bulan kemudian tampak progres perawatan yang ditandai dengan mulainya pembungaan dari beberapa tabulampot. Setelah satu tahun berjalan, sekitar 40% tanaman mulai menunjukkan pembungaan, dan setelah 15 bulan tampak sekitar 70% tabulampot berbunga dan menghasilkan buah. Progres yang pesat dari pertumbuhan tanaman jeruk santang ini mengindikasikan adanya perawatan yang rutin dan maksimal yang dilakukan oleh siswa terhadap tabulampot mereka masing-masing.

Pada tanaman sayuran, masa tanam hingga panen memerlukan waktu sekitar 1-3 bulan tergantung jenisnya. Pada tahun ini siswa menanam buncis dan kangkung. Perawatan setiap hari dapat menghasilkan sayuran sebanyak 3-5 kali panen. Hal ini memberikan kebahagiaan, meningkatkan motivasi dan kecintaan siswa untuk



merawat tanaman.

Sumber. Dokumentasi Pribadi.

Gambar Kegiatan rutin murid merawat tanaman

E. KESIMPULAN

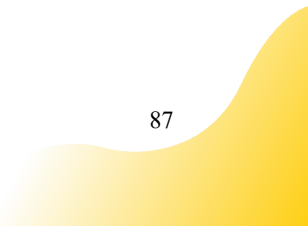
Perawatan tanaman merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan kasih sayang terhadap sesama makhluk Allah SWT. Bila dirawat dengan baik, maka tanaman akan merespon melalui pertumbuhan yang baik pula. Hal ini tentunya memberi rasa bahagia, cinta, semangat dan kepuasan pada orang yang merawatnya. Rasa inilah yang akan tumbuh dan mendorong seseorang untuk terus dan senang merawat tanaman, meski mereka tidak merasakan hasil panennya.

Profil pelajar Pancasila dapat tumbuh dan berkembang pada diri siswa SMPN 2 Tanjungsari melalui kegiatan Rantang Sayur. Siswa dilatih untuk bekerja sama, disiplin, tanggungjawab, mandiri, kreatif hingga rasa cinta pada makhluk ciptaan Allah SWT. Selain itu, lingkungan sekolah menjadi hijau, sejuk, nyaman dan produktif menghasilkan buah jeruk santang dan bermacam-macam sayuran.

Sikap cinta lingkungan dan mau bercocok tanam pada siswa, akan menjadi bekal bagi mereka untuk mendukung ketahanan



pangan dan ketahanan iklim. Hal ini perlu ditanamkan pada siswa karena dampak perubahan iklim sudah semakin meluas dan dapat menimbulkan bencana hidrometereologi. Untuk itu, perlu ada mitigasi bencana perubahan iklim diantaranya dengan menanam pohon dan menanam tanaman pangan.



Optimalisasi Gaya Hidup Berkelanjutan melalui Program Lestari

Ida Faridlah, M.Ag.

SMPN 2 Tarogong Kidul-Garut
idafaridlah41@guru.smp.belajar.id

Key Words:

Profil; Anorganik;
Ecobrick; Integrasi.

Abstrak: Artikel ini membahas Program LESTARI sebagai Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SMPN 2 Tarogong Kidul, Jawa Barat. Program ini bertujuan agar siswa memahami dampak sampah plastik terhadap kelangsungan kehidupan di lingkungan sekitarnya, dan juga membangun kesadaran untuk bersikap dan berperilaku ramah lingkungan. Pelaksana program termasuk kepala sekolah, guru, pegawai tata laksana, siswa, dan orang tua siswa. Tantangan yang dihadapi adalah perubahan *mindset* siswa, keterbatasan sumber daya, dan waktu. Program ini melibatkan pendidikan lingkungan, melakukan pengumpulan sampah plastik, pembuatan *ecobrick*, dan kegiatan keagamaan melalui pendekatan pembelajaran aktif. Hasilnya efektif dan mendapat respon positif. Faktor keberhasilan termasuk pendekatan pembelajaran aktif dan integrasi nilai-nilai Pancasila. Program LESTARI mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila, agama, dan gaya hidup berkelanjutan, memberikan pemahaman holistik kepada siswa dalam menjaga lingkungan dan mencerminkan profil pelajar Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

A. PENDAHULUAN

SMPN 2 Tarogong Kidul, terletak di Kecamatan Tarogong Kidul, Kabupaten Garut, Jawa Barat, menerapkan Kurikulum Merdeka dengan fokus pada pembentukan Profil Pelajar Pancasila. Sebagai bagian dari Program P5, penulis sebagai koordinator program bersama Tim proyek di SMPN 2 Tarogong Kidul, telah memilih tema "Gaya Hidup Berkelanjutan" sebagai tahap awal dalam menerapkan Kurikulum Merdeka.

Kami dihadapkan pada tantangan serius terkait isu lingkungan. Meskipun wilayah ini kaya akan sumber daya alam, masalah sampah plastik yang semakin memprihatinkan telah menjadi masalah umum di sekitar sekolah dan lingkungan sekitar. Masalah ini berdampak negatif bagi kesehatan dan lingkungan masyarakat sekitar.

Program LESTARI dirancang dan dilaksanakan sebagai upaya untuk menjawab keprihatinan tersebut. LESTARI merupakan akronim dari “Lingkungan Edukasi Siswa Tanpa Anorganik Ramah dan Indah”. Sebuah program yang bertujuan membentuk profil pelajar Pancasila dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip gaya hidup berkelanjutan.

Peran dan tanggung jawab semua warga sekolah dalam pelaksanaan program ini sangat penting. Mulai dari membuat perencanaan yang matang, menyediakan sumber daya, dan melakukan evaluasi. Hal ini dilakukan oleh semua unsur yang ada di sekolah, termasuk siswa yang berperan sebagai subjek belajar dan pelaku perubahan, juga orang tua siswa memberikan dukungan, sarana, dan motivasi yang dibutuhkan. Semua pihak bekerja sama untuk mencapai tujuan yang lebih besar, yaitu menjaga lingkungan dan mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

B. PERMASALAHAN

Sekolah menghadapi sejumlah tantangan dalam menjalankan Program LESTARI. Untuk menerapkan program ini, kami menemui masalah serius, yaitu masalah sampah plastik yang setiap saat semakin bertambah. Keadaan ini, harus ditangani dengan segera dan mencari solusi tepat yang dapat mengedukasi seluruh warga sekolah dari pencemaran sampah plastik agar tercipta suasana sekolah yang sehat dan ramah lingkungan. Beberapa tantangan yang dihadapi mencakup: Pertama, kesulitan mengubah mindset siswa yang sudah terbiasa dengan kondisi sampah plastik. Kedua, keterbatasan sumber daya, termasuk tenaga pendidik yang memiliki panggilan hati. Ketiga, keterbatasan waktu dalam menjalankan program.

Pihak yang terlibat langsung dalam mengatasi tantangan ini adalah; Siswa yang perlu dimotivasi dan diedukasi untuk mengubah mindset dan mengambil tindakan. Guru, yang mempunyai rasa kepemilikan tinggi terhadap sekolah dan masa depan siswa. Orang tua siswa yang dilibatkan mendukung program. Komunitas yang dapat memberikan dukungan dan kolaborasi.

Pihak sekolah telah mengambil tindakan sosialisasi, bermitra dengan pihak eksternal, dan menyusun jadwal yang efisien dalam mengatasi tantangan ini.

C. PEMBAHASAN

Untuk mengatasi tantangan-tantangan yang dihadapi, sekolah menjalankan Program LESTARI sebagai bagian dari Proyek



Penguatan Profil Pelajar Pancasila.



Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar 1. Sosialisasi Kegiatan P5 dan Program Lestari kepada guru-guru dan siswa SMPN 2 Tarogong Kidul

Program LESTARI memiliki beberapa tujuan:

Pertama, memberikan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya menjaga dan merawat lingkungan, termasuk upaya dalam mengurangi dampak negatif. Kedua, mengedukasi siswa dalam berbagai aspek terkait lingkungan. Ketiga, program ini menekankan pengurangan penggunaan dan dampak sampah anorganik, terutama plastik, dalam lingkungan siswa. Salah satu solusinya adalah fokus pada mengajarkan siswa cara membuat ecobrick, yaitu wadah plastik yang diisi dengan sampah plastik padat, serta pentingnya mendaur ulang plastik. Keempat, mendorong siswa untuk mengadopsi gaya hidup yang ramah lingkungan dan berkelanjutan. Kelima, menciptakan lingkungan yang indah, bersih, dan sehat yang dapat dinikmati oleh semua orang, serta mengintegrasikan dimensi keagamaan. Kemudian siswa diminta untuk merenungkan peran mereka dalam menjaga lingkungan. Mereka juga mengevaluasi dampak program terhadap pemahaman mereka tentang gaya hidup berkelanjutan.

Program lestari dilaksanakan secara terjadwal, sebanyak 2 JP per hari (Senin sampai dengan Kamis), dan 1 JP (hari Jumat), sehingga dalam satu minggu diakumulasikan menjadi 9 JP, dan berlangsung selama 3 bulan, mulai dari bulan Juli sampai dengan September 2023. Para pengajar kelas 7, setia mendampingi siswa dan memfasilitasi mereka selama kegiatan P5. Peran siswa sebagai subjek belajar, tampak antusias dan bekerja sama untuk terlibat langsung selama kegiatan berlangsung. Begitu pula dengan orang tua siswa, mereka turut berbagi peran dalam mengurangi sampah plastik dengan cara menyiapkan tempat makan dan minum siswa dari rumah sebagai wadah untuk membeli jajanan warung di sekolah.



Sumber. Dokumentasi Pribadi
Gambar 2. Siswa memelihara kebersihan



Sumber. Dokumentasi Pribadi
Gambar 3. Siswa membuat *Ecobrick*

D. HASIL

Hasil pelaksanaan Program LESTARI sangat positif, ditandai dengan tercapainya tujuan dalam mengimplementasikan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan tema “Gaya Hidup Berkelanjutan”. Para siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang hubungan antara nilai-nilai Pancasila, berbagai keyakinan agama, dan tanggung jawab terhadap lingkungan. Mereka juga aktif dalam mengurangi dampak sampah plastik dan menjaga lingkungan.



Gambar 3. Dewan Guru SMPN 2 Tarogong Kidul dengan *Ecobrick* Hasil Karya Kegiatan P5-Tema Gaya Hidup Berkelanjutan

Para siswa menjadi lebih peduli terhadap masalah lingkungan. Mereka termotivasi untuk berkontribusi mengurangi dampak sampah plastik dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam pengelolaan lingkungan.

Pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa langsung dalam proses pembelajaran terbukti efektif, Sumber. Dokumentasi Pribadi meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka. Faktor kunci keberhasilan melibatkan siswa dalam pembelajaran, mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila ke dalam pembelajaran, dan terbentuknya kerja sama antar sesama warga dalam mengatasi masalah lingkungan.

E. KESIMPULAN

Program LESTARI diintegrasikan dengan penerapan kurikulum merdeka pada kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SMPN 2 Tarogong Kidul menghasilkan praktik baik yang menggabungkan prinsip-prinsip Pancasila, keimanan, dan berakhlak mulia dengan pendidikan tentang gaya hidup berkelanjutan. Program ini memberikan pemahaman yang holistik dan tindakan nyata bagi para pelajar untuk merawat lingkungan dan mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Strategi *Flipped Classroom* Melalui Media “Bel Me Log You” Pada Pembelajaran Matematika

Iwan Sumantri,S.Pd.

SMP Negeri 3 Cibadak Kabupaten Sukabumi
email: iwansumantri32@guru.smp.belajar.id

Key Words:

Flipped Classroom;
Interaksi;
Blog;Youtube;

Abstrak: Dalam sistem belajar mengajar yang sifatnya klasikal (bersama-sama dalam suatu kelas), guru harus berusaha agar proses belajar mengajar mencerminkan komunikasi banyak arah. Dimana mengajar bukan sekedar proses pemberian informasi semata tanpa diikuti upaya mengembangkan mental, fisik dan penampilan diri secara optimal. Interaksi siswa dengan guru, guru dengan siswa, siswa dengan siswa dapat berjalan dengan baik, apabila guru melaksanakan tugas dan fungsinya dalam proses belajar mengajar. Konsep strategi pembelajaran *Flipped Classroom* dengan media belajar melalui Blog dan YouTube pada pembelajaran matematika sesuai dengan tuntutan pengajaran matematika modern di era Implementasi Kurikulum Merdeka saat ini.

A. PENDAHULUAN

Implementasi Kurikulum Merdeka adalah upaya jangka panjang yang memerlukan kolaborasi, pelatihan, penyesuaian, dan komitmen yang kuat dari semua pihak terkait. Tujuannya adalah memberikan pendidikan yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, mendorong kreatifitas, dan membantu siswa mengemangkan keterampilan yang relevan untuk dunia nyata.

Berdasarkan observasi awal di kelas VII,VIII dan IX SMPN 3 Cibadak, terungkap bahwa pembelajaran matematika, penulis masih menerapkan strategi pembelajaran yang konvensional, dimana proses pembelajaran cenderung monoton dan tidak variatif. Interaksi antara siswa dengan siswa dan antara penulis dengan siswa cenderung belum berjalan dengan baik. Umumnya siswa masih bersifat

individual, enggan berbagi ilmu dengan siswa lain, dan belum mampu bekerjasama dengan baik.

Apapun kurikulumnya pembelajaran harusnya berpihak pada siswa. Dari hasil pengamatan penulis terlihat bahwa keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat masih kurang. Siswa cenderung malu, takut dan tampak ragu jika diminta mengerjakan soal di depan kelas atau pada saat diminta menjawab soal pertanyaan yang diajukan guru, sehingga guru harus menunjuk siswa sebagai upaya untuk mengaktifkan siswa. Selain itu pembelajaran matematika yang kurang bermakna dan lebih sering menggunakan pembelajaran konvensional. Guru seharusnya mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga ia mau belajar karena memang siswalah subjek utama dalam belajar.

B. PERMASALAHAN

Peran dan tanggung jawab guru dalam mengelola interaksi belajar mengajar dan menggunakan media menjadi tantangan tersendiri bagi penulis di era yang serba digital seperti sekarang ini. Guru harus mampu mengelola proses belajar mengajar yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga siswa mau belajar, karena memang siswalah subjek utama dalam belajar. Dalam menciptakan kondisi belajar yang efektif sedikitnya ada lima jenis variabel yang menentukan keberhasilan siswa, yaitu: (1) melibatkan siswa secara aktif; (2) menarik minat dan perhatian siswa; (3) membangkitkan motivasi siswa; (4) mempertimbangkan prinsip individualistik dan (5) mengembangkan alat peraga dalam pembelajaran.

Semua yang diungkapkan, belumlah cukup apabila tidak terjadi interaksi antara guru dan siswa. Guru yang berdiri saja di pojok seperti peranko, duduk dan sekedar memberi intruksi serta ilmunya saja tanpa mengindahkan keinginan siswa sehingga komunikasi hanya berlangsung satu arah, tentunya tidak sesuai dengan prinsip dari kurikulum merdeka yaitu berorientasi pada siswa dengan

memprioritaskan tumbuh kembang siswa secara utuh, mementingkan kompetensi dan karakter siswa.

C. PEMBAHASAN

Sehubungan dengan sejumlah permasalahan tersebut di atas, perlu dilakukan upaya (aksi) untuk meningkatkan interaksi belajar siswa. Salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan penerapan strategi pembelajaran Flipped Classroom melalui “Bel Me Log You” (Belajar melalui Blog dan YouTube). Dengan penerapan strategi pembelajaran ini diharapkan interaksi belajar siswa dapat lebih baik dan meningkat sehingga proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas akan berdampak pada siswa dan guru sebagai bahan masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan dikelas. Rancangan alur pelaksanaan Strategi pembelajaran Flipped Classroom dengan media “Bel Me Log You” yang direncanakan dalam pelaksanaan pembelajaran disekolah adalah dengan mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran. Penulis menyiapkan media blog secara pribadi yaitu www.guruataya.com yang dibuat dan dirancang khusus untuk media belajar siswa dimana di dalam blog tersebut terdapat menu khusus yang memuat media berupa video-video pembelajaran yang sudah dibuat di YouTube chanel pribadi guru ataya (<https://www.youtube.com/@chanelguruataya> 6154) dan dipersiapkan sesuai dengan materi pembelajaran matematika yang akan dipelajari oleh siswa.

Proses pembelajaran di kelas, berlangsung sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP/Modul Ajar) yang telah dibuat dan disiapkan dengan strategi pembelajaran Flipped Classroom dengan bantuan media blog pribadi dan media sosial YouTube, dimana siswa telah menonton/melihat/menyaksikan dan mempelajari materi yang akan diajarkan di dalam kelas sebelumnya yang dilakukan di rumah, hal ini sesuai dengan strategi pembelajaran

Flipped Classrom (pembelajaran terbalik, siswa belajar mandiri dahulu di rumah dengan materi yang ada di blog/YouTube). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP/Modul Ajar) yang dibuat mengacu pada skenario pembelajaran pada kurikulum merdeka. Hampir 90% siswa SMPN 3 Cibadak siswa kelas VII,VIII dan IX memiliki HP yang responship pada media blog dan YouTube, sehingga memudahkan siswa dalam memanfaatkan dan mengakses blog serta memutar video pada youtube tersebut.

Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran dengan strategi Flipped Classroom beserta alurnya: (1) Fase 0 (Siswa belajar mandiri) sebelum dilaksanakan pembelajaran, siswa belajar mandiri di rumah mengenai materi untuk pertemuan berikutnya dengan mempelajari bahan ajar yang sudah diberikan oleh guru saat akhir pembelajaran melalui blog berupa video pembelajaran; (2) Fase 1 (Datang ke kelas untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dan mengerjakan tugas yang berkaitan) pada pembelajaran di kelas, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok secara acak untuk mengerjakan tugas yang berkaitan dengan materi yang sudah dipelajari di rumah dan juga diberi kuis di awal pembelajaran untuk mengukur pemahaman awal siswa saat belajar di rumah; (3) Fase 2 (Menerapkan kemampuan siswa dalam proyek dan simulasi lain di dalam kelas) Siswa melakukan diskusi bersama kelompoknya. Peran guru adalah memfasilitasi berjalannya diskusi. Di samping itu, guru juga menyiapkan beberapa pertanyaan dari materi tersebut. Sedangkan yang dimaksud proyek pada strategi pembelajaran ini adalah kegiatan atau tugas yang melibatkan siswa untuk memecahkan masalah dalam bentuk lembar kegiatan yang dikerjakan oleh siswa dalam menerapkan kemampuan pemahamannya; (4) Fase 3 (Mengukur pemahaman siswa yang dilakukan di kelas pada akhir materi pelajaran) Sebelumnya, guru telah menyampaikan jika akan dilakukan kuis pada setiap akhir pertemuan sehingga siswa benar-benar memahami setiap proses belajar yang telah di lalui saat di kelas. Peran guru disini adalah sebagai fasilitator.

Rancangan alur pengembangan Strategi Pembelajaran Flipped Classroom dengan media “Bel Me Log You” yang di rencanakan disekolah tersaji dalam gambar di bawah ini:



Gambar 1: Alur Strategi Pembelajaran *Flipped Classroom*

D. HASIL

Interaksi antara siswa dan guru, antara siswa dengan siswa lainnya, dapat berjalan dengan baik, apabila guru menjalankan fungsinya yang antara lain: a) merencanakan; b) menyampaikan tujuan; c) mengatur kegiatan; d) menciptakan suasana yang menyenangkan; e) mengharmoniskan kegiatan dengan kegiatan unit lainnya; f) supervisi dan bekerjasama dengan orang lain; g) memotivasi kedalam/siswa dan keluar/guru; h) mengevaluasi. Upaya guru meningkatkan interaksi belajar siswa dengan strategi pembelajaran Flipped Classroom melalui media “Bel Me Log You” pada pembelajaran matematika di SMPN 3 Cibadak Kabupaten Sukabumi berpengaruh positif pada interaksi belajar siswa. Hal ini terlihat dari sikap rasa ingin tahu, sikap bekerjasama, sikap berpikir ilmiah (tidak berprasangka/menebak), berpikir bebas dan bertanggungjawab serta selalu berlatih belajar di rumah sebelum proses pembelajaran di kelas.

Saat ini, salah satu pembelajaran inovatif yang akan mampu membawa perubahan belajar bagi siswa, telah menjadi hal yang wajib bagi guru. Pembelajaran lama telah ‘usang’ karena dipandang hanya berkuat pada metode ceramah, penyampaian informasi oleh guru kepada siswa secara lisan dan satu arah. Siswa sangat tidak

nyaman dengan metode ini. Sebaliknya, siswa merasa nyaman dengan pembelajaran yang sesuai dengan pribadi siswa saat ini.

E. KESIMPULAN

Setelah melaksanakan praktik baik ini, penulis melakukan refleksi tentang hal yang sudah penulis pelajari, capai, dan hal yang harus ditingkatkan. Sebagai pengajar seorang guru diharapkan menyiapkan situasi dan kondisi belajar untuk siswa di dalam interaksi belajar mengajar, dengan menyediakan segala sesuatu yang dibutuhkan siswa dalam belajar, berupa: pengetahuan, sikap, keterampilan, sarana maupun prasarana serta fasilitas material. Sebagai pemimpin, guru menjadi pemimpin yang demokratis, guru bersifat terbuka, mau mendengarkan pendapat orang lain, keluhan, pikiran perasaan, ide siswanya, serta bekerjasama, saling mengerti dan toleran. Guru hendaknya bersikap sebagai orang tua terhadap anaknya, sehingga interaksi akan berjalan dengan suasana yang menyenangkan dan intim. Suasana yang demikian sangat mendorong berhasilnya siswa saat belajar. Siswa hendaknya ada persiapan dan berkonsentrasi dalam mengikuti pembelajaran matematika apapun pendekatan dan metode serta strategi pembelajaran yang dilakukan guru. Siswa harus berani ikut serta berperan aktif dalam proses pembelajaran matematika sehingga interaksi belajar akan terjadi secara optimal.

Implementasi P5 melalui Program “TABUNGAN di Sekolahku”

Kasman

SMPN 2 Dawuan

e-mail: kasman020881@gmail.com

Key Words:

Isu lingkungan;
Profil Pelajar
Pancasilai; P5 Gaya
Hidup
Berkelanjutan

Abstrak: Isu lingkungan berupa konversi lahan terbuka hijau menjadi area industri dan permukiman merupakan permasalahan lingkungan yang menjadi dasar pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di SMPN 2 Dawuan dengan program “Tanam Bunga dan Pohon (TABUNGAN) di sekolahku”. Program ini disusun dengan tujuan untuk menumbuhkan kesadaran murid terhadap lingkungan, mewujudkan Profil Pelajar Pancasila dan membangun kolaborasi antar warga sekolah. Pelaksanaan program “TABUNGAN di sekolahku” dapat berjalan dengan lancar. Kegiatan dilaksanakan melalui gotong royong, kemandirian, dan kreativitas murid. Kesadaran murid terhadap lingkungan meningkat sebagai dampak dari program tersebut. Tujuan program tercapai berkat pelibatan murid dalam proses perencanaan dan pelaksanaannya.

A. PENDAHULUAN

Isu lingkungan menjadi bagian dari permasalahan kehidupan di negara berkembang seperti Indonesia. Salah satu isu lingkungan yang marak terjadi yaitu konversi lahan terbuka hijau menjadi area industri dan permukiman. Isu tersebut berkembang di daerah Majalengka khususnya Kecamatan Dawuan. Hal ini menjadi perhatian bagi insan pendidikan setempat, khususnya SMPN 2 Dawuan.

Secara geografis, SMPN 2 Dawuan terletak di wilayah utara Kabupaten Majalengka dengan keadaan topografi pada dataran rendah dan memiliki suhu rata-rata di atas 270C. Keadaan lingkungan sekolah yang gersang, berada di kawasan industri, serta keterbatasan jumlah pohon di area sekolah membuat udara menjadi semakin panas. Dari sisi budaya warga sekolah, kesadaran murid dalam pengelolaan lingkungan masih rendah.

Jika dilihat dari sisi yang lain, SMPN 2 Dawuan memiliki aset lahan terbuka dengan tanah yang subur serta potensial untuk

kegiatan penghijauan. Murid dan warga sekolah memiliki harapan untuk mewujudkan sekolah yang asri dan hijau. Kepala sekolah pun memiliki komitmen untuk melakukan perubahan di sekolah.

Hal tersebut menjadi dasar bagi sekolah untuk melaksanakan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan tema gaya hidup yang berkelanjutan melalui kegiatan menanam pohon di lingkungan sekolah untuk menjaga keberlanjutan lingkungan. Tujuan dari pelaksanaan projek adalah menumbuhkan kesadaran murid terhadap lingkungan melalui kegiatan yang mandiri, gotong royong, dan kreatif. Kegiatan tersebut menggunakan prinsip 1) holistik, program tersebut merupakan kegiatan bersama seluruh warga sekolah, 2) eksploratif, kegiatan dilaksanakan dengan semangat siswa dalam pengembangan diri melalui inquiri, 3) kontekstual, kegiatan untuk mewujudkan korelasi antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, serta 4) berpihak pada murid, melibatkan murid dalam pengelolaan dan pelaksanaan programnya.

Berdasarkan kesepakatan bersama antara pemangku kebijakan, guru, dan murid, SMPN 2 Dawuan melaksanakan P5 dengan tema gaya hidup berkelanjutan melalui program **“TABUNGAN (*Tanam Bunga dan Pohon*) di Sekolahku”**.

B. PERMASALAHAN

Pelaksanaan P5 di SMPN 2 Dawuan menghadapi beberapa tantangan. Tantangan tersebut salah satunya kesadaran murid yang masih rendah dalam pengelolaan lingkungan. Kesadaran tersebut perlu dibenahi dan ditingkatkan melalui penumbuhan kesadaran motivasi internal untuk mencintai tanaman melalui kegiatan penanaman dan perawatan.

Tantangan berikutnya adalah menciptakan sekolah hijau pada daerah yang gersang dan lantai yang sudah dikeraskan (bukan tanah resapan air) sehingga pengelolaan tanaman memerlukan pengairan dan perawatan yang cukup baik.

Kolaborasi diperlukan dalam menjalankan P5 di sekolah antara murid, guru, wali kelas, pembina OSIS, dan kepala sekolah. Kolaborasi diperlukan dalam proses perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen. Untuk menerapkan P5 secara holistik, kontekstual, eksploratif, dan berpusat pada murid diperlukan koordinasi dengan kepala sekolah dan para wakasek. Selain koordinasi dengan kepala sekolah dibutuhkan suara (voice) dan pilihan murid (choice) tentang kegiatan yang akan dilaksanakan untuk mendapatkan kepemilikan murid (ownership) terhadap program.

C. PEMBAHASAN

Pelaksanaan P5 diawali dengan perencanaan berupa koordinasi dengan kepala sekolah, komunitas belajar di sekolah, dan para murid. Dalam koordinasi bersama kepala sekolah dihasilkan penentuan koordinator P5, fasilitator, dan rencana pembuatan modul sebagai bahan ajar yang dibutuhkan. Pelaksanaan P5 menggunakan prinsip-prinsip kurikulum merdeka, tema P5 yang diambil gaya hidup yang berkelanjutan dengan sub tema kegiatan menanam pohon di lingkungan sekolah untuk menjaga keberlanjutan lingkungan.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pengenalan lingkungan sekitar untuk menumbuhkan kesadaran murid terhadap lingkungan. Kegiatan pengenalan lingkungan melalui pemberian tugas kepada para murid secara berkelompok untuk melakukan pengamatan terhadap lingkungan yang ada di daerah setempat. Murid diberi pilihan tugas pengamatan lingkungan, seperti mengamati hutan, kebun, sawah, sungai, atau lingkungan yang lainnya.

Setelah melakukan pengamatan lingkungan sekitar murid melakukan refleksi dari kegiatan tersebut dalam menerapkannya di sekolah. Murid sepakat untuk melakukan pengelolaan lingkungan di sekolah dengan melakukan penanaman pohon pada pot bunga di depan kelas dan penanaman pucuk merah di halaman sekolah. Program penanaman berjalan sesuai dengan rencana, di depan kelas

penanaman pada pot bunga dan di halaman sekolah menanam pucuk merah. Setiap kelas memiliki tanggung jawab untuk menanam dan merawat dua tanaman pucuk merah. Kegiatan perawatan pun dilakukan secara berkala.

Asesmen terhadap pelaksanaan P5 dibuat berupa uji kinerja, penilaian produk, dan refleksi berupa umpan balik. Asesmen tersebut selain sebagai penilaian juga merupakan refleksi untuk perbaikan program berikutnya.

D. HASIL

Kegiatan berjalan sesuai rencana mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen. Pada tahap awal pengenalan lingkungan murid melakukan pengamatan dalam berbagai objek lingkungan seperti pesawahan, kebun jati, hutan lindung, arboretum, sungai, dan perkebunan. Murid dapat melakukan presentasi pengamatan dengan baik. Hasil dari pengamatan kelompok dipresentasikan pada kelompok lain sehingga saling berbagi pengalaman belajar dan saling merefleksi.

Kegiatan penanaman pohon berjalan sesuai dengan rencana. Di bagian depan semua ruang kelas terdapat pot bunga berukuran besar berjumlah tiga atau lebih yang membuat kelas menjadi asri dan hijau. Di halaman sekolah dilakukan penanaman pucuk merah sebanyak 50 tanaman. Penanaman dilakukan serempak dan perawatan dilakukan secara berkala. Kesadaran murid terlihat dalam kegiatan perawatan, setiap murid dalam satu kelas secara bergantian melakukan kegiatan penyiraman dan menyangi rumput yang tumbuh di sekitar tanaman.



Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar 1. Kegiatan penanaman dan perawatan tanaman di halaman sekolah

Tujuan yang diharapkan tercapai yaitu membentuk murid yang mandiri, gotong royong, dan kreatif. Hal tersebut terlihat dalam kegiatan penanaman pohon dan perawatannya. Pengadaan bibit tanaman dilakukan secara mandiri oleh para murid dari setiap kelasnya. Kegiatan penanaman dan perawatan dilakukan secara gotong-royong. Proses penanaman dan pembuatan beberapa pot bunga dilakukan melalui ide kreatif siswa, seperti pembuatan pot dari handuk bekas ataupun pembuatan pot dari galon bekas air mineral.

Dampak yang dirasakan dari program tersebut adalah lingkungan menjadi asri dan hijau sehingga membuat nyaman bagi murid untuk berada di lingkungan sekolah. Program "TABUNGAN di Sekolahku" dapat terwujud secara bertahap. Murid merasa sangat senang dapat melakukan hal yang baik dan berguna bagi lingkungan. Murid merasa dihargai karena suara (voice) dan pilihan mereka (choice) diperhatikan dalam menentukan program dan pelaksanaan kegiatan. Murid merasa memiliki terhadap program dan hasilnya (ownership) karena program tersebut dilakukan sendiri oleh para murid dengan penuh kesadaran. Hal tersebut dapat terlihat jika ada

tanaman yang layu segera menyiram atau jika halaman kelas tidak bersih segera membersihkannya. Kesadaran murid muncul apabila mereka dilibatkan dalam kegiatan, mereka merasa sangat dihargai.

E. KESIMPULAN

Program “TABUNGAN di Sekolahku” berjalan dengan baik dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, sampai tahap evaluasi. Murid mampu menanam beberapa tanaman di lingkungan sekolah dan pot bunga di depan ruang kelas masing-masing. Kesadaran murid untuk mencintai lingkungan muncul dan terlihat dari aktivitas yang dilakukan dari mulai penanaman hingga perawatan tanaman. Elemen Profil Pelajar Pancasila terlihat dalam aktivitas tersebut seperti kemandirian, gotong royong, dan kreativitas.

Kegiatan berlangsung lebih mudah dan bermakna karena dilakukan dengan kolaborasi dan koordinasi yang baik dengan berbagai pihak. Pemanfaatan aset yang maksimal dapat menghadapi segala tantangan yang dihadapi. Kepala sekolah dan guru memberikan respon positif terhadap program. Murid merasa senang karena dilibatkan dalam perencanaan dan pelaksanaan program. P5 pengelolaan lingkungan merupakan gaya hidup yang berkelanjutan yang harus dilaksanakan secara berkesinambungan dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Sampah Ketapang Dibuang Sayang

Khususiatul Ubudiyah, M.Pd.

SMPN 3 Pagaden

e-mail: khususiatulubudiyah35@guru.smp.belajar.id

Key Words:

sampah organik,
kompos, daun
ketapang

Abstrak: Karya tulis ini bertujuan memberikan inspirasi penyelesaian masalah sampah di sekolah terutama yang berkaitan dengan sampah organik, khususnya sampah daun ketapang. Ruang lingkup penulisan meliputi latar belakang, permasalahan yang dihadapi, pembahasan penyelesaian masalah, dan hasil yang diperoleh. Situasi di SMPN 3 Pagaden memiliki lingkungan yang rimbun, terutama dipenuhi pohon ketapang. Tantangannya, pohon ketapang menghasilkan sampah daun yang banyak. Aksi yang dilakukan berupa proses pengubahan sampah daun ketapang menjadi kompos. Hasilnya, dengan menggunakan dana yang sangat minim dan proses yang sangat mudah, kegiatan ini mampu menanggulangi sampah daun ketapang dan mengubahnya menjadi produk yang bermanfaat, yakni kompos. Dengan demikian, praktik baik ini menjadi salah satu penyelesaian sampah organik di sekolah, khususnya sampah daun ketapang, menjadi kompos yang berguna.

A. PENDAHULUAN

SMPN 3 Pagaden, berada di perkampungan dengan suasana yang masih asri dan cukup nyaman. Di dalam lingkungan sekolah, banyak tumbuhan ditanam di pekarangan sekolah sehingga terasa sejuk. Di antara tumbuhan tersebut banyak terdapat pohon ketapang.



Sumber. Dokumentasi Pribadi
Gambar 1. *Terminalia catappa*

Tanaman dengan nama latin *Terminalia catappa* ini biasanya tumbuh di pesisir pantai. Meskipun demikian, pohon ketapang ini dikenal memiliki kemampuan adaptasi yang sangat tinggi. Terbukti, pohon ketapang ini bisa tumbuh subur di halaman SMPN 3 Pagaden Kabupaten Subang.

Pohon ketapang ini ditanam berjajar di depan kelas mengelilingi lapangan upacara. Imbasnya, saat upacara murid tidak merasa kepanasan. Kegiatan lain seperti pembiasaan klasikal pun banyak menggunakan lapangan upacara karena kondusif untuk digunakan meski dalam durasi cukup lama, namun timbul masalah lain yaitu banyaknya sampah daun ketapang yang berjatuhan di tanah.

Mengelola sampah daun ketapang merupakan praktik baik yang penting untuk dibagikan karena banyak sekolah memiliki kondisi sama, meskipun jenis tanamannya berbeda. Praktik baik ini mudah dilakukan dengan menjadikan permasalahan ini sebagai program Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dengan tema Gaya Hidup Berkelanjutan.

Tema tersebut dipilih karena permasalahan sampah menjadi permasalahan keseharian yang terus berkelanjutan. Melalui program P5 ini, diharapkan bisa menumbuhkan karakter murid yang berakhlak mulia, gotong royong, dan kreatif sebagaimana yang digaungkan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka.

B. PERMASALAHAN



Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar 2. Sampah Daun Ketapang

Pohon ketapang yang membuat suasana sejuk, ternyata memberikan permasalahan tersendiri, yakni menghasilkan sampah daun yang jumlahnya banyak. Daun-daunnya yang rimbun, setelah tua acapkali gugur, dan mengotori halaman sekolah. Jumlah sampah daun yang banyak menyulitkan dalam penanganannya.

Dalam pelaksanaannya, ada tantangan lain yang dihadapi. Saat mengolah sampah daun ketapang, murid terkadang enggan berkotor-kotor. Terlebih jika sudah memasuki minggu kedua. Ada aroma yang tidak sedap tercium sehingga murid pun menjadi jijik. Tak jarang mereka mengeluarkan ekspresi seperti mau muntah. Tantangan berikutnya adalah kondisi sekolah. Saat liburan, sampah daun yang berguguran tidak ada yang mengolah. Jika sudah sangat menumpuk, tim pun kesulitan mengolah sampah daun ketapang ini. Selain itu, kondisi alam pun menjadi kendala. Terkadang saat musim gugur, daun begitu banyaknya yang gugur. Satu sisi, bahan berlimpah, tapi sisi lain tim kerepotan. Sebaliknya, saat daun hijau muda, jarang sekali daun yang berguguran, akhirnya produksi pun terhenti.

C. PEMBAHASAN

Langkah yang dilakukan pertama kali adalah merancang kegiatan P5 bersama para fasilitator. Tim merumuskan apa yang bisa dilakukan untuk mengatasi masalah sampah daun ketapang.

Selanjutnya mengomunikasikan perihal keprihatinan terhadap kondisi lingkungan pada murid peserta proyek. P5 sangat relevan dengan program-program yang senantiasa berbasis penyelesaian masalah lingkungan sekitar. Murid diajak urun rembug menyepakati hal yang sama. Sebelumnya, murid diajak dulu berkeliling melihat kondisi halaman. Dalam keadaan itu, murid diajak bertukar pikiran dan akhirnya diambillah kesepakatan, mengubah sampah daun menjadi kompos.

Untuk mewujudkan kegiatan P5 ini, memerlukan sumber daya/materi yang sangat sederhana karena nyaris tidak mengeluarkan dana. Semua bahan tersedia di alam dan di rumah. Dalam kegiatan P5 tersebut, sumber daya yang dibutuhkan terdiri dari sampah daun ketapang 1 karung, nasi basi 1 piring, air 1 gayung, karung bekas, dan tali rapia untuk mengikat. Sedikit biaya dikeluarkan untuk membeli sarung tangan plastik agar murid tidak merasa jijik saat bersentuhan dengan sampah, atau dengan kompos yang sudah jadi.



Proses yang dilakukan untuk menghasilkan kompos sangatlah mudah. Dalam kegiatan P5, murid mencampur sepiring nasi basi pada sekarung daun ketapang kering, dan diberi satu gayung air sambil sedikit disobek-sobek daunnya.

Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar 3. Mengolah Daun Ketapang

Setelah tercampur, dimasukkan kembali ke dalam karung lalu disimpan di tempat gelap. Setelah 2-3 minggu, dalam pertemuan P5 berikutnya, karung tersebut dibuka dan dihancurkan menggunakan kayu, sambil dikeringkan, lalu dimasukkan kembali ke dalam karung. Setelah disimpan di tempat gelap selama sekitar 1 bulan, akan dihasilkan kompos yang siap digunakan, atau dikemas.

Untuk mengantisipasi bau yang tercium saat proses pembuatan pupuk yang sudah mengalami pembusukan, murid disarankan menggunakan masker. Sebagai tambahan, sedikit dana dikeluarkan untuk pengepakan, jika kompos tersebut akan dijual. Pegemasan pun tidak banyak biayanya, hanya plastik yang agak tebal, lalu ditemplei label yang dibuat sendiri dengan menggunakan sarana yang tersedia di sekolah.

D. HASIL



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 4. Kompos Daun Ketapang

Daun ketapang yang menggunung, ternyata dapat dimanfaatkan. Semakin banyak sampah, semakin banyak sumber bahan yang bisa digunakan. Banyak pihak mengapresiasi baik guru maupun kepala sekolah. Murid pun berbangga bisa berkontribusi untuk sekolah. Terlebih, produk yang dihasilkan dimanfaatkan sekolah untuk pemupukan di lingkungan sekitar sekolah.

Dengan pengamatan dan analisis kekurangan serta kelebihan, didapatkan bahwa kegiatan mengolah sampah ketapang ini efektif mengubah lingkungan kotor karena sampah daun menjadi lingkungan bersih tanpa kebingungan ke mana membuang sampah daun kering tersebut. Banyak pihak yang mengapresiasi strategi yang dilakukan, baik dari pihak sekolah maupun dari luar sebagai salah satu cara berkontribusi pada sekolah dengan melibatkan siswa.

Adapun yang menjadi faktor keberhasilan adalah adanya kekompakan guru dan murid. Namun, ada hal yang mungkin bisa menyebabkan ketidakberhasilan, yakni jika tidak mampu mengendalikan perasaan murid yang minder dan jijik bersentuhan dengan kompos. Faktor lainnya saat daun jarang berguguran, kesulitan bahan baku. Saat daun banyak berguguran, kesulitan mengerjakan karena bahan terlalu banyak.

Untuk evaluasi, kegiatan ini sangat bermanfaat karena program bisa terus berjalan. Namun, bisa juga menimbulkan kejenuhan murid, jika kegiatan dilakukan secara terus-menerus tanpa henti. Pupuk pun harus dikemas agar mudah dijual. Pihak sekolah harus mampu mencari koneksi agar pupuk dijual dengan mudah. Hal utama, kegiatan ini menjadi sarana belajar yang mampu membentuk karakter murid berakhlak mulia, gotong royong, dan kreatif. Karakter yang menjadi bagian dari Implementasi Kurikulum Merdeka.

E. KESIMPULAN

Sekolah yang sejuk dan rimbun memang menyenangkan bagi guru maupun murid. Namun, semakin rimbun, semakin banyak sampah daun kering. Terutama jika tanaman yang ada di sekolah dari jenis ketapang. Sampah daun keringnya membuat kewalahan warga sekolah. Pengolahan sampah daun ketapang kering menjadi kompos adalah salah satu solusi mengurangi jumlah sampah sekaligus memanfaatkannya. Terlebih, proses pembuatan kompos ini sangatlah mudah dan murah.

Dua cara yang bisa dilakukan untuk tindak lanjut kegiatan ini adalah melanjutkan dalam program P5 tema Kewirausahaan, atau dilanjutkan secara berkesinambungan dalam Ekstrakurikuler IPA. Jika ditekuni dengan serius, tidak menutup kemungkinan kegiatan ini bisa menjadi salah satu langkah murid mengubah sampah daun ketapang yang sayang dibuang, menjadi cuan yang lumayan menghasilkan.

Membangun Budaya Positif Sekolah Menuju Murid Literat yang Berbasis Digital

Lisda Qodariyah

SMPN 6 Garut

e-mail: lisdaqodariyah29@guru.smp.belajar.id

Key Words:

*Budaya Positif ;
Literat; Digital*

Abstrak: Karya tulis ini bertujuan untuk memberikan inspirasi berdasarkan praktik baik penulis dalam kegiatan P5. Implementasi Kurikulum Merdeka salah satunya adalah pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Pemilihan tema disesuaikan dengan isu atau permasalahan yang terjadi di lingkungan sekolah. Kondisi awal menunjukkan berkurangnya kesadaran murid dalam menanamkan budaya positif dan maraknya penyalahgunaan *gadget* di sekolah. Permasalahan ini menjadi dasar bagi penulis sebagai Koordinator Proyek untuk memilih tema proyek Berekayasa dan Berteknologi untuk Membangun NKRI. Murid memanfaatkan perangkat digital untuk menyampaikan pesan pentingnya membangun budaya positif di sekolah. Murid melaksanakan rangkaian alur proyek. Hasil proyek meliputi terkumpulnya video praktik baik tentang membangun budaya positif sekolah. P5 dengan pemilihan tema Rekayasa dan Teknologi dalam Membangun NKRI berhasil meningkatkan karakter murid dalam mengembangkan budaya positif di sekolah. Tolak ukur keberhasilan dapat dilihat dari pencapaian nilai rapor pendidikan untuk indikator prioritas nilai karakter, iklim keamanan sekolah, dan iklim kebhinekaan mengalami perubahan dari tahun sebelumnya

A. PENDAHULUAN

SMPN 6 Garut merupakan sekolah penggerak angkatan pertama di Kabupaten Garut. Sebagai sekolah penggerak, SMPN 6 Garut sudah menerapkan kurikulum merdeka. Pelaksanaan pembelajaran kokurikuler, sekolah telah mengembangkan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

P5 merupakan pembelajaran lintas disiplin ilmu untuk mengamati dan memikirkan solusi terhadap permasalahan di lingkungan sekolah. Kegiatan P5 yang diselenggarakan sesuai dengan latar belakang pentingnya pendidikan karakter murid, tuntutan globalisasi, pentingnya keberagaman dan pemimpin masa depan murid. Alokasi waktu kegiatan P5 dimanfaatkan oleh murid untuk mempelajari tema-tema proyek atau isu penting, melaksanakan aksi nyata, dan berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan sesuai dengan tahapan pengetahuannya. Tentunya hal yang esensial dari kegiatan P5 adalah membentuk karakter murid sesuai dengan dimensi profil pelajar Pancasila.

Budaya positif merupakan lingkungan yang mendukung kondusifitas belajar murid yang didasari dengan nilai-nilai positif, seperti kerjasama, saling menghargai, saling menghormati, kreatif dan inovatif. Budaya positif dapat mengembangkan prestasi belajar dan karakter murid yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila.

Saat ini pengembangan budaya positif di SMPN 6 Garut terkendala oleh kurangnya pemahaman murid tentang arti kedisiplinan. Murid cenderung tidak mematuhi keyakinan sekolah. Sikap murid yang sulit mewujudkan budaya positif dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain: kondisi lingkungan, kurang terpenuhinya kebutuhan dasar murid, dan perkembangan teknologi yang tidak terkendali.

Dewasa ini murid tumbuh di era digital, murid dengan mudah dapat mengakses informasi melalui internet dan media sosial, dengan gambaran kondisi tersebut, sekolah memandang perlu menyusun program dalam meningkatkan budaya positif dengan memanfaatkan teknologi melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Tema P5 yang akan dikembangkan adalah Berekayasa dan Berteknologi untuk membangun NKRI dengan topik Membangun Budaya Positif Sekolah menuju Murid yang Literat Berbasis Digital. Melalui kegiatan P5, murid diharapkan dapat memanfaatkan teknologi secara bijak, bertanggung jawab,

bekerjasama, dan kreatif dalam mengumpulkan data, mendokumentasikan, dan melaporkan kegiatan proyek.

B. PERMASALAHAN

Budaya positif tidak dapat dibangun oleh satu pihak, tetapi membutuhkan kesadaran dan komitmen dari semua pihak, yang meliputi murid, guru, orang tua, dan kepala sekolah, jika salah satu pihak tidak memiliki kesadaran dan komitmen maka upaya untuk membangun budaya positif tidak akan berhasil.

Murid berkembang sesuai dengan kodrat zaman. Pemanfaatan teknologi dirasakan sangat bermanfaat untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran. Kondisi murid SMP sangat labil, dibutuhkan kerjasama yang solid antara guru dan orang tua dalam memberikan bimbingan dan pengawasan dalam menggunakan teknologi secara aman, dan berdampak positif. Tantangan yang ditemukan penulis saat ini adalah, banyaknya murid yang menyalahgunakan teknologi. Ada beberapa murid yang menggunakan teknologi tidak sesuai dengan tujuannya seperti mencontek saat ujian, menyebarkan konten yang tidak pantas, bullying terhadap teman, dan kecanduan teknologi.

Melihat kondisi awal tersebut, penulis sebagai tim pengembang kurikulum sekaligus koordinator Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SMPN 6 Garut, merasa perlu mengupayakan menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Penulis merasa memiliki kewajiban menumbuhkan karakter murid agar menyadari pentingnya menciptakan budaya positif di sekolah, pemilihan tema Berekayasa dan Berteknologi untuk Membangun NKRI, merupakan pembelajaran kokurikuler yang dikembangkan untuk membangun budaya positif dengan memanfaatkan teknologi. Murid membuat video praktik baik dengan tema membangun budaya positif sekolah secara gotong royong dan kreatif. Cara murid menyusun video

praktik baik menunjukkan bahwa murid sudah literat dengan memanfaatkan perangkat digital.

C. PEMBAHASAN

P5 dengan tema Berekayasa dan Berteknologi untuk Membangun NKRI dilaksanakan dengan alur berikut: Tahap pengenalan proyek, tahap eksplorasi isu dan kontekstual, tahap aksi nyata dan tahap perayaan pembelajaran. Sebelum P5 dimulai, Guru yang akan menjadi tim fasilitasi melaksanakan tahap perencanaan proyek melalui kegiatan Workshop Video Praktik Baik. Tahap ini merupakan bekal bagi tim fasilitasi dalam menyampaikan materi proyek kepada murid sehubungan dengan penyusunan video praktik baik tema membangun budaya positif sekolah yang sesuai dengan alur STAR. Setiap kelompok bisa memilih topik yang berhubungan dengan disiplin budaya positif sekolah antara lain: Pembiasaan pagi, Gerakan Embun Pagi, Stop Bullying, Menghargai perbedaan, pembelajaran yang kondusif, dan menjaga lingkungan sekolah.

Tahap pengenalan proyek, tim fasilitasi menyampaikan alur proyek, tema proyek, dan dimensi proyek, setelah itu murid bersama kelompoknya menyepakati topik yang akan disusun menjadi naskah dan video budaya positif. Tahap eksplorasi isu dan kontekstual, murid diberikan tontonan sehubungan dengan pemanfaatan teknologi bagi dunia pendidikan. Tahap aksi nyata 1, murid menyusun naskah video yang sesuai dengan alur STAR. Tahap aksi nyata 2, murid mengumpulkan aset video yang sesuai dengan topik yang telah disepakati. Tahap aksi nyata 3, murid mengedit aset video menjadi video praktik baik. Tahap berikutnya yaitu perayaan pembelajaran dan refleksi serta tindak lanjut, pada tahap ini perwakilan kelompok menampilkan presentasi video praktik baiknya di hadapan kepala sekolah, semua tim fasilitasi, dan semua murid.

D. HASIL

Kegiatan P5 yang telah dilaksanakan menghasilkan sebuah produk video praktik baik bertemakan membangun budaya positif sekolah, kumpulan lembar kerja murid, lembar refleksi murid, dan penilaian proyek.

Esensi kegiatan proyek adalah terwujudnya murid yang memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, tolak ukur keberhasilan penulis setelah dilaksanakan kegiatan P5 ini adalah meningkatnya budaya positif sekolah, dibuktikan dengan nilai rapor pendidikan untuk indikator prioritas karakter, iklim keamanan sekolah dan kebhinekaan mengalami kenaikan dari tahun 2022. Persentase kenaikan dari hasil raport pendidikan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel I. Raport Pendidikan SMPN 6 Garut Tahun 2023

Indikator Prioritas	Skor Rapor Tahun		Persentase Kenaikan
	2022	2023	
Karakter	50,19	62,37	24,7 %
Iklim Keamanan Sekolah	71,43	84,85	18,79 %
Iklim Kebhinekaan	60,8	71,39	17,42

Sumber: <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/>



Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar 1. Kegiatan P5 Tema Berekayasa dan Berteknologi dalam membangun NKRI

Pelaksanaan P5 berjalan dengan lancar dan berdampak positif bagi lingkungan sekolah. Murid menyusun video praktik baik sesuai dengan alur STAR, murid sudah literat dalam memanfaatkan keterampilannya menggunakan perangkat digital, menghasilkan video praktik baik yang berkualitas, dipublikasikan di media sosial dan pesan yang disampaikan berdampak pada peningkatan budaya positif sekolah.

E. KESIMPULAN

Praktik baik yang penulis bagikan merupakan pengembangan nilai karakter melalui kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, harapannya nilai karakter murid dapat terwujud dalam menciptakan budaya positif sekolah. Penyesuaian keberadaan teknologi sangat menunjang kegiatan proyek. Murid dapat mengakases video praktik budaya positif dan mengimplementasikannya di sekolah. Penulis menarik kesimpulan bahwa pelaksanaan P5 dengan tema Berekayasa dan Berteknologi untuk Membangun NKRI dinilai berhasil, karena hasil rapor pendidikan untuk indikator prioritas yang mewakili nilai budaya positif terdapat perubahan signifikan dari tahun sebelumnya.

Meningkatkan Kepedulian Diri Murid Melalui Kegiatan “Bang Jawa”

Nia Winianingsih, M.Pd.

SMP Negeri 1 Cigandamekar

e-mail: niawinianingsih46@guru.smp.belajar.id

Key Words:

P5 ; Akhlak
Pribadi ;
Kepedulian Diri ;
Mandiri ; Bangun
Jiwa dan Raganya

Abstrak: Perkembangan teknologi yang semakin memajukan, memberi efek pada pola hidup murid. Atas alasan mengikuti *trend*, tanpa disadari murid menunjukkan kurang peduli pada kesehatan dirinya. Kegiatan P5 dengan tema Bangun Jiwa dan Raganya (Bang Jawa) di kelas VII SMPN 1 Cigandamekar, memiliki urgensi untuk menanamkan kesadaran murid dalam kesejahteraan jiwa dan raga. Hingga dapat meningkatkan kepedulian murid pada dirinya sendiri. Dengan mengangkat isu sekolah anti perundungan, nutrisi harianku, dan gerak ototku sehat jiwa ragaku. Hasil asesmen dan refleksi dari kegiatan P5 “Bang Jawa” ini menunjukkan respon yang positif dari murid (>90%). Pembelajaran bermakna dihasilkan karena dalam prosesnya memiliki prinsip holistik, kontekstual, berpihak pada murid, dan eksploratif. Dengan menerapkan keempat prinsip serta mengikuti alur perencanaan projek program “Bang Jawa” ini dapat menanamkan profil pelajar Pancasila terutama pada dimensi Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia dan Mandiri.

A. PENDAHULUAN

Profil Pelajar Pancasila merupakan karakter kompetensi pelajar yang ingin dicapai oleh sistem pendidikan Indonesia yang sesuai pula dengan tuntutan kompetensi abad 21. Murid tidak hanya siap untuk berperan sebagai warga negara Indonesia melainkan juga sebagai warga dunia. Hal ini menjadi bahan rujukan pemerintah dalam menyusun kebijakan dengan memperhatikan kesejahteraan jiwa dan raga murid.

Tetapi saat ini dengan dalih mengikuti trend hidup yang mengasyikkan menurut murid, berbagai kasus merebak di antaranya stunting. Maraknya makanan yang hanya sekadar mempunyai cita rasa yang enak untuk memanjakan lidah tanpa memperhatikan nilai gizinya. Rasa ingin lebih kekinian serta tidak mau dicap ketinggalan zaman lebih mendominasi dalam diri murid saat ini. Walaupun cenderung menyakiti diri sendiri serta kurang peduli dengan kebersihan dan kesehatan tubuhnya. Seperti membuat tato dari sejenis getah tanaman, merokok diusia remaja, memanjangkan kuku, hingga kurang peduli pada kebersihan badan. Berbagai hal tersebut menunjukkan rendahnya akhlak pribadi murid terutama peduli pada diri sendiri. Ditambah lagi dengan “mager” atau “malas gerak” yang melanda kalangan murid sehingga memengaruhi kehidupannya. Di sisi lain ada aktivitas yang terkesan “memanjakan” yang dapat memberikan efek negatif seperti kecanduan gadget, kurangnya tidur atau istirahat, kurangnya gerak menyebabkan obesitas dan penyakit lainnya, serta adanya cyber bullying karena kurangnya sosialisasi dengan teman lain.

Hal-hal yang berlaku umum tersebut pun tampak dalam kehidupan para murid di SMPN 1 Cigandamekar. Rasa malas bergerak hingga bullying menjadi pemandangan keseharian pada murid. Pada saat diselenggarakan senam bersama ternyata sebagian besar murid tidak mengikuti gerak senam dengan sungguh sungguh. Serta berbagai catatan kasus murid setiap harinya, yang diawali dari perundungan atau bullying.

B. PERMASALAHAN

Berdasarkan kondisi yang nampak, menuntut pendidikan agar dapat menanamkan keseimbangan diri pada murid. Banyak hal yang ingin diterapkan untuk melatih murid agar mulai peduli pada diri sendiri untuk kesejahteraan jiwa dan raganya. Kenyataannya masih banyak kendala yang menjadi tantangan.

Melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan lintas disiplin ilmu diharapkan dapat menumbuhkan karakter murid sesuai kondisi murid yang kontekstual. Namun, dalam pelaksanaannya masih ada guru yang belum berperan sebagai fasilitator, tetap dengan pembelajaran mata pelajaran yang diampunya. Selain itu, ketika dihadapkan dengan suatu topik yang belum dipahaminya, guru cenderung untuk memberikan tugas pada murid tanpa arahan. Akhirnya yang dirasakan murid lebih pada konseptual bukan kontekstual.

Sedangkan murid dengan segala kecanggihan dan rasa ingin tahunya yang tinggi mudah mencari sumber informasi. Hal yang mereka pikirkan dapat langsung mereka cari informasi menggunakan teknologi yang dimiliki, tanpa memperdulikan kebenarannya. Banyaknya sumber informasi tetapi kurang disaring pun menjadi tantangan yang cukup besar. Oleh karena itu, perlu adanya arahan dari sumber informasi yang kompeten dan mudah diterima oleh murid, di antaranya pihak sekolah seperti guru, tata usaha, kepala sekolah, orang tua, ataupun narasumber lainnya agar lebih kontekstual dengan kehidupan murid.

C. PEMBAHASAN

Untuk mengatasi masalah yang ada, sekolah mengangkat isu tersebut dalam kegiatan P5. Adapun langkah didalamnya berawal dari diskusi pada rapat dinas sekolah sebagai upaya menyiapkan ekosistem sekolah. Berikutnya yakni mendesain dan mendiskusikan alur perencanaan proyek, alokasi waktu yang akan digunakan, dimensi yang ingin dicapai, membentuk tim P5, mengidentifikasi tahapan kesiapan sekolah, tema proyek, elemen dan sub elemen, menyusun modul, merancang topik, alur aktivitas, dan asesmen proyek sebagai refleksi awal berupa angket yang dilakukan secara online melalui google form.

Tema yang diambil selaras dengan isu yaitu Bangunlah Jiwa dan Raganya yang kemudian diberi nama P5 “Bang Jawaara”. Kegiatan ini terdiri atas tiga topik yang mencakup kesejahteraan jiwa dan raga murid. Di dalamnya ditanamkan kesadaran serta keterampilan dalam memelihara kesehatan baik fisik maupun mental untuk membangun kepedulian diri.

Tahap pertama pelaksanaan P5 ini yakni tahap pengenalan. Pada tahap ini terdapat refleksi awal dengan mengisi lembar kuisioner mengenai kesejahteraan serta kesehatan jiwa dan raga serta sosialisasi P5. Dilanjutkan dengan pengenalan dan mengarahkan topik melalui ekspos materi bersama fasilitator. Disinilah tahapan yang dilakukan untuk menjawab tantangan menyamakan persepsi para guru mengenai tugasnya sebagai fasilitator P5 “Bang Jawaara”. Terdapat juga pembahasan yang berkaitan antara materi dengan isu kontekstual serta mengeksplorasinya bersama narasumber dengan mendatangkan ahli dibidangnya.

Selanjutnya tahap kontekstualisasi, di mana murid mulai mengorganisasikan pengetahuan dengan isu yang sedang berkembang. Murid mulai membangun ide untuk berkarya, merencanakan aksi yang akan diajukan sebagai solusi dari permasalahan dan isu tersebut. Tahapan berikutnya yakni tahap aksi, di mana para murid dalam kelompok mulai mewujudkan hasil yang diperoleh. Sedangkan panen karya murid akan memamerkan hasil karya dalam kegiatan proyek. Panen karyanya berkolaborasi dalam program kemping sekolah.

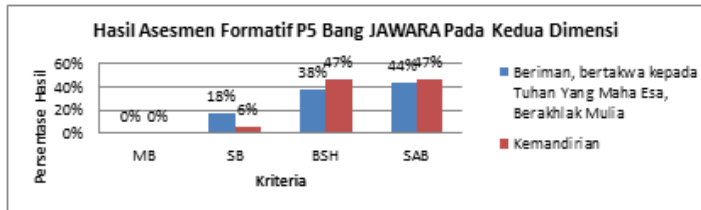
Tahap terakhir refleksi dan tindak lanjut. Asesmen yang dilakukan mencakup asesmen formatif dan sumatif. Dukungan serta kolaborasi penuh dibutuhkan dari semua pihak, baik pihak sekolah, murid, orang tua, dan dinas terkait. Koordinasi dan kolaborasi sangat penting dalam mencapai tujuan proyek. Kegiatan ini diselenggarakan dengan berbasis aset. Seluruh sumber daya yang dimiliki sekolah dimanfaatkan dan digunakan untuk keterlaksanaan P5 ini.

D. HASIL

Pada tahap kontekstualisasi dan aksi isu bullying, murid berdiskusi mengenai kesejahteraan diri dalam perspektif Islam, kesehatan mental dalam bermedia sosial (cyber bullying), serta pengelolaan emosi, hingga isu dari narasumber yang kompeten. Dengan adanya keterlibatan murid dalam memberikan aksi mengenai perundungan, membacakan, dan membuat komitmen dapat menumbuhkan motivasi dalam dirinya untuk melaksanakan komitmen bersama membangun Sekolah Anti Perundungan.

Berkaitan dengan isu stunting, bermitra dengan Puskesmas secara persuasif menanamkan kesadaran pentingnya memperhatikan asupan nutrisi bagi tubuh. Identifikasi dan menganalisis makanan yang tersedia dan sering dikonsumsi, menghitung kebutuhan kalori setiap diri murid, hingga meminimum Tablet Tambah Darah (TTD) secara rutin bagi para murid perempuan menjadikan pembelajaran yang holistik dan kontekstual. PHBS diantaranya peduli pada kesehatan diri sendiri, mulai dari kebersihan dan kesehatan rambut, kulit, kuku, hingga pakaian. Melalui kegiatan membuat meal plan serta membuat produk makanannya.

Hasil asesmen sumatif menunjukkan 93% murid dapat menentukan makanan dengan gizi seimbang. Hasil asesmen formatif P5 “Bang Jawa” pada kedua dimensi berada pada kriteria sedang berkembang, berkembang sesuai harapan, dan sangat berkembang. Pelaksanaan proyek yang bersifat holistik, kontekstual, berpusat pada murid, dan eksploratif membuat pencapaian tujuan menjadi lebih mudah. Dimulai adanya motivasi dari luar yang menarik dan bermakna, sehingga muncul motivasi dalam dirinya.



Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar 1. Kegiatan dan Hasil P5 “Bang Jawa”

E. KESIMPULAN

Mewujudkan diferensiasi pada proses pembelajaran di kelas dapat diawali dari kerangka berfikir aset yang dimiliki. Pemetaan aset memberikan informasi penting dalam mendesain strategi pembelajaran diferensiasi yang efektif dan efisien. Pemilihan media pembelajaran dapat menggunakan aplikasi edukasi berbasis web agar tidak berbiaya dengan koneksi internet yang memadai, hambatan kepemilikan gadget dapat dijadikan strategi pembelajaran berdiferensiasi seperti membuat strategi pembelajaran berkelompok dengan langkah pembelajaran PERMEN (Phatikan, Rakit dan Menjadi Mentor). Hasilnya peserta didik termotivasi dalam belajar, ragam gaya belajar dapat terpenuhi, dan menciptakan kelas yang inklusif. Respon peserta didik, guru, dan kepala sekolah menanggapi pembelajaran ini kreatif untuk dibiasakan disetiap jenjang kelas serta peserta didik merasa senang belajar.

Pembelajaran IPA BERNUTRISI (Berbasis Numerasi Berbantuan Teknologi Informasi)

Prima Anugraheni

SMPN 2 Ciseeng

primaanugraheni92@guru.smp.belajar.id

Key Words:

Pembelajaran IPA;
Pembelajaran
Berbasis Numerasi;
Teknologi
Informasi; Numerasi

Abstrak: Praktik baik ini bertujuan menguatkan kemampuan numerasi melalui pembelajaran IPA. Dalam praktik baik ini, penulis sebagai guru mata pelajaran IPA merasa perlu berperan dalam memperbaiki kemampuan numerasi di SMPN 2 Ciseeng setelah terpantau di rapor pendidikan nilainya 33,3%. Melalui pembelajaran IPA berbasis numerasi berbantuan teknologi informasi pada materi sistem pencernaan untuk topik “Sudah idealkah tubuhku?” Murid belajar menggunakan alat ukur dan menggunakan gawai untuk menghitung kebutuhan kalori harian dan BMI melalui kalkulator kalori *online* dan menyusun menu diet sehat dengan aplikasi *Fat Secret*. Murid nampak antusias, mulai tumbuh keingintahuan, terampil menggunakan alat matematika dalam pembelajaran, dan bisa memecahkan permasalahan dengan berbantuan teknologi informasi. Pada akhirnya disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran IPA BERNUTRISI mampu menguatkan numerasi murid di SMPN 2 Ciseeng.

A. PENDAHULUAN

Semenjak Merdeka Belajar dirilis oleh Mendikbudristek, beberapa kebijakan dalam dunia pendidikan mengalami perubahan. Salah satunya adalah dihapusnya Ujian Nasional (UN) yang digantikan dengan AKM (Asesmen Kompetensi Minimum) yang sekarang disebut ANBK (Asesmen Nasional Berbasis Komputer). ANBK dianggap mampu menjawab kebutuhan global saat ini bahwa murid diharapkan mampu beradaptasi dengan dunia yang cepat berubah dan berpartisipasi aktif di masyarakat. Dua kemampuan

yang menentukan kecakapan seseorang untuk belajar sepanjang hayat adalah kompetensi literasi membaca atau literasi matematika, yang sering disebut literasi numerasi.

Pada saat ANBK, peserta didik yang menjadi sampling diberikan soal yang fokusnya untuk mengukur literasi dan numerasi. Hasil dari ANBK dapat digunakan untuk mengukur kompetensi murid terkait kemampuan literasi dan numerasinya. Hasilnya bisa dilihat oleh satuan pendidikan di rapor mutu pendidikan sekolah. Hasil ANBK untuk SMPN 2 Ciseeng pada tahun 2023 adalah 46,6% atau masuk kategori sedang untuk kemampuan literasi dan 33,3% atau kategori rendah untuk kemampuan numerasi. Berdasarkan prioritas rekomendasi dalam rapor pendidikan maka dianjurkan GTK memperbaiki metode pembelajaran. Prioritas perbaikan yang harus dilakukan adalah untuk kemampuan numerasi karena kategorinya rendah berada dalam zona berwarna merah.

Sesuai dengan prioritas rekomendasi dalam rapor pendidikan SMPN 2 Ciseeng maka salah satu hal yang dapat dilakukan adalah dengan melaksanakan pembelajaran numerasi lintas mata pelajaran (numeracy across the curriculum) karena tanggung jawab perbaikan kemampuan numerasi murid tidak hanya pada guru matematika tetapi pada semua guru mata pelajaran. Sebagai wujud implementasi kurikulum merdeka maka guru perlu mengetahui kemampuan awal setiap murid untuk melakukan pemetaan dalam pembelajaran. Seiring berkembangnya zaman, penggunaan teknologi pendidikan juga semakin canggih dalam mendukung proses pembelajaran, penggunaan media sangat membantu proses transformasi ilmu sehingga lebih mudah dipahami oleh murid. Melalui penerapan pembelajaran IPA berbasis numerasi berbantuan teknologi informasi (BERNUTRISI) diharapkan mampu menguatkan numerasi di SMPN 2 Ciseeng.

B. PERMASALAHAN

Tantangan yang dihadapi penulis dalam menerapkan pembelajaran IPA BERNUTRISI adalah keterbatasan pengetahuan penulis dalam merancang pembelajaran berbasis numerasi lintas mata pelajaran. Tantangan lain yaitu murid kesulitan memahami konsep numerasi lintas mata pelajaran, mereka seringkali mengalami kesulitan dalam memahami konsep bacaan matematika dalam materi IPA sehingga melemahkan motivasi belajar mereka. Murid belum memahami mengapa harus ada operasi hitung matematika saat belajar IPA, menurut mereka hal tersebut tidak relevan dan menyulitkan. Sebagian besar murid masih berada di level rendah pada kesiapan belajarnya, sehingga guru harus ekstra mendampingi berkeliling ke setiap kelompok untuk memastikan semua murid mampu mengikuti pembelajaran dengan baik. Keterbatasan sumber belajar, sarana dan prasana yang tersedia di sekolah juga menjadi tantangan dalam menerapkan pembelajaran berbasis numerasi. Tantangan lainnya adalah sulitnya melaksanakan evaluasi yang efektif dalam mengukur pemahaman numerasi pada mata pelajaran non matematika.

C. PEMBAHASAN

Untuk mengatasi tantangan yang ada, maka tindakan awal yang dilakukan penulis adalah mencari referensi dari berbagai sumber dalam merancang pembelajaran berbasis numerasi, kemudian mengidentifikasi capaian pembelajaran yang terintegrasi dengan numerasi. Materi sistem pencernaan adalah salah satu materi yang bisa disisipkan numerasi didalamnya dengan membawa murid kedalam permasalahan di dunia nyata. Mengambil topik “Sudah idealkah tubuhku?” akan menarik antusiasme murid dalam pembelajaran. Ketersediaan sarana dan prasarana yang minim justru menginisiasi penulis untuk mengajak murid memanfaatkan teknologi informasi melalui gawai.

Langkah awal penerapan pembelajaran berbasis numerasi berbantuan teknologi informasi yang dilakukan penulis adalah melakukan asesmen diagnostik untuk mengetahui kesiapan belajar murid sehingga dapat memetakan murid dalam kelompok yang tepat. Murid dengan level mahir disebarkan ke semua kelompok dan dijadikan tutor sebaya untuk temannya begitu pula murid yang berada pada level sedang dan rendah juga disebarkan merata di semua kelompok. Sintaks pembelajaran ini mengikuti sintaks Problem Based Learning dengan mengintegrasikan numerasi berbantuan teknologi informasi didalamnya. Guru menyampaikan suatu permasalahan yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari yaitu tentang banyaknya orang obesitas di dunia ini dan juga masalah kekurangan gizi, kemudian mengorganisasikan murid untuk belajar mencari sumber literasi melalui gawai yang mereka miliki, dilanjutkan melakukan penyelidikan secara berkelompok dengan mengukur tinggi badan dan massa badan kemudian memasukkannya kedalam tabel di dalam lembar kerja dan menghitung kebutuhan kalori serta BMI melalui kalkulator kalori harian online. Murid kemudian mengkategorikan dirinya apakah dalam kategori overweight, normal, atau underweight. Murid mulai menganalisis solusi dari permasalahan ini dengan menyusun menu diet sehat dengan menggunakan aplikasi Fat Secret yang bisa diinstal digawainya. Pada akhirnya murid mampu mencari solusi dari permasalahan yang ada.

Asesmen numerasi dilakukan selama proses pembelajaran melalui obeservasi keterampilan dan sikap numerasi murid. Guru non matematika tidak memiliki tanggung jawab untuk melakukan asesmen numerasi di dalam mata pelajarannya karena memang bukan merupakan tujuan dari mata pelajaran tersebut. Namun guru non matematika dapat terlibat pada saat melakukan asesmen non kognitif melalui observasi perilaku murid dengan memperhatikan dan mencatat apa yang murid katakan dan lakukan di dalam kelas. Dua aspek yang berkaitan dengan numerasi yang perlu diperhatikan

ketika mengobservasi murid, yaitu (a) kemampuan numerasi, dan (b) disposisi atau sikap dari peserta didik. Penulis menyiapkan lembar kerja sebagai panduan aktivitas yang dilakukan murid selama proses pembelajaran dan menggunakannya sebagai penilaian formatif kemampuan numerasi. Penulis juga membuat rubrik pengamatan sikap untuk mengobservasi murid selama melakukan aktivitas pembelajaran.

D. HASIL

Pembelajaran IPA berbasis numerasi berbantuan teknologi informasi bisa dilaksanakan dengan baik terlihat dari antusiasme murid dengan perannya masing-masing di dalam kelompok. Murid yang mahir berperan memegang meteran membantu teman yang lainnya mengukur. Murid lainnya ada yang bertugas membaca



Sumber.Dokumentasi Pribadi
Gambar 2. Murid memanfaatkan gawai untuk pembelajaran berbasis numerasi

skala. Tampak ada yang penasaran ingin belajar mengukur teman yang lainnya. Murid mampu menggunakan peralatan yang sesuai dengan permasalahan, dan mendapatkan hasil yang akurat dengan alat tersebut.



Sumber. Dokumentasi Pribadi
Gambar 1. Murid berkelompok menggunakan alat ukur matematika

Selama proses pembelajaran murid terlihat rasa ingin tahunya mulai berkembang. Murid bersama-sama dalam kelompok mampu menghitung kebutuhan kalori harian masing-masing anak dan menghitung BMI-nya dengan kalkulator kalori online didalam gawainya masing-masing. Hal ini memudahkan murid dalam mencari data dan menganalisis data yang ada sesuai pertanyaan yang

ada didalam lembar kerja. Setelah mengidentifikasi data yang ada, murid merancang menu diet sehat untuk teman yang belum memiliki tubuh ideal dengan aplikasi Fat Secret yang telah diinstal di gawainya. Kemudian murid menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan bersama guru.

E. KESIMPULAN

Melalui pembelajaran IPA BERNUTRISI ini tampak bahwa murid lebih terlibat dalam mengikuti pembelajaran. Murid bersemangat dan menikmati apa yang dilakukan. Timbul rasa ingin tahu untuk menggunakan alat matematika. Dan bisa memilih dan menggunakan alat matematika dengan benar untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dengan bantuan teknologi murid merasa lebih mudah memahami konsep yang diberikan oleh guru. Murid mampu memanfaatkan teknologi melalui *gadgetnya* untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan numerasi dan sikap numerasi murid semakin menguat melalui pembelajaran IPA BERNUTRISI.

Penggunaan Media *Graph Pads* untuk Meningkatkan Numerasi Peserta Didik

Rachma Wahyuni

SMP Negeri 2 Krangkeng

e-mail: rachmawahyuni22@gmail.com

Key Words:

numerasi; transformasi
geometri; rapor
pendidikan

Abstrak: Numerasi merupakan kemampuan menerapkan konsep dan keterampilan matematika untuk memecahkan masalah praktis dalam kehidupan sehari-hari. Capaian kemampuan numerasi satuan pendidikan dapat dilihat dan dianalisis dari data rapor pendidikan. Data rapor pendidikan menunjukkan capaian kemampuan numerasi UPTD SMP Negeri 2 Krangkeng adalah 31,11%, artinya kurang dari 40% peserta didik telah mencapai kompetensi minimum untuk numerasi. Salah satu akar permasalahan tersebut adalah kualitas pembelajaran. Beberapa indikator yang perlu ditingkatkan yaitu metode pembelajaran yang interaktif, dukungan psikologis berupa praktik pembelajaran yang menumbuhkan kepercayaan diri, dan manajemen kelas yaitu pengelolaan kelas yang mendukung pembelajaran. Upaya yang dilakukan penulis untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik dengan memperbaiki kualitas pembelajaran yaitu menggunakan media *graph pads* pada materi transformasi geometri. Praktik pembelajaran ini membantu peserta didik memahami materi transformasi geometri dengan baik dan berhasil meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Selain itu, penggunaan media *graph pads* pada materi transformasi geometri juga mendukung terwujudnya pembelajaran interaktif yang menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik.

A. PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pendidikan pada satuan pendidikan selalu dilakukan secara rutin. Rapor pendidikan menjadi referensi utama sebagai dasar analisis dalam meningkatkan kualitas tersebut. Rapor pendidikan merupakan sumber data yang objektif dimana laporan disajikan secara terintegrasi. Rapor pendidikan berisi data hasil Asesmen Nasional berupa capaian numerasi dan literasi peserta didik, survey karakter, serta survey lingkungan belajar.

Data rapor pendidikan menunjukkan capaian kemampuan numerasi UPTD SMP Negeri 2 Krangkeng adalah 31,11%, artinya kurang dari 40% peserta didik yang telah mencapai kompetensi minimum untuk numerasi, perlu upaya mendorong peserta didik dalam mencapai kompetensi minimum. Pada platform rapor pendidikan dijelaskan bahwa salah satu akar masalah tersebut adalah kualitas pembelajaran. Adapun beberapa indikator yang perlu ditingkatkan yaitu metode pembelajaran yang interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik, dukungan psikologis berupa praktik pembelajaran yang memenuhi kebutuhan psikologis peserta didik untuk menumbuhkan kepercayaan diri dan perasaan diterima tanpa dibeda-bedakan, manajemen kelas yaitu pengelolaan kelas yang mendukung pembelajaran serta penerapan penghargaan dan sanksi secara proporsional.

B. PERMASALAHAN

Memahami hasil analisis rapor pendidikan UPTD SMP Negeri 2 Krangkeng, penulis berupaya menyelesaikan salah satu akar masalahnya yaitu dengan memperbaiki kualitas pembelajaran.

Tantangan dalam memperbaiki kualitas pembelajaran agar dapat meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik adalah keterbatasan penulis dalam menentukan ide pembelajaran yang terintegrasi numerasi untuk setiap materi. Tantangan lain yaitu menentukan strategi pembelajaran yang dapat melibatkan peserta

didik secara aktif dan dapat mengapresiasi peserta didik sehingga peserta didik antusias dan percaya diri dalam pembelajaran.

C. PEMBAHASAN

Penulis menggunakan media graph pads pada materi transformasi geometri sebagai strategi pembelajaran yang terintegrasi numerasi. Alat dan bahan yang digunakan pada praktik pembelajaran diantaranya adalah graph pads, pensil, penghapus, penggaris dan pensil warna.

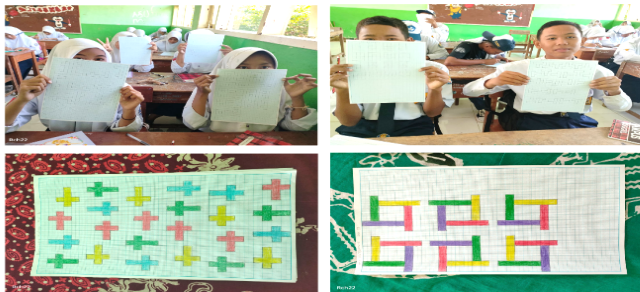
Pada awal pembelajaran, peserta didik membuat pola geometri pada graph pads dan melakukan pengulangan pola tersebut, peserta didik diberikan kebebasan untuk berkreasi menggambar pola geometri yang disukai. Pada tahap ini peserta didik memahami penggunaan penggaris dengan baik dan benar serta memahami pengukuran yang tepat saat melakukan pengulangan pola. Tahap berikutnya peserta didik mewarnai pola sesuai pengulangan, peserta didik berkreasi mewarnai pola sesuai warna kesukaanya dan belajar konsisten dalam mewarnai pola sesuai pengulangannya. Tahap berikutnya peserta didik mengeksplorasi pengetahuan terkait transformasi geometri dari buku paket atau dari media belajar lainnya yang relevan kemudian menentukan jenis transformasi geometri dari polanya masing-masing, sehingga peserta didik memahami jenis-jenis transformasi geometri.

A. HASIL

Penggunaan media graph pads pada materi transformasi geometri melibatkan peserta didik secara aktif, bebas berekspresi dalam menggambar pola geometri dan mewarnai pola tersebut. Dengan kebebasan berekspresi, peserta didik antusias dan percaya diri dalam menggambar pola geometri sesuai keinginannya. Praktik pembelajaran ini menghargai kreativitas setiap peserta didik sehingga peserta didik merasa diterima tanpa dibeda-bedakan.

Penggunaan media graph pads pada materi transformasi geometri juga dapat meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Hasil refleksi pada akhir pembelajaran, penulis mendapatkan beberapa catatan diantaranya peserta didik memahami penggunaan penggaris dengan baik dan benar, peserta didik memahami konsistensi pengukuran dalam pengulangan pola dan pewarnaannya.

Melalui praktik pembelajaran ini, peserta didik mampu memahami materi transformasi geometri dengan baik. Hal ini terlihat pada saat peserta didik mampu mengidentifikasi dengan tepat jenis transformasi geometri dari pola yang dibuatnya.



Sumber. Dokumentasi Pribadi

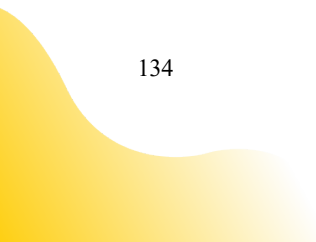
Gambar 1. Pembelajaran Terintegrasi Numerasi

B. KESIMPULAN

Pembelajaran transformasi geometri dengan bantuan media graph pads melibatkan peserta didik secara aktif. Peserta didik sangat antusias dalam pembelajaran karena bebas berekspresi dalam menentukan pola geometri dan warna yang disukainya. Praktik pembelajaran ini dapat memenuhi kebutuhan psikologis peserta didik untuk menumbuhkan kepercayaan diri dan perasaan diterima tanpa dibeda-bedakan. Modifikasi pembelajaran yang terintegrasi numerasi tentu saja bukan hanya dapat diterapkan pada mata pelajaran matematika namun dapat diterapkan pada mata pelajaran lain. Penerapan numerasi secara menyeluruh dan konsisten di



sekolah dapat mendukung pengembangan numerasi bagi peserta didik.



Makin Ceriwis Berbahasa Inggris dengan *Board Game “Help Me, Please!”*

Ria Triana, S.Pd., Gr.

SMP Negeri 1 Cislak

riatriana76@guru.smp.belajar.id

Key Words:

permainan; kemampuan;
berbicara;

Abstrak: Tujuan penulisan ini adalah untuk berbagi praktik baik mengenai penggunaan *board game “Help Me, Please!”* dalam meningkatkan kemampuan berbicara murid dalam bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah STAR (situasi, tantangan, aksi dan refleksi hasil). Berawal dari keraguan murid saat mempraktikkan bahasa Inggris, pembelajaran menjadi kurang bermakna. Penulis pun merancang permainan *board game* dengan papan sebagai media utamanya. Aturan permainan disusun dengan jelas. Di akhir kegiatan dilakukan penskoran dan refleksi sebagai umpan balik bagi guru. Hasil yang diperoleh adalah murid lebih tertantang dan merasa percaya diri untuk mempraktikkan bahasa Inggris. Permainan ini merangsang pikiran dan kreativitas anak, mengurangi kebosanan, sehingga pembelajaran pun menjadi lebih bermakna. Secara tidak langsung permainan ini mengajarkan anak untuk disiplin, taat, bersikap jujur, berinteraksi sosial, bekerja sama, dan berpikir kreatif.

C. PENDAHULUAN

Practice makes perfect. Pepatah itu yang sering penulis sampaikan kepada murid saat belajar bahasa Inggris. Jika ingin terampil menguasai suatu bahasa, maka latihan adalah kuncinya. Artinya ketika kita ingin menguasai bahasa Inggris, maka intensitas

penggunaan bahasa tersebut harus ditingkatkan. Semakin banyak kesempatan untuk menggunakan bahasa yang dipelajari, maka keterampilan bahasa tersebut akan semakin meningkat. Namun, hal inilah yang kerap menjadi kendala.

Sebagian besar murid di SMP Negeri 1 Cisalak kesulitan untuk mengucapkan kata-kata dalam bahasa Inggris. Pengetahuan akan dasar-dasar bahasa asing tersebut pun masih sangat minim. Perasaan malu karena tidak terbiasa mempraktikkan bahasa Inggris membuat suasana kelas menjadi kaku. Murid pun merasa ragu dan takut melakukan kesalahan sehingga mereka menjadi pasif.

Terdapat banyak strategi maupun metode dalam pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu metode yang digunakan oleh penulis adalah penggunaan board game “Help Me, Please!”. Permainan yang menggunakan papan sebagai media utamanya ini dapat mendorong murid untuk mempraktikkan bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan.

B. PERMASALAHAN

Kekakuan murid saat mempelajari bahasa Inggris membuat pembelajaran menjadi tidak bermakna. Penulis beranggapan bahwa mereka perlu ditantang dengan permainan yang mengasyikan untuk meningkatkan speaking skill dalam bahasa Inggris. Namun, permainan apa yang dapat mendorong murid untuk mempraktikkan bahasa Inggris dan hal apa saja yang perlu dipersiapkan dalam menyusun permainan tersebut? Selain itu penulis pun perlu mengetahui bagaimana respon murid setelah melakukan permainan. Hal ini menjadi permasalahan yang muncul saat akan menerapkan permainan board game “Help Me, Please!”.

C. PEMBAHASAN

Permainan board game “Help Me, Please!” yaitu permainan yang dimainkan dua orang atau lebih berupa papan permainan yang dirancang dan memiliki peraturan tertentu. Pada permainan ini

murid didorong untuk berlatih menggunakan bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan.

Dalam menerapkan board game “Help Me, Please!” terdapat beberapa langkah yang harus dikerjakan. Hal pertama yang harus dilakukan adalah tahapan merancang permainan. Penulis memanfaatkan aplikasi Canva seperti membuat board (papan permainan), flash card, action card, kartu merah dan kartu kuning. Selain itu ungkapan-ungkapan yang harus diingat para pemain dan aturan-aturan permainan juga dituliskan dengan jelas. Setelah itu board dan kartu-kartu tersebut dicetak menggunakan kertas cover atau kertas foto. Alat dan bahan lain yang diperlukan adalah dadu dan beberapa pion.

Langkah selanjutnya adalah menentukan aturan permainan. Penulis menentukan beberapa aturan diantaranya: 1) Setiap kelompok terdiri dari empat hingga lima orang pemain. Semua pemain mengingat kalimat utama “Help me, please! I’ve lost my ...” Pemain lain menjawab “What does it look like?”, 2) Kocoklah flashcard dan action card, 3) Pemain pertama mengocok dadu, menempatkan pion, mengambil flashcard, menyebutkan kalimat utama dan mendeskripsikan benda sesuai yang tertera dalam flash card, 4) Permainan pun dilanjutkan oleh pemain berikutnya, 5) Pemain yang mencapai garis finish adalah pemenangnya.

Selain menyusun aturan permainan, ditentukan juga aturan tambahan agar permainan menjadi lebih seru dan menantang, diantaranya; 1) Pemain yang tidak dapat mendeskripsikan benda akan mendapat kartu kuning. Jika melakukan kesalahan kedua maka mendapat kartu merah dan tidak dapat melanjutkan permainan, 2) Jika pion menginjak nomor bercetak tebal, maka pemain harus mengambil kartu aksi dan melakukan apa yang diperintahkan. Dengan aturan tambahan tersebut murid berupaya agar menaati aturan permainan dan mencoba untuk tidak melakukan kesalahan. Dalam hal ini secara tidak langsung mereka tengah mempelajari materi dengan cara yang menyenangkan. Setelah itu murid mencatat

skor mereka masing-masing ke dalam format yang telah disiapkan. Guru dapat mengetahui dan mengevaluasi tingkat pemahaman murid dari skor yang diperoleh.

Setelah selesai melakukan permainan, guru tidak lupa mengajak murid untuk melakukan refleksi. Misalnya guru dapat bertanya apakah mereka menyukai permainan tersebut atau tidak. Tanyakan pula alasan dari setiap jawaban murid. Jika mereka menyukai permainan, bagian manakah yang paling disukai. Guru pun dapat mengajukan pertanyaan lain. Misalnya, apa yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman mereka terkait materi yang dipelajari. Dengan demikian guru dapat melakukan tindak lanjut dari permainan yang telah dilakukan.

D. HASIL

Dari hasil observasi yang dilakukan guru, melalui board game “Help Me, Please!” murid pun mulai terbiasa untuk mempraktikkan kemampuan berbahasa yang telah dipelajari. Mereka terlihat antusias dalam memainkan board game. Mereka pun bersemangat untuk mengingat ungkapan-ungkapan yang akan digunakan dalam permainan. Perlahan, mereka mulai terbiasa untuk mempraktikkan speaking skill khususnya pada materi describing things. Bahkan, murid yang masih kurang pemahamannya menjadi lebih bersemangat untuk belajar dengan mencoba bertanya kepada guru maupun temannya. Belajar pun jadi lebih menantang. Board game “Help Me, Please!” melatih kemampuan berbicara murid dengan cara yang menyenangkan. Dampak lain bagi penulis, menghadirkan permainan ke dalam pembelajaran menjadikan guru lebih kreatif dan inovatif sehingga memunculkan gagasan baru.



Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar 1. Implementasi *board game* dalam pembelajaran bahasa Inggris

E. KESIMPULAN

Menghadirkan permainan ke dalam pembelajaran merupakan salah satu integrasi kompetensi sosial emosional. Melalui board game “Help Me, Please!”, murid lebih percaya diri dalam mempraktikkan bahasa Inggris. Permainan ini merangsang pikiran dan kreativitas anak, mengurangi kebosanan, sehingga pembelajaran pun menjadi lebih bermakna. Hal ini bermuara pada meningkatnya kualitas belajar murid. Secara tidak langsung permainan ini mengajarkan anak untuk disiplin, taat, bersikap jujur, berinteraksi sosial, bekerja sama, dan berpikir kreatif.

Murid merasa senang dan antusias dalam belajar. Selain itu, rekan guru baik di SMP Negeri 1 Cisalak maupun di sekolah lain, merasa terinspirasi. Kepala sekolah pun mengapresiasi praktik baik yang dilakukan.

Hadirkan kreativitas ke dalam pembelajaran. Temukan ide dari permainan-permainan yang sedang disenangi anak masa kini. Guru dapat mengamati, meniru dan memodifikasi permainan tersebut.

Giat SERATUS (Segitiga Restitusi) sebagai Strategi Disiplin Positif di Sekolah

Rika Nur Rahmatika, S.Pd.

SMP Negeri 1 Tasikmalaya

e-mail: rikarahmatika36@guru.smp.belajar.id

Key Words:

Restitusi, Disiplin,
Diskriminatif,
Perundungan, Nilai

Abstrak: Karya tulis ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang salah satu strategi untuk menciptakan disiplin positif di sekolah yaitu restitusi. Salah satu perilaku murid di sekolah yang saat ini ditemukan yaitu perundungan. Mengolok olok nama orang tua sampai bersikap diskriminatif terhadap perbedaan maupun minoritas. Dengan

dalih candaan, seringkali mereka mengulangi perbuatan tersebut tanpa mengetahui dampak ke depan yang akan diterimanya. Dampak perundungan yaitu bisa memengaruhi kesehatan mental korban maupun pelaku, seperti memicu timbulnya gangguan emosi, masalah mental, gangguan tidur, penurunan prestasi, dan lain sebagainya. Menerapkan pendisiplinan murid melalui restitusi untuk mengatasi perundungan merupakan salah satu tindakan yang efektif karena berfokus pada solusi atau pemecahan masalah yang dilakukan bukan pada masalahnya. Ada 3 tahapan dalam segitiga restitusi, yaitu menstabilkan identitas, validasi perilaku yang salah dan menanyakan keyakinan.

Praktik pendisiplinan murid melalui segitiga restitusi dirasa sangat efektif terbukti dengan murid mampu menyadari kesalahan yang telah

dilakukan tanpa menghilangkan kepercayaan dirinya serta tidak mengulangi kesalahannya tersebut karena secara sadar mengakui kesalahan yang dilakukannya dan kembali pada nilai-nilai kebajikan universal yang diyakininya.

A. PENDAHULUAN

Kenakalan remaja menjadi hal yang lumrah terjadi bagi anak-anak di usia remaja menuju dewasa. Berbagai perilaku menyimpang seringkali mereka tunjukkan baik dalam pergaulan di lingkungan sekolah maupun di masyarakat. Salah satu bentuk penyimpangan yang seringkali terjadi di lingkungan sekolah saat ini adalah tindakan perundungan. Mengejek dan mengolok-olok teman sekelas menjadi salah satunya. Tindakan perundungan verbal seperti demikian bisa memberikan dampak psikis pada murid bahkan meninggalkan efek yang serius berupa tindakan bunuh diri. Seringkali pelaku bullying tidak menyadari tindakan yang mereka lakukan. Dengan dalih candaan, mereka membuat lelucon sehingga bisa mempengaruhi kesehatan mental korban.

Isu kesehatan mental sangat rentan terjadi pada usia remaja karena merupakan masa transisi dari masa anak-anak menuju dewasa. Murid sekolah menengah pertama (SMP) berada pada masa ini. Saling mengolok-olok nama orang tua, menghina fisik teman bahkan mengejek ibadah temannya menjadi pemandangan yang tidak asing ditemukan di lingkungan sekolah saat ini, salah satunya di SMP Negeri 1 Tasikmalaya sebagai sekolah tempat bertugas penulis. Berbagai upaya yang dilakukan oleh pihak sekolah untuk mengatasi masalah ini. Dari mulai teguran, penambahan poin hitam bahkan hukuman fisik kepada murid, namun tidak membuahkan hasil.

Pola pendisiplinan berupa hukuman belum efektif untuk mengatasi tindakan perundungan yang merebak di sekolah. Efek

yang diberikan melalui hukuman hanya bersifat jangka pendek. Murid tidak menyadari kesalahan yang dilakukan karena merasa gugur setelah mendapat hukuman, sehingga terus diulang dan diulangi lagi. Untuk mengatasi perilaku tersebut, perlu diterapkan pola pendisiplinan yang lebih mengembalikan murid pada nilai-nilai kebenaran yang diyakininya. Pola pendisiplinan tanpa memberikan hukuman ini disebut dengan disiplin positif. Salah satu praktik disiplin positif yaitu melalui Segitiga Restitusi.

B. PERMASALAHAN

Beberapa tantangan yang dialami penulis untuk mencapai disiplin positif di sekolah yaitu tindakan saling ejek dan mencela orang lain di sekolah menjadi suatu hal yang biasa dilakukan oleh murid. Ditambah lagi sebuah kata viral yang merebak di kalangan remaja yaitu “berchandyaa” seolah melegalkan tindakan atau praktik perundungan verbal di kalangan remaja. Hal tersebut memicu tindakan perundungan yang bisa berakibat terganggunya kesehatan mental bagi korban. Dalam menindaklanjuti praktik praktik perundungan verbal di sekolah, seringkali guru menggunakan cara lama dalam mendisiplinkan murid yaitu dengan pemberian hukuman, baik secara lisan maupun fisik.

Praktik pendisiplinan murid melalui hukuman hanya memberikan efek jangka pendek bagi murid. Selain itu, dengan memberikan hukuman pada murid, murid akan berfokus pada permasalahan yang dilakukannya bukan pada penyelesaian masalah yang dihadapinya, sehingga dapat memunculkan rasa bersalah yang berlebihan. Disamping itu pemahaman guru tentang disiplin positif masih sangat rendah. Dengan menerapkan praktik disiplin positif melalui segitiga restitusi diharapkan mampu mengatasi permasalahan perundungan verbal yang terjadi di kalangan murid serta memberikan edukasi kepada guru yang lain untuk beralih dari

pola pendisiplinan melalui hukuman menjadi pola pendisiplinan positif.

C. PEMBAHASAN

Adapun beberapa langkah yang dilakukan penulis untuk mengatasi tantangan tantangan yang terjadi di sekolah yaitu melalui tindakan peneguran secara personal kepada murid yang terlihat melakukan tindakan perundungan verbal, karena jika diabaikan maka perilaku saling olok dan ejek akan menjadi hal yang biasa. Disamping itu melakukan diskusi dengan guru tentang bagaimana kelebihan dari pelaksanaan disiplin positif di sekolah akan membuka pemahaman kepada guru lain tentang dampak negatif pemberian hukuman kepada murid. Salah satu strategi dalam menerapkan disiplin positif di sekolah yaitu melalui segitiga restitusi.

Murid yang kedatangan melakukan tindakan perundungan verbal diajak berbincang di ruangan yang nyaman untuk ngobrol tanpa banyak gangguan dari luar. Hal pertama yang dilakukan guru dalam menerapkan segitiga restitusi yaitu menstabilkan identitas. Murid diajak terbuka menceritakan kesalahan mereka tanpa intimidasi dan menguatkan diri mereka bahwa siapa saja bisa melakukan kesalahan. Selanjutnya murid diajak mengakui kesalahan yang diperbuatnya dan mengarahkan murid bahwa ada perilaku lain yang bisa dilakukan secara positif. Setelah perbincangan mulai mengalir dengan murid, lalu konfirmasi dengan nilai nilai kebajikan yang diyakini sebelumnya agar menjadi pribadi yang lebih baik kedepannya. Penerapan disiplin positif di sekolah bertujuan agar murid mencapai keberhasilan dan kesuksesan di masa depan. Peran guru sangat penting dalam proses tersebut, oleh karena itu penulis selalu berusaha untuk mengajak guru yang lain dalam menerapkan segitiga restitusi untuk mencapai disiplin positif di sekolah.

D. HASIL

Penerapan segitiga restitusi sebagai pengganti dari hukuman sangat memberikan dampak positif bagi murid. Salah satunya murid lebih menyadari bahwa ada beberapa tindakan yang boleh dan tidak boleh dilakukan untuk menjaga kesehatan mental. Disamping itu segitiga restitusi sangat efektif untuk menekan angka perundungan di sekolah. Terlihat dari iklim sekolah yang menjadi lebih kondusif di kelas, dan murid tentunya lebih menghormati dan dekat dengan guru. Respon dari rekan guru yang lain juga sangat baik, sehingga banyak guru yang ikut menerapkan segitiga restitusi untuk mengatasi permasalahan murid.

Adapun yang menjadi faktor keberhasilan dari penerapan segitiga restitusi ini yaitu konsistensi yang dilakukan oleh penulis kepada murid yang melakukan permasalahan yang sama. Disamping itu, dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak juga sangat menentukan dalam keberhasilan penerapan disiplin positif di sekolah. Pembelajaran yang diambil dari keseluruhan proses penerapan disiplin positif yaitu murid akan semakin terbuka kepada guru, menjadi sosok yang lebih kuat serta menanamkan motivasi pada diri murid agar menjadi apa yang mereka inginkan serta menghargai diri sendiri dengan nilai nilai kebajikan yang mereka yakini.



Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar: Penerapan Segitiga Restitusi pada Murid

E. KESIMPULAN

Menerapkan disiplin positif di sekolah bukan sesuatu yang mudah dilakukan tanpa adanya kerja sama dari berbagai pihak. Kepala sekolah, guru, murid, bahkan orang tua/ wali murid juga memiliki peran penting dalam pelaksanaan disiplin positif. Tentunya banyak tantangan yang dihadapi untuk menerapkan disiplin positif, namun melihat tindakan perundungan verbal berkurang secara signifikan semuanya akan dilalui dengan baik. Dengan menerapkan disiplin positif juga murid-murid mulai lebih sadar akan dampak tindakan mereka dan merasa lebih nyaman dalam berbicara tentang konflik. Hubungan antara murid dan guru juga membaik karena murid merasa didengar dan dihargai.

Penerapan Metode Window Shopping Pada Pembelajaran Informatika Unplugged

Rina Kartika, S.Pd

SMP Negeri 1 Karangampel
rinakartika17@guru.smp.belajar.id

Key Words:

*Informatika, Unplugged,
Window Shopping*

Abstrak: Metode pembelajaran informatika dibagi menjadi dua yaitu *plugged* dan *unplugged*. Dalam kegiatan pembelajaran secara *unplugged* sering ditemui peserta didik yang kurangnya minat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini disebabkan pembelajaran yang masih monoton dan berpusat pada guru. Penulis melakukan praktik baik dengan menerapkan metode *window shopping* dalam melaksanakan pembelajaran secara *unplugged*. Tantangan yang dihadapi adalah bagaimana menciptakan pembelajaran yang seru dan menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran dimulai dengan penyampaian tujuan pembelajaran, asesmen diagnostik, pemberian materi dan literasi digital serta pembuatan *mind map* sebagai bahan untuk melakukan metode *window shopping*, peserta didik melakukan *window shopping* dan di akhir pemberian asesmen dan refleksi kegiatan pembelajaran. Penerapan metode *window shopping* pada pembelajaran informatika secara *unplugged* mampu meningkatkan minat, motivasi, kreativitas, pemahaman dan komunikasi peserta didik

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran informatika diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir komputasional, memahami konsep dasar dan keterampilan di bidang informatika bagi peserta didik. Dalam pembelajaran informatika terdapat dua metode penyampaian yaitu secara *plugged* dan *unplugged*. Metode *plugged* merupakan metode

pembelajaran informatika menggunakan perangkat komputer atau gawai, sedangkan metode unplugged merupakan metode pembelajaran informatika yang tidak menggunakan perangkat komputer atau gawai dalam proses pembelajarannya. Dalam pelaksanaan pembelajaran informatika secara unplugged di SMP Negeri 1 Karangampel biasanya dilakukan di dalam kelas tanpa alat bantu komputer atau gawai sehingga guru dituntut untuk dapat melakukan pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui permainan atau memanfaatkan media. Metode unplugged dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam memahami konsep dasar informatika serta mengembangkan keterampilan logika dan kreativitas siswa.

B. PERMASALAHAN

Dalam kegiatan pembelajaran secara unplugged seringkali ditemui siswa yang kurang minat dan motivasi selama mengikuti proses pembelajaran terutama saat pembelajaran yang dilaksanakan di kelas. Hal ini disebabkan pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan masih berpusat pada guru. Selain itu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang kurang efektif dan model pembelajaran yang tidak bervariasi juga menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dan tidak tertarik saat proses pembelajaran. Dalam mengintegrasikan pembelajaran secara unplugged perlu adanya pendekatan atau metode yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis melakukan praktik baik dengan melaksanakan pembelajaran secara unplugged menggunakan metode Window Shopping pada pembelajaran informatika perangkat keras. Tantangan yang penulis hadapi saat melakukan praktik baik yaitu harus menciptakan suasana pembelajaran yang seru dan menyenangkan bagi peserta didik agar dapat meningkatkan minat dan motivasi akan tetapi tujuan pembelajaran harus tercapai dengan baik, serta penulis memerlukan

waktu yang cukup untuk merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

C. PEMBAHASAN

Praktik baik yang dilakukan penulis dalam menghadapi tantangan tersebut yaitu dengan menerapkan metode window shopping pada pembelajaran informatika tentang perangkat keras secara unplugged. Dalam metode pembelajaran window shopping peserta didik belajar secara berkelompok. Awal pembelajaran penulis menyampaikan tujuan pembelajaran kepada peserta didik, setelah itu penulis melakukan asesmen diagnostik dengan tujuan untuk membagi peserta didik dalam tiga kategori yaitu paham, kurang paham dan belum paham. Hasil asesmen diagnostik digunakan untuk pembagian kelompok, dimana dalam satu kelompok terdiri dari peserta didik dengan tiga kategori tersebut. Sehingga peserta didik yang paham dapat menjadi tutor sebaya bagi teman-temannya.

Setelah dilaksanakan asesmen diagnostik dan pembagian kelompok peserta didik diberikan materi perangkat keras secara langsung dan materi yang bersumber dari youtube sebagai literasi digital. Selanjutnya peserta didik secara berkelompok membuat mind map tentang perangkat keras beserta fungsinya sesuai dengan gambar perangkat keras yang telah dibagikan secara acak. Setelah pembuatan mind map selesai peserta didik secara berkelompok menempelkan hasil dari kerja kelompok mereka ke dinding kelas.



Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar Peserta Didik Berdiskusi Membuat *Mind Map*

Tahap selanjutnya peserta didik dalam kelompoknya ada yang berperan sebagai penjaga galeri dan ada yang berperan sebagai pengunjung galeri. Penjaga galeri bertugas untuk menjelaskan hasil *mind map* perangkat keras yang sudah dibuat dikelompoknya kepada pengunjung galeri dari kelompok lain, sedangkan pengunjung galeri bertugas untuk keliling ke kelompok lain untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan tentang perangkat keras lainnya.



Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar Penerapan Metode *Window Shopping*

Setelah selesai melakukan *window shopping* dengan waktu yang ditentukan, peserta didik kembali ke kelompok masing-masing

untuk saling berdiskusi tentang informasi dan pengetahuan yang didapatkan dari kelompok lain. Diakhir pembelajaran penulis melakukan asesmen dan refleksi dari kegiatan pembelajaran untuk mengetahui sampai mana peserta didik paham terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dan mengukur apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai dengan baik.

D. HASIL

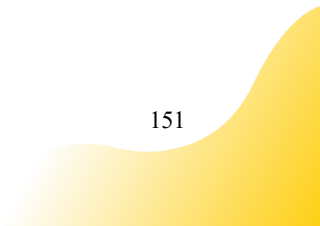
Hasil dari praktik baik menerapkan metode window shopping pada pembelajaran informatika secara unplugged yaitu mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini dapat terlihat dari keaktifan dan kreativitas peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Metode window shopping juga membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran perangkat keras, serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi dan berkolaborasi karena dalam pembelajaran metode window shopping peserta didik dituntut untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dari kelompok lain dan menyampaikan hasil informasi dan pengetahuan yang didapatkan tersebut ke kelompoknya masing-masing.

E. KESIMPULAN

Penerapan metode window shopping dalam pembelajaran informatika secara unplugged menjadi pendekatan yang dapat memberikan berbagai manfaat dalam mengajarkan konsep dan materi informatika tanpa menggunakan perangkat komputer. Metode ini mendorong kreativitas peserta didik karena menggunakan imajinasi mereka untuk merancang proses window shopping dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Selain itu metode window shopping dalam pembelajaran informatika secara unplugged juga dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik dalam konsep informatika.



Dengan memberikan peserta didik kesempatan untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan materi dalam konteks yang relevan. Metode ini dapat membantu membangun dasar yang kuat untuk pemahaman informatika yang lebih mendalam.



Cara Asyik Menelisik Perundungan Melalui Permainan *Bingo*

Sopian, M.Pd

SMPN Ekologi Kahuripan Pajajaran Purwakarta

e-mail: sopian53@guru.smp.belajar.id

Key Words:

Perundungan, Layanan
Bimbingan Klasikal.
Permainan *bingo*.

Abstrak: Perundungan merupakan bagian dari tiga dosa besar pendidikan yang harus segera dicegah dan diatasi di sekolah. Salah satu cara mengatasi masalah perundungan adalah dengan menumbuhkan pemahaman dan kesadaran pada diri peserta didik tentang perilaku perundungan. Untuk itu, praktik baik yang dilakukan bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman dan kesadaran peserta didik tentang perundungan. Strategi yang dilakukan untuk mengatasi perundungan adalah dengan memberikan layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan. Praktik baik ini dilakukan pada peserta didik kelas VIII (delapan) SMPN Ekologi Kahuripan Pajajaran kabupaten Purwakarta. Penulisan praktik baik ini menggunakan metode STAR (*Situation, Threat, Action, dan Result*). Hasil akhir dari praktik baik yang sudah dilakukan adalah peserta didik menjadi memahami konsep perundungan dan munculnya kesadaran pada diri peserta didik tentang pentingnya mencegah perundungan. Simpulan dari praktik baik ini adalah bahwa diperlukan melibatkan peserta didik dan proses pembelajaran yang menyenangkan dalam kegiatan pencegahan perundungan di sekolah.

A. PENDAHULUAN

Masalah perundungan merupakan salah satu dari tiga dosa besar pendidikan yang menjadi perhatian khusus kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) untuk dituntaskan dan diselesaikan. Hal ini disebabkan karena Perundungan membuat dampak negatif yang berbahaya baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

Masalah perundungan semakin marak terjadi saat ini. Bahkan kita disuguhi dengan berbagai berita baik cetak maupun elektronik terkait perundungan. Bahkan tidak jarang sampai menimbulkan korban jiwa. Fenomena perundungan ini hampir terjadi di setiap lini kehidupan tak terkecuali juga terjadi di sekolah. Padahal sejatinya sekolah seharusnya menjadi tempat yang aman dan nyaman bagi para murid untuk mengembangkan potensinya. Menurut data dari Tim KPAI tahun 2020, bahwa tren perundungan terus meningkat. KPAI mencatat dalam kurun waktu 9 tahun, dari 2011 sampai 2019, ada 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak. Untuk Perundungan baik di pendidikan maupun sosial media, angkanya mencapai 2.473 laporan (sumber:<https://www.kpai.go.id/publikasi/sejumlah-kasus-bullying-sudah-warnai-catatan-masalah-anak-di-awal-2020-begini-kata-komisioner-kpai>).

Masalah perundungan pun masih terjadi di Sekolah tempat penulis mengajar. Pada tahun ajaran 2022-2023, Penulis masih menemukan peserta didik yang melakukan masalah perundungan pada murid baik sebagai pelaku maupun korban. Hampir setiap minggu penulis menerima laporan bahwa ada peserta didik yang mendapatkan perilaku perundungan. Bahkan tidak jarang ada peserta didik yang mengalami tindak perundungan datang ke ruangan BK untuk melaporkan tindakan perundungan yang sedang dialaminya di kelas.

B. PERMASALAHAN

Sebagai seorang guru Bimbingan dan Konseling, penulis sangat perlu memikirkan solusi-solusi terbaik untuk mengatasi permasalahan perundungan yang kerap masih terjadi di sekolah, agar tercipta kembali suasana sekolah yang aman dan nyaman bagi tumbuh kembang peserta didik. Oleh karena itu penulis merasa tertantang untuk menyelesaikan masalah perundungan di sekolah. Salah satu faktor penyebab peserta didik melakukan perundungan yaitu masih kurang pahamnya mereka terhadap konsep perundungan terutama pada jenis-jenis perilaku perundungan. Terkadang peserta didik juga tidak menyadari bahwa perilaku yang mereka lakukan masuk dalam kategori perundungan perilaku perundungan. Untuk membuat peserta didik memahami dan mengetahui perilaku perundungan, maka dilakukan upaya untuk menelisik perilaku perundungan di kelas dengan kegiatan layanan bimbingan klasikal melalui teknik permainan bingo anti perundungan. Namun ternyata, dalam melaksanakan layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan bingo anti perundungan, ditemukan beberapa hal yang menjadi tantangan. Adapun tantangannya diantaranya, keaktifan peserta dalam melakukan kegiatan permainan. Tidak jarang ada beberapa peserta didik yang kurang terlibat aktif dan antusias ketika melakukan kegiatan. Selanjutnya, dalam menyusun instrumen permainan bingo anti perundungan. Masih sedikitnya referensi untuk menyusun instrumen terkait permainan bingo anti perundungan ini.

C. PEMBAHASAN

Salah satu cara untuk mengatasi masalah perundungan yaitu dengan menumbuhkan kesadaran pada diri peserta didik tentang perilaku perundungan. Kesadaran diri akan tumbuh jika peserta didik sudah memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang bahaya perilaku perundungan. Pemahaman diri tentang perundungan

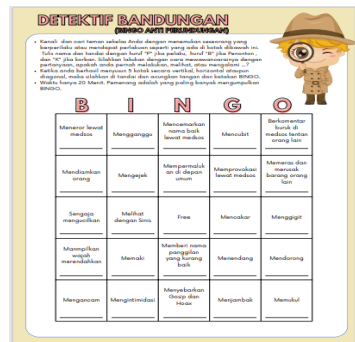
diantaranya peserta didik mampu mengidentifikasi jenis perilaku perundungan yang terjadi di kelas. Maka untuk itu diperlukan upaya untuk mengidentifikasi atau menelisik perilaku perundungan di kelas dan mengidentifikasi para pelaku perundungan di kelas. Strategi yang digunakan oleh penulis untuk menelisik perilaku perundungan di kelas yaitu dengan layanan bimbingan klasikal dengan metode atau teknik permainan bingo anti perundungan. Teknik permainan ini akan meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan juga permainan ini sangat disukai peserta didik.

Pelaksanaan praktik baik tentang layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan bingo anti perundungan ini meliputi tiga langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi.

Pada tahap perencanaan, penulis melakukan pembuatan modul layanan dan instrumen terkait permainan bingo anti perundungan. Karena masih sedikitnya referensi tentang instrumen bingo anti perundungan, maka penulis melakukan diskusi dengan rekan sejawat guru BK yang pernah menggunakan permainan bingo dalam layanan bimbingan klasikal.



Sumber.Dokumentasi pribadi



Gambar.Aktivitas mewawancarai

Gambar.Instrumen Bingo Anti Perundungan Teman dalam permainan *Bingo*

Tahap selanjutnya adalah tahap pelaksanaan. Tahap pelaksanaan meliputi pendahuluan, kegiatan inti dan refleksi. Pada

langkah pendahuluan diawali dengan kegiatan ice breaking tepuk semangat agar para peserta didik bersemangat untuk mengikuti layanan bimbingan klasikal ini. Setelah itu dijelaskan tujuan dan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya pada kegiatan inti, dijelaskan terlebih dahulu mengenai tahapan dan aturan dari permainan yang akan dilakukan kepada peserta didik. Penjelasan tentang permainan ini sangat membantu peserta didik dalam mengikuti permainan secara efektif. Lalu, peserta didik melakukan permainan bingo. Pada permainan bingo anti perundungan ini peserta akan diminta untuk menjadi detektif yang bertugas untuk mencari dan menginvestigasi perilaku perundungan yang ada di kelas. Setiap peserta diberikan instrumen bingo anti perundungan. Setiap peserta akan mewawancarai teman di kelasnya, dan setiap peserta yang berhasil menemukan 5 (lima) jenis perilaku perundungan, maka peserta tersebut berhasil menyelesaikan satu kasus dan harus berkata bingo. Setelah selesai permainan, maka diakhiri dengan diskusi dan refleksi. Pada kegiatan diskusi, guru menjelaskan tentang konsep perundungan kepada peserta didik. Selanjutnya pada tahap refleksi, setiap peserta didik diminta memberikan kesan dan pembelajaran apa yang dapat diambil dari proses permainan yang sudah dilakukan.

Tahap terakhir yang dilakukan dalam praktik baik ini adalah tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi ini, penulis melakukan refleksi diri dan memberikan instrumen umpan balik secara daring kepada para peserta didik. Umpan balik ini bertujuan sebagai dasar perbaikan layanan bimbingan klasikal ke depannya.

D. HASIL

Setelah melakukan langkah-langkah layanan bimbingan klasikal dengan teknik permainan bingo anti perundungan, para peserta didik menjadi sangat aktif terlibat ketika melakukan kegiatan layanan bimbingan klasikal menggunakan teknik permainan bingo.

Selain itu, mereka menjadi mengetahui dan memahami definisi perundungan maupun jenis-jenis perilaku perundungan. Pemahaman yang didapatkan oleh peserta didik mendukung pada tumbuhnya kesadaran pada diri peserta didik terkait pentingnya mengatasi dan mencegah perundungan. Secara empiris, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh penulis, terlihat bahwa peserta didik sangat asyik menikmati keseruan permainan yang dilakukan. Hal ini berdampak pada suasana yang dibangun di kelas, para peserta didik sedikit demi sedikit sudah mulai dapat menghargai dan menghormati temannya, dan bahkan ada beberapa peserta didik yang suka mengingatkan jika ada peserta didik yang melakukan tindakan perundungan. Sehingga ini murid menjadi agen-agen pencegahan perundungan dan tentu saja hal ini menjadi dukungan psikologis dan kontrol yang efektif bagi pencegahan perundungan terutama di sekolah.

E. KESIMPULAN

Banyak sekali pembelajaran yang didapatkan dari kegiatan yang sudah dilakukan. Pertama, penulis menyadari bahwa pencegahan perundungan dapat dilakukan dengan pelibatan peserta didik. Kedua, proses pembelajaran yang memberikan ruang keterlibatan bagi peserta didik terutama dalam proses pembelajaran dapat menjadi sistem pendukung bagi pembangunan iklim belajar yang nyaman dan kondusif tanpa perundungan. Ketiga, pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dapat mewujudkan pembelajaran yang bermakna di kelas.

Praktik baik yang sudah dilakukan ini berdampak bagi peserta didik. Berdasarkan testimoni dari peserta didik, mereka merasa sangat senang dan gembira ketika mengikuti kegiatan layanan bimbingan klasikal. Peserta didik juga menjadi paham tentang perundungan terutama terkait ciri-ciri perilaku perundungan. Selain itu, melalui praktik baik ini, penulis menyadari bahwa kegiatan

yang dilakukan masih ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan, terutama pada penajaman pemahaman peserta didik terkait perundungan. Untuk itu diperlukan pengembangan dan inovasi kedepannya sehingga sekolah aman dan nyaman serta terbebas dari perilaku perundungan menjadi kisah nyata bukan lagi mimpi belaka.

PEliTa (Pelajar Elit Beraksi Nyata)

Suci Lestari

SMP Negeri 1 Jampangkulon

e-mail: sucilestari501@guru.smp.belajar.id

Key Words:

Pelajar; aksi nyata; proyek;
lingkungan sekolah;
bersih.

Abstrak: Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih dan nyaman merupakan tugas bersama seluruh warga sekolah. Untuk itu perlu adanya kesepakatan dan komitmen bersama yang dituangkan dalam sebuah program agar harapan itu bisa terwujud. Dilatarbelakangi dari keresahan yang sama antara penulis, rekan guru dan peserta didik karena banyaknya lahan kosong yang dijadikan tempat berkumpul anak-anak dan meninggalkan banyak sampah di sana sehingga memberikan kesan yang tidak nyaman dan kotor. Ditambah kurangnya tenaga kebersihan yang ada di sekolah membuat masalah ini semakin komplek. Maka disepakatilah pelaksanaan proyek PELiTa yang diharapkan bisa memecahkan masalah yang ada dengan menciptakan lingkungan yang bersih dan nyaman untuk dijadikan sebagai tempat belajar. Hasil akhir dari pelaksanaan proyek ini adalah tumbuhnya kesadaran peserta didik dan warga sekolah dalam menjaga kebersihan lingkungan untuk menciptakan suasana yang nyaman sehingga lahan-lahan kosong di beberapa area sekolah bisa digunakan sebagai tempat belajar yang kontekstual dengan lingkungan tempat tinggal peserta didik yaitu daerah pertanian. Sehingga esensi penumbuhan karakter profil pelajar Pancasila melalui proyek ini tercapai.

A. PENDAHULUAN

SMP Negeri 1 Jampangkulon yang memiliki luas tanah $\pm$ 8.645 M2 memiliki lahan kosong di beberapa sisi bangunan dan fasilitas yang tidak termanfaatkan dengan baik di sekolah. Lahan-lahan tersebut sering digunakan sebagai tempat berkumpul anak-

anak saat istirahat dan meninggalkan banyak sampah di sana. Hal ini menjadi keresahan dan masalah bagi penulis, rekan guru, serta peserta didik yang memang memiliki keinginan yang sama untuk menciptakan lingkungan yang bersih, rapi dan nyaman. Lalu terbatasnya tenaga kebersihan yang hanya tersedia satu orang saja di sekolah dengan lahan yang cukup luas membuat lingkungan sekolah menjadi kurang bersih dan tidak nyaman. Sebagai seorang pendidik dengan tugas tambahan sebagai wakil kepala sekolah bidang kurikulum, penulis mencoba untuk mengangkat masalah ini menjadi bahan untuk pelaksanaan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang kami sepakati diberi nama PELiTa (Pelajar Elit Beraksi Nyata) sebagai projek pertama dengan tema gaya hidup berkelanjutan.

B. PERMASALAHAN

Dalam melakukan sebuah praktik baik, tentu akan ditemui berbagai macam tantangan. Dan tantangan yang saya hadapi saat itu adalah yang pertama kurangnya kesadaran warga sekolah akan pentingnya kebersihan dalam menciptakan lingkungan yang nyaman. Kedua, kurangnya tenaga kebersihan yang ada di sekolah. Lalu lahan yang akan dimanfaatkan untuk menanam berbagai macam sayuran dan bumbu dapur ini sangat tandus karena merupakan tanah yang belum pernah ditanami sebelumnya. Kemudian lahan ini pun kondisinya sangat padat karena merupakan tanah yang sering diinjak oleh anak – anak setiap hari. Serta lahan tersebut setelah diperiksa ternyata memiliki banyak kandungan batu dan akar serabut. Tantangan selanjutnya adalah rekan guru yang akan saya bentuk menjadi fasilitator program masih belum memahami betul tentang P5. Yang terakhir koordinator dan fasilitator program belum memiliki pengalaman tentang dunia pertanian sebelumnya.

C. PEMBAHASAN

Projek PELiTa ini merupakan projek ke-2 yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Jampangkulon. Dimana sebuah projek dibuat untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi sekolah. Projek juga harus disesuaikan dengan aset yang dimiliki serta kontekstual dengan lingkungan sekitar peserta didik. Adapun rangkaian aksi yang saya lakukan untuk melaksanakan projek tersebut dimulai dengan pembentukan koordinator dan fasilitator program dan semua guru diarahkan untuk mengikuti pelatihan P5 di PMM. Penulis sebagai koordinator program berkolaborasi menyusun modul projek bersama fasilitator mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga asesmen. Selanjutnya setelah berkoordinasi dengan pihak lain. Dalam hal ini kami melibatkan BPP Kecamatan Jampangkulon dan pengawas pembina untuk memberikan pendampingan agar projek ini bisa berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan, maka dilakukanlah sosialisasi program kepada peserta didik dan pemberian arahan dari Kepala BPP Kecamatan Jampangkulon untuk mengelola lahan tandus agar menjadi subur dan siap ditanami. Setelah itu koordinator, fasilitator dan peserta didik melakukan pembersihan lahan, penggemburan tanah, pemberian arang sekam, kompos serta pupuk organik pada lahan tanam. Dilanjutkan dengan penanaman bibit kacang panjang, pakcoy, kangkung, tomat, cabai, sereh, labu siam, dan aneka bumbu dapur lainnya di lahan tanam dan pot – pot bekas kaleng cat. Lalu setelah usia tanaman sekitar 2 minggu diberikanlah pupuk POC. Alhamdulillah sebagian bibit tanaman dan pupuk kami dapatkan secara gratis dari BPP Kecamatan Jampangkulon sebagai dukungan projek bagi sekolah. Proses selanjutnya lahan dipelihara secara terus menerus hingga pemasangan ajir pun dilakukan untuk tanaman kacang panjang setelah tanaman sudah mencapai tinggi sekitar satu jengkal. Kegiatan ini pun dilakukan oleh peserta didik didampingi koordinator dan para fasilitator projek di jam khusus P5 yang menggunakan sistem blok, yaitu dilaksanakan sebanyak 6 JP penuh

di hari Jumat. Pelaksanaan projek pun terus dilakukan hingga proses panen sampai sejauh ini sudah dilakukan sebanyak dua kali setelah tanaman berusia sekitar kurang dari tiga bulan. Alhamdulillah proses panen pertama bisa dihadiri oleh pengawas pembina dan mendapat apresiasi positif dari beliau. Setiap fasilitator dan koordinator memberikan penilaian terhadap peserta didik menggunakan lembar penilaian yang sudah dibuat untuk menguatkan karakter pada dimensi beriman dan bertaqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, kreatif, dan bergotong royong.

D. HASIL

Dari praktik baik yang penulis lakukan tersebut bisa terlihat bahwa lahan kosong yang tadinya digunakan hanya untuk berkumpul anak-anak dan meninggalkan banyak sampah di sana kini bisa digunakan untuk lahan belajar peserta didik dan menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Peserta didik jadi lebih memahami akan pentingnya menciptakan lingkungan yang nyaman. Rekan guru pun semakin memahami tentang P5 dalam implementasi kurikulum merdeka yang saat ini sudah dilaksanakan secara mandiri di sekolah. Dengan sendirinya penulis dengan rekan guru pun semakin solid dalam melakukan kolaborasi.

Praktik baik ini penulis nilai sangat efektif untuk memecahkan masalah yang dihadapi di sekolah. Terbukti dari berbagai respon yang datang dari pengawas pembina, guru di sekolah, peserta didik, orang tua, maupun pihak lain yang berada di luar sekolah. Sebagian besar dari mereka menyampaikan bahwa program ini memiliki pengaruh baik bagi lingkungan sekolah dan kontekstual dengan kebutuhan peserta didik yang mayoritas berada di lingkungan masyarakat pertanian.

Program ini bisa berjalan dengan baik dan berhasil tentu atas dukungan dari seluruh pihak yang terkait. Sehingga praktik baik ini memberikan pelajaran dan inspirasi bagi kami untuk terus melanjutkan program dan membuat program-program baru yang

bisa mendukung visi sekolah dalam mewujudkan sekolah yang HEBAT (Humanis, Elegan, Berprestasi, Agamis dan Terkini).



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar: Pelaksanaan Projek PELiTa

E. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dan tentunya setelah praktik baik ini diterapkan di sekolah, banyak dampak positif yang bisa penulis rasakan. Penulis belajar mengimplementasikan kurikulum merdeka, menyusun modul projek, lebih solid dalam berkolaborasi, berpikir berbasis aset, belajar mengimplementasikan teknik coaching pada rekan guru hingga belajar tentang dunia pertanian.

Satu hal yang perlu diingat, bahwa dalam pelaksanaan P5 bukan hasil yang menjadi prioritas. Namun, fokus pada pembentukan dan penguatan karakter pada peserta didik. Kadang kita terlalu mengutamakan hasil dan keinginan untuk menjalankan projek yang besar sehingga melupakan esensi projek itu sendiri, yaitu pembentukan karakter. Sehingga mindset kita tidak terbuka untuk berpikir berbasis aset yang akan menghambat ide-ide kreatif berubah menjadi sebuah program yang berpihak pada peserta didik.

Sebuah program yang diinisiasi, direncanakan dan dilaksanakan di lingkungan sekolah tentunya memerlukan kolaborasi dari seluruh stakeholder dan mengoptimalkan aset yang

dimiliki. Segala tantangan dan keterbatasan akan bisa dilalui bersama tentu berbekal keresahan serta keinginan yang sama, berproses dengan strategi yang disepakati untuk mencapai target yang diinginkan.

Optimalisasi Lingkungan Peserta Didik dalam Pembelajaran

Tajul Barokat

SMP Islam Nuurushshibyan

e-mail : tajulbarokat41@guru.smp.belajar.id

Key Words:

Peserta didik; Lingkungan; Pembelajaran;

Abstrak: Tulisan ini menggambarkan pendekatan praktik baik dalam merancang pembelajaran bahasa inggris yang relevan dan efektif dalam lingkungan pendidikan dengan kondisi ekonomi menengah ke bawah. Dalam konteks ini, rendahnya motivasi peserta didik, gangguan kondisi lingkungan sekitar, persepsi dan kurangnya relevansi dengan lingkungan mereka menjadi tantangan utama. Untuk mengatasi masalah ini, penulis mengusulkan pendekatan yang melibatkan pemahaman mendalam tentang lingkungan tempat tinggal peserta didik, penggunaan pendekatan pembelajaran kontekstual, metode kolaboratif, dan penggunaan studi kasus yang menginspirasi. Hasil dari pendekatan ini termasuk peningkatan pemahaman, motivasi peserta didik, dan kemampuan berpikir kritis. Meskipun perubahan tidak selalu instan, praktik baik ini memiliki potensi besar untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran dalam konteks lingkungan yang dijelaskan. Kesimpulannya, pendidik harus mempertimbangkan faktor-faktor lingkungan dan mengadopsi pendekatan inklusif untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam pembelajaran .

A. PENDAHULUAN

Ki Hajar Dewantara menjelaskan dasar pendidikan anak berhubungan dengan kodrat alam dan kodrat zaman. Pada tulisan ini penulis akan menyampaikan pada sudut pandang kodrat alam yaitu kodrat yang berkaitan dengan “sifat” dan “bentuk” lingkungan di mana anak atau peserta didik berada. Kondisi awal yang terjadi bahwa penulis mengajar di sebuah sekolah yang berlokasi di lingkungan masyarakat dengan rata-rata kondisi ekonomi menengah ke bawah. Selanjutnya lingkungan sekolah terletak di tepi jalan utama yang sibuk, dikelilingi oleh beberapa pabrik, dan diapit oleh pemukiman warga. Kondisi alam yang ada di sekitar sekolah menjadi unsur krusial yang memengaruhi cara penulis untuk mendesain pembelajaran yang sesuai dengan realitas peserta didik.

Berdasarkan potensi lingkungan yang peserta didik miliki, penulis mencoba memberikan praktik baik yang bermanfaat bagi pendidik untuk merancang pembelajaran dalam konteks lingkungan unik serta relevan dan efektif sehingga menciptakan kesempatan untuk pembelajaran yang mendalam dan berkelanjutan.

B. PERMASALAHAN

Permasalahan atau tantangan yang dihadapi oleh penulis dalam memberikan pengalaman pembelajaran terbaik kepada peserta didik adalah pertama, rendahnya motivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Hal ini disebabkan latar belakang kemampuan ekonomi yang minim untuk mengakses sumber daya pendidikan. Buku-buku teks, perangkat lunak pembelajaran dan teknologi mungkin tidak selalu tersedia, yang dapat memengaruhi kualitas pembelajaran. Kedua, kondisi kultur sosial yang menyebabkan peserta didik tidak memiliki motivasi untuk mendapatkan pendidikan yang lebih baik. Peserta didik kurang termotivasi untuk belajar karena mereka menganggap bahwa

pembelajar (bahasa inggris) tidak terlalu relevan dengan lingkungan mereka atau peluang pekerjaan di sekitar mereka. Ketiga, gangguan bunyi atau kebisingan yang disebabkan oleh lalu lintas dan aktivitas pabrik di sekitar sekolah sehingga sulit untuk menciptakan lingkungan yang tenang yang mendukung konsentrasi.

Semua tantangan ini harus dipertimbangkan ketika merancang strategi pembelajaran yang efektif dan relevan untuk peserta didik dalam lingkungan yang dijelaskan di atas. Melalui pemahaman yang mendalam tentang faktor-faktor ini, pendidik dapat menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dan inklusif untuk mencapai hasil yang lebih baik dalam pembelajaran bagi peserta didik tersebut.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan atau tantangan yang telah disampaikan di atas, penulis melakukan praktik baik guna mengurangi permasalahan atau tantangan tersebut, yaitu: pertama, dalam proses pembelajaran penulis menggunakan metode scaffolding kepada peserta didik. Scaffolding adalah metode pendukung atau bantuan yang diberikan oleh seorang guru kepada peserta didik, bantuan yang diberikan merupakan upaya dalam membangun pengetahuan dan keterampilan peserta didik secara bertahap, mulai dari tingkat yang lebih rendah menuju tingkat yang lebih tinggi. Setelah peserta didik dianggap mampu melanjutkan pembelajaran secara mandiri maka guru membiarkan peserta didik melakukan proses pembelajaran secara mandiri (Lev Vygotsky. 1978). Metode ini digunakan dengan harapan bahwa dapat memfasilitasi peserta didik yang memiliki keterbatasan sumber belajar disebabkan oleh latar belakang ekonomi yang minim. Kedua, peserta didik diajak mengamati lingkungan sekitar dalam memahami topik materi yang disampaikan. Pada kondisi ini topik materi yang dimaksud adalah terkait tentang benda-benda (things) dan profesi (profession) dalam bahasa inggris. Secara berkelompok peserta didik diberi kebebasan

keluar kelas untuk mengamati lingkungan sekitar sehingga dapat menemukan secara langsung objek yang sedang dibahas sesuai topik pembahasan, disinilah optimalisasi lingkungan peserta didik diberdayakan dalam proses pembelajaran. Ketiga, Peserta didik dibuat secara berkelompok dalam proses pembelajaran, hal ini dimaksudkan agar terbentuknya pembelajaran yang kolaboratif. Pembelajaran Kolaboratif mampu memberikan kegiatan yang interaktif dalam pembelajaran, selain daripada itu pembelajaran kolaboratif merupakan solusi dari tantangan peserta didik dengan kondisi lingkungan yang dijelaskan sebelumnya yaitu kebisingan. Pembelajaran kolaboratif mengurangi gangguan bunyi, pembelajaran kolaboratif dapat membantu peserta didik untuk saling membantu dan mengajarkan satu sama lain, sehingga meminimalkan kebutuhan akan instruksi yang konstan dan mengurangi gangguan. Keempat, dalam proses pembelajaran peserta didik diberikan intruksi (studi kasus) menemukan benda atau profesi yang memungkinkan mereka gapai di masa depan. Peserta didik berdiskusi (studi kasus) tentang orang-orang yang telah mencapai kesuksesan dalam karir mereka. Hasil diskusi kemudian diceritakan menjadi kisah-kisah inspiratif kepada peserta didik satu sama lain untuk memotivasi mereka.



Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar 1-4. Kegiatan pembelajaran mengamati lingkungan dalam memahami materi

D. HASIL

Pengimplementasian yang maksimal dan dukungan dari guru atau fasilitator, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi kunci keberhasilan kegiatan praktik baik tersebut. Penulis mendapatkan hasil yang positif dari kegiatan yang telah dilakukan diantaranya peserta didik memiliki pemahaman yang lebih baik tentang kebermanfaat penggunaan bahasa inggris dalam kehidupan mereka, baik dalam lingkungan sehari-hari maupun dalam karier mereka di masa depan. Hal tersebut dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Kemudian, dengan memanfaatkan lingkungan alam peserta didik dan melaksanakan pembelajaran yang kontekstual, peserta didik akan lebih mudah memahami relevansi dengan situasi sekitar mereka. Hal ini dapat membantu mereka merasakan bahwa belajar adalah sesuatu yang nyata dan berguna. Terkait metode kolaboratif yang diterapkan mampu menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif dan mendukung. Peserta didik akan belajar untuk bekerja sama dalam kelompok, memecahkan masalah bersama, dan memberikan dukungan satu sama lain.

Namun, perubahan dalam motivasi dan kemahiran berbahasa inggris memerlukan waktu, dan mungkin tidak akan terjadi secara instan. Tetapi dengan kesabaran dan konsistensi, kegiatan ini memiliki potensi besar untuk mengatasi masalah motivasi dalam pembelajaran.

E. KESIMPULAN

Melalui praktik baik yang dilakukan di atas penulis berkesimpulan bahwa dalam menghadapi tantangan ketika memberikan pengalaman pembelajaran yang baik kepada peserta didik, penting untuk mempertimbangkan faktor-faktor seperti rendahnya motivasi, gangguan bunyi (kebisingan), dan relevansi dengan lingkungan mereka. Melalui pendekatan yang tepat,

termasuk pelaksanaan pembelajaran yang kontekstual, metode kolaboratif penggunaan studi kasus yang menginspirasi, penulis dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan membantu mereka memahami relevansi dalam kehidupan sehari-hari dan karier mereka di masa depan.

Penggunaan praktik baik ini telah menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang maksud dari pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik. Namun, perlu diingat bahwa perubahan dalam motivasi dan keterampilan adalah proses yang memerlukan kesabaran dan konsistensi. Dengan demikian, keseluruhan pendekatan ini memiliki potensi besar untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran dalam lingkungan yang dijelaskan, dan memberikan hasil positif dalam jangka panjang.

Penguatan Numerasi dan Keterampilan Abad 21 melalui Pembelajaran dengan *Trail* Matematika

Tantan Sutandi Nugraha

SMP Negeri 2 Ciamis

e-mail: tantannugraha89@guru.smp.belajar.id

Key Words:

Numerasi, keterampilan abad 21, *trail* matematika.

Abstrak: Praktik baik ini dilaksanakan pada lingkup mata pelajaran Matematika dengan tujuan untuk menguatkan kemampuan numerasi dan keterampilan abad 21 siswa. Dalam pembelajaran, siswa diajak melakukan aktivitas di luar ruangan dengan mengikuti rute dan menyelesaikan masalah matematika menggunakan *trail* dengan aplikasi *MathCityMap* yang berbasis GPS. Masalah yang disajikan memungkinkan siswa menggunakan konsep matematika dan keterkaitannya dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang berada di lingkungan sekolah. Keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi diintegrasikan sepanjang kegiatan pembelajaran dengan difasilitasi, diamati kemunculannya, kemudian diberikan penguatan. Praktik baik menunjukkan bahwa siswa tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran yang melibatkan teknologi dan aktivitas penjelajahan rute di luar ruangan.

A. PENDAHULUAN

Pada tahun 2008, World Economic Forum (WEF) mengembangkan 21st Century Skills Framework atau Kerangka Kerja Keterampilan Abad 21 yang berlaku secara internasional. Terdapat tiga bagian dalam framework tersebut, yakni literasi dasar, kompetensi, dan kualitas karakter. Dalam konteks pembelajaran, literasi dasar terkait penerapan kemampuan inti dalam tugas sehari-hari yang terdiri dari literasi baca-tulis, numerasi, saintifik, teknologi informasi dan komunikasi, keuangan, serta budaya dan

kewargaan. Adapun kompetensi abad 21 mencakup critical thinking and problem solving (berpikir kritis dan pemecahan masalah), creativity (kreativitas), communication (komunikasi), dan collaboration (kolaborasi), yang dikenal dengan 4C's.

Melalui pendekatan dan strategi yang tepat, pembelajaran Matematika memiliki peran strategis untuk melatih kemampuan-kemampuan tersebut. Aktivitas dalam belajar Matematika dapat dijadikan pengalaman bermakna yang bermanfaat di dunia nyata dengan menguasai beragam softskills. Numerasi atau kemampuan berpikir dan menggunakan matematika sebagai alat menyelesaikan masalah nyata sehari-hari menjadi salah satu kemampuan penting yang diharapkan.

B. PERMASALAHAN

Salah satu tantangan pembelajaran Matematika adalah kurangnya koneksi antartopik dalam matematika dan antara konten materi dengan konteks dunia nyata. Pembelajaran Matematika sering hanya berisi konsep dan latihan soal rutin, yang bahkan terdapat sekat-sekat antarmateri. Akibatnya, siswa kesulitan melihat matematika sebagai satu kesatuan, terlebih saat harus menggunakannya untuk menyelesaikan masalah otentik di lingkungan sekitarnya. Lebih jauh, kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi melalui aktivitas yang bermakna masih kurang.

Kondisi tersebut berbanding lurus dengan capaian numerasi dalam rapor pendidikan yang secara umum belum menggemblirakan. Hampir semua sekolah memiliki capaian numerasi yang masih harus ditingkatkan. Sehingga, praktik baik ini juga ditujukan sebagai sebuah kontribusi dalam menyediakan desain pembelajaran yang kaya akan aktivitas numerasi dan mendorong siswa untuk memanfaatkan Matematika sebagai alat untuk

menyelesaikan masalah sehari-hari. Salah satu indikatornya adalah peningkatan capaian numerasi pada rapor pendidikan.

C. PEMBAHASAN

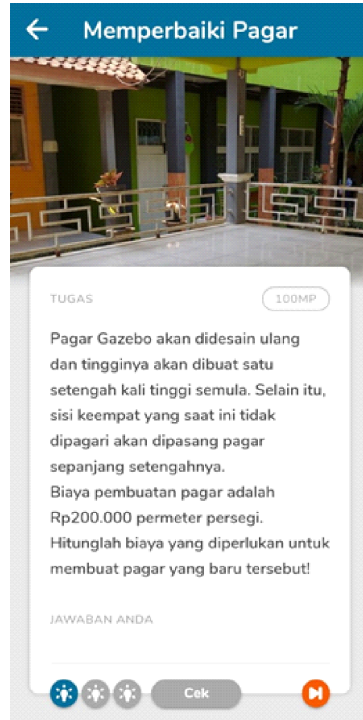
Praktik baik ini berisi pembelajaran Matematika yang dilaksanakan di luar ruangan. Sebagai panduan, digunakan trail yang memungkinkan siswa mengikuti rute yang sudah dibuat dan menyelesaikan masalah pada titik-titik pemberhentian. Guru sebagai pembuat rute disebut trailblazer, siswa yang mengikuti rute disebut trail walker, sedangkan aktivitas menjelajahi rute tersebut disebut trailblazing. Kegiatan penyusuran rute atau penjelajahan ini berisi berbagai tantangan serta diberikan poin yang dirancang mirip game sehingga diharapkan memicu antusias dalam melaksanakannya.

Aplikasi yang digunakan adalah MathCityMap (MCM). Siswa menjalankan aplikasi setelah menginstalnya pada perangkat mobile (smartphone) mereka. Sebelumnya, guru sudah membuat rute beserta rangkaian masalah melalui portal yang bisa diakses melalui laman <https://mathcitymap.eu/en/>. Pada tiap tugas, disediakan tiga bantuan atau petunjuk untuk menyelesaikan masalah. Masalah yang diberikan menggunakan koneksi antartopik dalam pelajaran Matematika.

Contoh tugas berupa masalah yang disajikan dapat diuraikan sebagai berikut. Untuk menyelesaikan masalah pada Gambar 1 (a), diperlukan penguasaan beberapa materi seperti operasi hitung bilangan bulat dan pecahan serta luas segi empat. Akurasi pengukuran juga menentukan ketepatan jawaban yang diperoleh. Namun demikian, jawaban yang diharapkan bukanlah jawaban tunggal tetapi berupa rentang sehingga menoleransi ketidaktepatan pengukuran sampai batas tertentu. Adapun Gambar 1 (b) menunjukkan masalah menghitung banyak air dengan menghitung volume bak dengan alas yang berbentuk trapesium.



(a)



(b)

Gambar 1. Tampilan tugas pada aplikasi MCM

Selama pembelajaran dilakukan observasi untuk mencatat kemunculan indikator-indikator setiap aspek kompetensi abad 21 serta penguatan yang dilakukan oleh guru, baik dalam kelompok maupun di kelas. Adapun aspek dan indikator tersebut dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Aspek dan Indikator Kompetensi Abad 21

Aspek	Indikator
Berpikir kritis dan pemecahan masalah	1. Mengumpulkan informasi 2. Memilih data yang relevan dan dibutuhkan
Kreativitas	3. Menyesuaikan diri dengan situasi secara fleksibel 4. Menyajikan inovasi dan memperhatikan dampaknya.

Komunikasi	5. Menyimak secara aktif 6. Berbicara dengan jelas dan sistematis 7. Memberikan tanggapan dan umpan balik 8. Menggunakan bahasa tulisan dengan baik
Kolaborasi	9. Berbagi gagasan dan pengetahuan 10. Berbagi tanggung jawab

D. HASIL

Berdasarkan hasil analisis, semua kelompok bisa memberikan jawaban akhir setiap tugas cukup akurat sehingga mendapatkan skor yang cukup baik. Dalam aktivitas ini, jawaban akan mendapatkan skor maksimum jika berada pada rentang tertentu yang diperoleh jika pengukuran dilakukan dengan akurat dan tidak ada kesalahan hitung. Hasil pengukuran yang tidak terlalu akurat akan menghasilkan jawaban pada rentang yang masih diberikan skor. Adapun pengukuran yang tidak cukup akurat akan menghasilkan jawaban yang jauh dari jawaban yang diminta sehingga tidak diberikan skor. Karakteristik soal yang menggunakan estimasi ini bermanfaat untuk melatih siswa dalam menyelesaikan masalah yang banyak ditemui dalam kehidupan sehari-hari, alih-alih bekerja dengan permasalahan yang menuntut jawaban eksak.

Setiap kelompok juga diberikan lembar kerja berupa kertas untuk menuliskan langkah-langkah penyelesaian serta menjawab pertanyaan terkait. Dalam hal ini, banyak siswa yang belum mampu menuliskan langkah-langkah dengan sistematis, termasuk belum tepatnya penulisan simbol matematika. Ini juga menunjukkan masih rendahnya aspek komunikasi dalam hal menggunakan bahasa tulisan. Hal ini mendorong guru melakukan penguatan setelah presentasi dan diskusi kelompok. Namun demikian, tiga indikator komunikasi lainnya tercapai cukup baik dan bisa terlihat saat presentasi kelompok.

Kedua indikator kolaborasi sudah tercapai cukup baik. Saat menjelajah, anggota-anggota kelompok mengemukakan ide cara

dalam menyelesaikan masalah serta berbagi peran dan tugas dengan dipimpin oleh ketua kelompoknya, sesuai dengan kemampuannya masing-masing. Hal ini menunjukkan kerja sama antaranggota kelompok sudah cukup baik. Dalam hal berpikir kritis, sebagian besar siswa mampu mengumpulkan informasi baik melalui data yang disediakan pada masalah maupun data yang diperoleh melalui pengamatan dan pengukuran objek. Namun, masih banyak siswa yang bingung memilah dan memilih informasi yang relevan dan diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

Beberapa kelompok menunjukkan kreativitas yang baik dengan adanya kemampuan menyesuaikan langkah pengerjaan dengan situasi atau kondisi objek. Selain itu, sudah terlihat munculnya alternatif langkah penyelesaian. Pada tugas yang ditunjukkan oleh Gambar 1 (a) ditemukan dua cara berbeda dalam menjawab soal yang kedua-duanya merupakan jawaban yang benar: beberapa kelompok menghitung luas masing-masing bagian pagar kemudian menjumlahkannya, sedangkan kelompok yang lain terlebih dahulu menghitung jumlah panjangnya, kemudian mengalikannya dengan tinggi untuk mendapatkan luasnya.

E. KESIMPULAN

Kemampuan numerasi dan keterampilan abad 21 dapat dikembangkan melalui pembelajaran yang inovatif dan melibatkan siswa secara aktif untuk mendapatkan pengalaman bermakna. Dalam praktik baik ini, secara simultan dilatihkan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi, serta menyelaraskannya dengan bagian lain dari keterampilan abad 21, khususnya yang terkait literasi digital melalui penggunaan perangkat teknologi serta tuntutan kecermatan dalam menganalisis masalah yang disajikan.

Pembelajaran ini lebih menarik minat siswa terhadap Matematika dan memberikan kesadaran lebih bahwa Matematika diperlukan dan menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan



sehari-hari. Selain itu, siswa merasa dilibatkan dan memiliki pilihan dalam mengikuti proses belajar, baik dalam menyelesaikan tugas maupun mengkomunikasikannya dalam presentasi dan diskusi.

Perwira Saba Netima (Pelajar Berwirausaha Pengolahan Sayur dan Buah di SMPN 3 Majalengka)

Triyono

SMP Negeri 3 Majalengka
e-mail: triyono2006@gmail.com

Key Words:

Kewirausahaan; Profil
Pelajar Pancasila;
Pembelajaran Berbasis
Projek; Kolaborasi;

Abstrak: Tulisan ini berisi cerita tentang mengelola Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di SMP Negeri 3 Majalengka yang bertujuan membina sikap semangat berwirausaha sejak dini, sehingga terwujud Profil Pelajar Pancasila yang memiliki karakter semangat bergotong royong, kreatif, dan bernalar kritis. Tema P5 yang dipilih adalah kewirausahaan tentang pengolahan sayur dan buah karena merupakan komoditas lokal Majalengka. Tantangan dalam pelaksanaan P5 ini, diantaranya: ada kekhawatiran kurangnya dukungan *stakeholder*, kurangnya kreativitas murid dalam pengolahan sayur dan buah menjadi produk bernilai ekonomis, kurangnya kemampuan murid dalam memahami aritmatika sosial, serta pengetahuan yang terbatas tentang pelaksanaan P5. Tahapan dalam pelaksanaan P5 tema kewirausahaan yaitu pengenalan, kontekstualisasi, aksi, dan refleksi. Setiap tahapan dilaksanakan penilaian yang berpedoman pada rubrik asesmen. Sebagai kesimpulan, kegiatan P5 berjalan lancar mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi atas dukungan dari seluruh warga sekolah. Tujuan P5 tercapai sesuai harapan. Dampak dari praktik baik ini adalah perubahan sikap positif pada murid yang ditunjukkan pada sikap semangat gotong royong, kreatif, dan bernalar kritis.

A. PENDAHULUAN

SMP Negeri 3 Majalengka adalah salah satu sekolah negeri yang berada di kabupaten Majalengka yang dikenal sebagai daerah destinasi agrowisata. Kabupaten Majalengka dikenal juga sebagai penghasil sayur dan buah yang melimpah. Sayur dan buah termasuk komoditas yang mudah rusak, sehingga ada kemungkinan komoditas dijual dengan harga murah. Salah satu solusinya dapat dilakukan dengan membuat produk olahan kekinian berbahan dasar sayur dan buah, sehingga menjadi produk bernilai ekonomis.

Apa peran sekolah di sekitar Majalengka dalam menghadapi situasi seperti di atas? SMP Negeri 3 Majalengka berkomitmen untuk melaksanakan pembelajaran berbasis proyek melalui program “Perwira Saba Netima” (Pelajar Berwirausaha Pengolahan Sayur dan Buah di SMPN 3 Majalengka). Kegiatan ini bertujuan membina sikap semangat berwirausaha sejak dini, sehingga terwujud Profil Pelajar Pancasila yang berkarakter semangat gotong royong, kreatif, dan bernalar kritis. Pada praktik baik ini penulis berperan sebagai koordinator P5 dengan tema kewirausahaan tentang pengolahan makanan atau minuman berbahan dasar sayur dan buah.

B. PERMASALAHAN

Tantangan dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek (P5) ini, diantaranya: ada kekhawatiran akan kurangnya dukungan stakeholder dan rekan sejawat, kurangnya kreativitas murid dalam pengolahan sayur dan buah menjadi produk bernilai ekonomis, kurangnya kemampuan murid dalam memahami aritmatika sosial, serta pengetahuan yang terbatas tentang bagaimana tahapan pelaksanaan P5 mulai dari penentuan koordinator dan tim fasilitator P5, menentukan tema, menyusun modul beserta rubrik asesmen yang dibutuhkan, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi P5. Untuk mengatasi tantangan ini maka seluruh warga sekolah harus dilibatkan, mulai dari kepala sekolah,

wakil kepala sekolah, wali kelas, rekan guru, murid, wali murid dan mitra agar program P5 terlaksana dengan sukses.

C. PEMBAHASAN

Langkah pertama yang kami laksanakan dalam mengatasi tantangan ini, kami berkoordinasi dengan wakasek kurikulum dan meminta ijin kepada kepala sekolah. Berikutnya, sosialisasi kepada warga sekolah tentang program P5 untuk meyakinkan guru dan murid bahwa kita mampu melaksanakan P5 dengan berkolaborasi. Selanjutnya musyawarah untuk menentukan tim fasilitator P5 tingkat sekolah, tema, dimensi, elemen, sub-elemen, dan target pencapaian Profil Pelajar Pancasila serta menyusun alur proyek, lini masa, dan modul P5 beserta rubrik asesmen yang dibutuhkan dalam pelaksanaan P5.

Terdapat 4 tahapan dalam pelaksanaan P5 tema kewirausahaan. Pertama, pengenalan kewirausahaan dilaksanakan 4 kali pertemuan, kegiatannya meliputi: mencari informasi dari internet tentang kewirausahaan, belajar dari narasumber, dan pengenalan aritmatika sosial. Kedua, kontekstualisasi proyek dilaksanakan 3 kali pertemuan, kegiatannya meliputi: demonstrasi pengolahan produk berbahan dasar sayur dan buah, mendesain kemasan produk dan persiapan bazar. Ketiga, aksi proyek dilaksanakan 5 kali pertemuan, kegiatannya meliputi: membuat kreasi produk, mendesain kemasan produk, menyiapkan pemasaran produk, mengadakan bazar sebagai bentuk perayaan panen hasil belajar, mencatat transaksi jual beli, membuat laporan, dan presentasi hasil penjualan. Keempat, refleksi dan evaluasi untuk keberlanjutan P5 berikutnya. Seluruh tahapan ini bertujuan untuk melatih kemampuan murid dalam berwirausaha dan menumbuhkembangkan semangat gotong royong, kreatif, dan bernalar kritis. Setiap tahapan dilaksanakan penilaian yang berpedoman pada rubrik asesmen. Asesmen terdiri atas penilaian

diri, penilaian antar teman dan lembar observasi untuk mengukur ketercapaian Profil Pelajar Pancasila elemen gotong royong, kreatif, dan bernalar kritis.

D. HASIL

Akhirnya kegiatan P5 mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi berjalan lancar atas dukungan kepala sekolah, wali murid, kolaborasi antar rekan guru serta keterlibatan semua murid sebagai aktor utama. Pada kegiatan ini murid secara bersama-sama (kolaborasi) mampu mengolah sayur dan buah menjadi produk makanan kekinian yang bernilai ekonomis. Setiap kelompok mampu mengkreasi, mengemas, dan memasarkan 6 (enam) jenis produk olahan yang terdiri dari sirup buah, es kluwut, es jeruk, manisan buah, salad, dan puding buah untuk mendapatkan keuntungan dari transaksi jual-beli.

Melalui kegiatan ini tercapai tujuan yang diharapkan yaitu tumbuhnya semangat berwirausaha sejak dini, sehingga terwujud profil pelajar Pancasila yang berkarakter semangat gotong royong, kreatif dan bernalar kritis.

Tabel 1. Lini masa P5 Kewirausahaan

PERTEMUAN KE : 1 Pengenalan: Mengidentifikasi ciri dan hal-hal yang dibutuhkan untuk menjadi wirausahawan - Mencari tahu wirausahawan Sukses di Majalengka dari video dan berselancar di internet	PERTEMUAN KE : 2 Pengenalan: - Berdiskusi dengan narasumber / praktisi usahawan - Tugas wawancara pelaku usaha	PERTEMUAN KE : 3 Pengenalan: Mengidentifikasi aset dan sumber daya di wilayah setempat	PERTEMUAN KE : 4 Pengenalan: Pengenalan aritmatika sosial (Untung, Rugi dan Persentase Untung/Rugi)	PERTEMUAN KE : 5 Kontekstualisasi: - Menyusun rencana usaha - Menyusun rencana pemasaran
PERTEMUAN KE : 8 Kontekstualisasi: mendemonstrasikan produksi pengolahan makanan/minuman	PERTEMUAN KE : 7 Kontekstualisasi: mendemonstrasikan produksi pengolahan makanan/minuman	PERTEMUAN KE : 8 Aksi: Membuat kreasi pengolahan makanan/minuman	PERTEMUAN KE : 11 Aksi: Mendesain kemasan produk	PERTEMUAN KE : 12 Aksi: Mempersiapkan produk/jasa yang akan dijual
PERTEMUAN KE : 13 Aksi: - Memasarkan produk usaha di Bazaar sekolah - Mencatat uang yang keluar dan masuk	PERTEMUAN KE : 14 Aksi: - Membuat laporan hasil penjualan produk - Mempresentasikan laporan hasil penjualan	PERTEMUAN KE : 15 Refleksi: melakukan refleksi kegiatan bersama siswa	PERTEMUAN KE : 16 Tindak lanjut: Mengevaluasi dan menyusun rencana tindak lanjut untuk pelaksanaan P5 selanjutnya	

Sumber. Dokumentasi Pribadi

Dampak dari praktik baik ini adalah perubahan sikap positif pada murid. Semangat gotong royong tercermin dari kolaborasi antar murid, meningkatnya kreativitas murid tercermin dari hasil kreasi aneka olahan makanan dan minuman kekinian, sedangkan meningkatnya kemampuan bernalar kritis tercermin dari usaha mendapatkan keuntungan dari aktivitas pemasaran produk olahan. Murid antusias mengikuti kegiatan P5 atas prakarsa (voice) dan pilihan sendiri (choice), mereka memerankan diri sebagai pelaku promosi, penjual dan pembeli produk (ownwership).



Sumber. Dokumentasi Pribadi

Gambar 1. Pemasaran aneka kreasi produk P5 Kewirausahaan

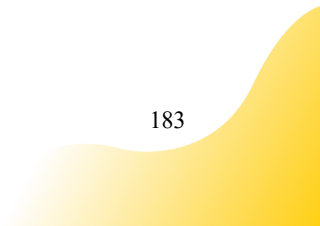
E. KESIMPULAN

Kegiatan ini sesuai dengan tujuan praktik baik yaitu pembinaan sikap gotong royong, kreatif, dan bernalar kritis melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila tema *kewirausahaan*.

Perasaan murid senang dan gembira ketika kegiatan dilaksanakan. Respon kepala sekolah dan rekan guru berkesan serta berkomitmen mendukung pelaksanaan P5 tema selanjutnya. Salah satu kunci keberhasilan kegiatan P5 ini adalah dukungan dari rekan guru, kepala sekolah dan keterlibatan murid serta dukungan wali



murid. Pembelajaran yang didapat dari keseluruhan proses adalah pentingnya kolaborasi dan mengubah pola pikir berbasis masalah menjadi pola pikir berbasis aset dalam menjalankan program sekolah.



Modernisasi Satap melalui *Chromebook* dan *Canva*

Uttomo

UPTD SMP Negeri Satu Atap 2 Losarang

e-mail: uttomo04@admin.smp.belajar.id

Key Words:

chromebook dan *canva*;
motivasi belajar murid;
perkembangan zaman

Abstrak: Praktik baik ini diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar murid dengan memanfaatkan aset sekolah yaitu *chromebook* melalui media *canva*. Sebagai kepala sekolah saya memiliki peran yang sangat penting dalam mengakomodir pemanfaatan aset sekolah untuk difungsikan dalam proses pembelajaran yang berpihak pada murid. Pemanfaatan aset sekolah *chromebook* melalui media *canva* sebagai upaya sekolah untuk mendorong guru agar mampu memfasilitasi kebutuhan belajar murid sesuai dengan perkembangan zaman pada era digital. Hasil yang dapat terlihat dari pemanfaatan *chromebook* melalui media *canva* yaitu guru sudah mampu menghadirkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi murid. Guru memiliki kemampuan digital untuk memanfaatkan media *canva* dalam proses pembelajaran.

A. PENDAHULUAN

Berawal dari hasil identifikasi dan pemetaan aset atau kekuatan sekolah, saya sebagai seorang kepala sekolah melihat keadaan sekolah satap dan murid dengan segala keterbatasannya. Sekolah yang minim sarana dan prasarana untuk menunjang proses pembelajaran. Proses pembelajaran belum memfasilitasi murid untuk memiliki kompetensi digital sesuai dengan perkembangan zaman.

KHD mengelaborasi Pendidikan terkait kodrat alam dan kodrat zaman sebagai berikut :

“Dalam melakukan pembaharuan yang terpadu, hendaknya selalu diingat bahwa segala kepentingan anak-anak didik, baik mengenai hidup diri pribadinya maupun hidup kemasyarakatannya, jangan sampai meninggalkan segala kepentingan yang berhubungan dengan kodrat keadaan, baik pada alam maupun zaman. Sementara itu, segala bentuk, isi dan wirama (yakni cara mewujudkannya) hidup dan penghidupannya seperti demikian, hendaknya selalu disesuaikan dengan dasar-dasar dan asas-asas hidup kebangsaan yang bernilai dan tidak bertentangan dengan sifat-sifat kemanusiaan” (Ki Hadjar Dewantara, 2009, hal. 21).

Ki Hadjar Dewantara hendak mengingatkan pendidik bahwa pendidikan anak sejatinya menuntut anak mencapai kekuatan kodratnya sesuai dengan alam dan zaman. Bila melihat dari kodrat zaman, pendidikan saat ini menekankan pada kemampuan anak untuk memiliki Keterampilan Abad ke-21.

Praktik baik ini dirasakan penting karena diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar murid dengan memanfaatkan aset sekolah yaitu chromebook melalui media canva.

Sebagai kepala sekolah upaya ini penting saya lakukan untuk mendorong guru agar mampu memfasilitasi kebutuhan belajar murid sesuai dengan perkembangan zaman pada era digital.

Peran saya sebagai kepala sekolah memfasilitasi dalam menyusun sebuah program dan kegiatan yang mengarah pada peningkatan motivasi belajar murid dengan memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan minat, kebutuhan belajar murid, dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman.

B. PERMASALAHAN

Permasalahan yang ada terkait dengan optimalisasi aset sekolah adalah chromebook belum terbiasa dimanfaatkan sebagai alat atau media dalam proses pembelajaran. Jumlah chromebook yang dimiliki oleh sekolah tidak sebanding dengan jumlah murid

yang ada. Tantangan dalam melaksanakan praktik baik ini yaitu perlunya menumbuhkan pembiasaan yang dilakukan oleh guru dalam menyusun rencana dan melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan minat, kebutuhan belajar murid sesuai dengan perkembangan zaman. Hal ini memang membutuhkan sebuah proses yang konsisten dan berkelanjutan. Menyelaraskan pemahaman dengan seluruh warga sekolah terkait pentingnya menghadirkan sebuah proses pembelajaran yang mampu memfasilitasi minat, kebutuhan belajar, dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman di era digital. Pihak yang terlibat dalam kegiatan ini yaitu semua warga sekolah meliputi kepala sekolah, guru, dan murid.

C. PEMBAHASAN

Langkah-langkah dan strategi yang digunakan dalam mengimplementasi kan praktik baik ini yaitu menyamakan persepsi dengan seluruh guru terkait dengan proses layanan pendidikan yang memfasilitasi kebutuhan belajar murid sesuai dengan minat, kebutuhan belajar, dan tuntutan perkembangan zaman di era digital.

Memulai Proses dengan rapat dinas dan briefing yang difasilitasi oleh saya sebagai kepala sekolah mengenai langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kompetensi digital melalui kegiatan pengembangan diri untuk selalu belajar berkolaborasi memahami media canva agar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Melakukan proses pembelajaran dengan memanfaatkan aset sekolah yaitu chromebook melalui media canva sebagai upaya sekolah untuk mendorong guru agar mampu memfasilitasi kebutuhan belajar murid sesuai dengan perkembangan zaman pada era digital.

Menyiapkan sumber daya atau materi yang diperlukan untuk melaksanakan strategi ini dimulai dengan SDM guru dan murid,

sarana dan prasarana yang menunjang, dan adanya alokasi anggaran dari dana BOS.

D. HASIL

Hasil dari Kegiatan proses pembelajaran dengan memanfaatkan aset sekolah chromebook melalui media canva di SMP negeri Satu Atap (SATAP) 2 Losarang yaitu guru sudah mampu menghadirkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan bagi murid. Guru memiliki kemampuan digital untuk memanfaatkan media canva dalam proses pembelajaran. Murid merasa senang mengikuti proses pembelajaran dengan memanfaatkan media canva. Murid memiliki kompetensi digital dan kreatifitas dalam membuat berbagai karya sesuai dengan minat mereka.



Sumber. Dokumentasi Pribadi Hasil Karya Murid

E. KESIMPULAN

Praktik baik ini menggambarkan bahwa betapa seorang kepala sekolah memiliki peran yang sentral dalam melakukan pengambilan keputusan yang tepat sebagai upaya untuk memfasilitasi kebutuhan belajar murid menyesuaikan dengan kodrat zaman. Melalui identifikasi aset yang terdapat pada satuan pendidikan, chromebook dapat dimanfaatkan sebagai media belajar

bagi murid melalui fasilitasi oleh guru dengan memanfaatkan media canva. Murid menjadi termotivasi untuk aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan dalam kegiatan proses pembelajaran. Guru berupaya untuk meningkatkan kompetensi digital melalui proses pengembangan diri sehingga guru mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang memenuhi kebutuhan belajar murid sesuai dengan perkembangan zaman di era digital.

Pembelajaran Berdiferensiasi pada Topik Menceritakan Kembali Isi Teks Cerita Fantasi

Widya Agustin

SMP Negeri 1 Krangkeng

e-mail: widyaagustin38@guru.smp.belajar.id

Key Words:

Pembelajaran;
Berdiferensiasi;
Cerita Fantasi

Abstrak: Kurikulum Merdeka menjadi harapan sekaligus kekhawatiran bagi para guru. Salah satu yang dianggap asing dan membingungkan bagi para guru adalah pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi adalah usaha untuk menyesuaikan proses pembelajaran di kelas untuk memenuhi kebutuhan belajar setiap murid. Oleh karena itu, penulis membagikan praktik baik pembelajaran berdiferensiasi untuk menjadi inspirasi bagi rekan-rekan guru. Pada praktik baik ini, penulis menggunakan metode STAR (*Situation, Task, Action, Result*). Berdasarkan praktik yang dilaksanakan di kelas, pembelajaran berdiferensiasi dapat membuat murid lebih aktif dan bahagia dalam belajar. Pembelajaran berdiferensiasi dapat dilakukan pada semua jenjang dan pada semua mata pelajaran, serta dapat dilakukan oleh semua guru.

A. PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka menjadi harapan sekaligus kekhawatiran bagi para guru. Harapan pendidikan Indonesia menjadi lebih berkualitas. Di sisi lain, guru merasa khawatir dengan implementasi kurikulum merdeka yang dinilai baru dan menantang. Salah satu yang dianggap asing dan membingungkan guru adalah pembelajaran berdiferensiasi.

Konsep utama pembelajaran berdiferensiasi adalah guru menghadirkan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan belajar murid. Jika dalam sebuah kelas terdapat 32 murid dengan 32 kebutuhan belajar yang berbeda, apakah guru harus menyiapkan 32 pembelajaran yang berbeda pula?

Penulis merasa tertantang untuk menghadirkan pembelajaran berdiferensiasi di kelas. Apalagi penulis juga merasakan bahwa selama ini penulis belum mampu memenuhi kebutuhan belajar murid yang beragam.

Melalui pendidikan paradigma baru, kita dapat mengatasi permasalahan tadi dengan pembelajaran berdiferensiasi. Pembelajaran berdiferensiasi adalah usaha untuk menyesuaikan proses pembelajaran di kelas untuk memenuhi kebutuhan belajar setiap murid.

B. PERMASALAHAN

Murid masih mengalami kesulitan menceritakan kembali teks yang dibaca/didengar. Beberapa murid menjelaskan bahwa kesulitan itu disebabkan oleh murid yang kesulitan memahami teks yang dibaca. Murid lain menyampaikan tidak terbiasa menceritakan kembali melalui metode bercerita di depan kelas, malu dan grogi alasannya. Hal-hal tadi dapat penulis pahami karena pada praktik pembelajaran di kelas dengan cara murid membaca satu teks dengan judul yang sama kemudian mendapatkan tugas yang sama pula.

Penulis selama ini mengamati gaya belajar murid di kelas dan melakukan asesmen awal pada awal semester untuk mengidentifikasi kesiapan, profil, dan gaya belajar setiap murid.

Hal lain yang menjadi tantangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah terbatasnya judul buku di perpustakaan sekolah. Sumber belajar utama murid hanyalah buku paket terbitan pemerintah yang dipinjamkan perpustakaan sekolah.

Tantangan lainnya adalah adanya larangan membawa ponsel ke sekolah bagi murid. Penulis merasa ini adalah tantangan yang sebenarnya karena jika dimanfaatkan dengan baik, ponsel menjadi media pembelajaran yang menyenangkan bagi murid. Terbukti sebelum adanya larangan ini, penulis beberapa kali memanfaatkan

ponsel sebagai media pembelajaran. Respon murid sangat positif bahkan meminta kembali belajar dengan ponsel di kelas.

C. PEMBAHASAN

Pembelajaran berdiferensiasi dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran. Pada kelas VII semester 1, terdapat materi mengenai teks cerita fantasi. Salah satu tujuan pembelajarannya adalah murid dapat menceritakan kembali teks cerita fantasi yang dibaca/didengar. Rencana pembelajarannya adalah murid membaca/menikmati teks cerita fantasi, kemudian menceritakan kembali isi teks cerita fantasi tersebut.

Sebelum proses belajar mengajar, penulis meminta izin kepada wakil kepala sekolah bidang kurikulum dan kesiswaan untuk mengizinkan beberapa murid di kelas yang penulis ampu untuk membawa ponsel ke sekolah sebagai media pembelajaran.

Strategi diferensiasi yang pertama adalah diferensiasi konten. Setelah mengamati gaya belajar murid serta hasil asesmen awal, penulis menyiapkan beberapa konten sesuai kebutuhan belajar murid. Beberapa konten pembelajaran yang penulis siapkan adalah komik digital yang dibaca via iPusnas (perpustakaan digital oleh Perpustnas), video cerita fantasi, siniar/podcast cerita fantasi, teks cerita fantasi dari buku pelajaran, sumber bacaan di web badan bahasa, serta komik cetak.

Dalam satu kelas, aktivitas yang dilakukan adalah membaca, mendengarkan, dan menonton video cerita fantasi. Ada komik cetak dan komik digital, ada cerita fantasi cetak dan digital pula. Pemilihan jenis konten disesuaikan dengan minat murid. Media yang digunakan untuk mengakses cerita fantasi digital adalah ponsel. Dalam praktiknya, murid dapat berkelompok sesuai dengan minat dan gaya belajar murid.

Strategi diferensiasi yang selanjutnya penulis lakukan di kelas adalah diferensiasi proses. Penulis memvariasikan perlakuan pembelajaran kepada murid. Murid dengan kesiapan belajar yang

matang, cukup diberi pertanyaan pemantik, murid yang masih memiliki kesulitan belajar, dapat memanfaatkan tutor sebaya maupun bantuan yang lebih kompleks dari guru.

Strategi yang terakhir adalah diferensiasi produk. Penulis memberikan kebebasan kepada murid untuk menentukan bentuk tagihan/produk. Murid dengan kemampuan menggambar yang baik dapat membuat produk menceritakan kembali isi cerita fantasi yang dibaca/didengar dalam bentuk komik. Murid dengan gaya belajar visual mengumpulkan produk dalam bentuk tulisan. Murid dengan gaya belajar kinestetik menceritakan kembali isi cerita fantasi langsung di depan kelas. Murid lainnya dapat menceritakan kembali isi cerita fantasi dengan rekaman suara/siniar/podcast. Murid yang terbiasa dengan gawai dapat menceritakan kembali dalam bentuk video.

D. HASIL

Respon murid sangat positif terhadap pelaksanaan pembelajaran diferensiasi. Mereka merasakan perbedaan signifikan dari pembelajaran yang biasa dilakukan. Sebelumnya, setiap murid mendapatkan perlakuan yang sama. Pada pembelajaran berdiferensiasi, murid dibebaskan memilih konten sesuai minat dan gaya belajar murid. Pada proses pembelajaran, murid diberikan perlakuan yang berbeda sesuai kesiapan belajar. Tagihan/produk tidak lagi diseragamkan untuk semua murid. Murid bebas menentukan jenis produk yang mereka inginkan. Setelah pembelajaran berdiferensiasi yang penulis lakukan, murid meminta untuk kembali melakukan pembelajaran diferensiasi dengan topik yang lain.

Dampak dari pembelajaran berdiferensiasi ini meningkatkan motivasi belajar murid. Murid memiliki perspektif lain bahwa belajar di kelas dapat menyenangkan dan sesuai dengan minat dan kemampuan mereka. Murid yang gemar mengedit video bahkan

dapat memanfaatkan kemampuannya untuk menyelesaikan tugas sekolah.

Pembelajaran yang penulis dapatkan dari praktik baik ini salah satunya meningkatkan kemampuan penulis dalam merancang pembelajaran diferensiasi. Awalnya penulis menganggap bahwa pembelajaran diferensiasi rumit dan menyita banyak waktu dan tenaga. Ternyata tidak serumit yang dibayangkan. Dampak lain yang dirasakan di kelas adalah murid menjadi lebih aktif dan bahagia dalam belajar.



Diferensiasi konten: membaca komik via iPusnas



Diferensiasi proses: memberikan pertanyaan pemandu



Diferensiasi produk: menceritakan kembali cerita fantasi dalam bentuk komik

Sumber. Dokumentasi Pribadi
Gambar Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas

E. KESIMPULAN

Pembelajaran berdiferensiasi yang dilakukan penulis menggunakan tiga jenis strategi diferensiasi. Namun, tidak ada tuntutan untuk menerapkan ketiganya sekaligus di kelas. Bapak Ibu guru dapat memilih strategi diferensiasi yang paling mudah dan dapat dilakukan di kelas sesuai dengan karakteristik murid dan mata pelajaran. Respon murid setelah praktik pembelajaran diferensiasi

di kelas adalah positif. Murid bahkan meminta penulis untuk kembali melakukan pembelajaran diferensiasi di kelas.

Pembelajaran “Dasi Rose” pada Materi Segi Empat di Kelas VIII

Yani Nurcahyani, M.Pd.

SMPN 1 Kemang Kabupaten Bogor
yaninurcahyani10@guru.smp.belajar.id

Key Words:

Diferensiasi Produk;
Sosial Emosional; Segi
Empat; Hasil Belajar

Abstrak: Praktik baik ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan memenuhi kebutuhan belajar murid, serta membuat murid lebih fokus belajar pada mata pelajaran Matematika. Ruang lingkup praktik baik ini tentang pembelajaran “Dasi Rose” yang merupakan akronim dari diferensiasi produk dan sosial emosional pada materi segi empat di kelas VIII dengan pemetaan kebutuhan belajar memakai gaya belajar. Penulisan praktik baik ini menggunakan metode STAR (Situasi di sekolah, Tantangan yang dihadapi, Aksi yang dilakukan untuk memecahkan masalah atau tantangan yang dihadapi dan Refleksi di akhir pembelajaran). Hasil dari praktik baik ini adalah kebutuhan belajar murid terpenuhi melalui pembelajaran diferensiasi produk dan hasil belajar murid meningkat. Selain itu, murid menjadi lebih semangat dan kreatif dalam menghasilkan produk. Pembelajaran sosial emosional melalui *Mindfulness* teknik STOP (*Stop, Take a Deep Breath, Observe, dan Proceed*) mampu membuat murid kembali fokus belajar.

A. PENDAHULUAN

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidik bukan hanya seorang pengajar, tetapi juga pemandu dan pembimbing dalam perjalanan belajar muridnya. Filosofi menuntun bukan sekadar transfer pengetahuan, tetapi lebih pada membentuk karakter dan membantu murid mengembangkan potensi maksimal mereka. Fakta di lapangan menunjukkan setiap murid memiliki minat/bakat, kesiapan belajar, dan gaya belajar yang berbeda-beda. Dalam proses

menuntun, guru harus dapat mengakomodasi segala perbedaan tersebut agar murid dapat belajar secara nyaman dan mampu menjalani merdeka belajar. Merdeka belajar esensinya murid memiliki andil dalam penetapan tujuan belajar, memilih cara belajarnya sendiri, serta bersama guru konsisten melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.

Pada tahun ajaran 2022/2023 murid kembali belajar tatap muka. Mereka terlihat senang dapat belajar kembali bersama guru dan teman-temannya. Namun, ketika guru memberikan asesmen awal, mereka terlihat bingung dan kesulitan dalam menjawab. Padahal materi tersebut merupakan prasyarat dan telah diajarkan ketika pembelajaran daring. Selain kebingungan, mereka terlihat kurang antusias dalam belajar. Terutama ketika pelajaran matematika. Setelah dianalisis, ternyata operasi hitung perkalian dan pembagian pun masih banyak yang belum mampu. Hal ini berdampak pada kemampuan mereka untuk belajar materi berikutnya. Mereka semakin bingung dan kesulitan karena capaian pembelajaran di fase C belum dikuasai.



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 1. Pelaksanaan Asesmen Diagnostik

Praktik ini penting untuk dibagikan agar dapat menginspirasi dan mengingatkan para guru bahwa prinsip menghamba pada murid perlu dilakukan di antaranya dengan memenuhi kebutuhan belajarnya melalui pembelajaran berdiferensiasi salah satunya dengan diferensiasi produk. Selain itu, pembelajaran sosial emosional melalui Mindfulness teknik STOP (Stop, Take a Deep Breath, Observe, dan Proceed) berperan dalam mengembalikan fokus murid dalam belajar. Peran penulis dalam

praktik ini adalah sebagai guru yang melakukan pembelajaran berdiferensiasi produk dan pembelajaran sosial emosional. Tanggung jawab penulis membawa murid pada proses belajar yang menyenangkan dan mau belajar secara merdeka berdasarkan kebutuhan belajarnya sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai.

B. PERMASALAHAN

Sekolah penulis merupakan Sekolah Penggerak Angkatan 1 dan telah mengimplementasikan kurikulum merdeka sejak 2021. Akan tetapi, di lapangan masih belum maksimal dalam menerapkan segala tuntutan kurikulum merdeka. Hal ini tentu saja ada beberapa faktor penyebabnya. Faktor penyebab itulah yang menjadi tantangan penulis dalam melakukan praktik baik ini.

Ketika melakukan praktik baik ini, ada tantangan yang dihadapi. Pertama, karakteristik dan kebutuhan belajar murid yang sangat beragam. Sebagai seorang guru kita tidak bisa memperlakukan murid dengan cara/metode mengajar yang sama. Kedua, dalam setiap pembelajaran hasil belajar matematika masih rendah. Terlebih dampak pandemi ikut memengaruhi. Ketiga, murid kurang semangat dan antusias dalam belajar. Terkadang ada yang tidak fokus malah mengerjakan pekerjaan lain di luar materi yang sedang dipelajari.

C. PEMBAHASAN

Langkah yang dilakukan untuk menghadapi permasalahan dan tantangan yang dihadapi adalah dengan melakukan



pembelajaran “Dasi Rose” yang merupakan akronim dari Diferensiasi dan Sosial Emosional. Adapun langkah-langkahnya adalah memetakan kebutuhan belajar murid berdasarkan gaya belajar (visual,

auditori, kinestetik) melalui www.akupintar.id, membuat kelompok berdasarkan gaya belajar, merancang skenario yang di dalamnya ada praktik mindfulness teknik STOP, membuat asesmen pembelajaran, dan menyebar umpan balik/refleksi dari murid terkait pembelajaran melalui padlet.



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 3. Produk Pembelajaran Diferensiasi

Proses pembelajaran berjalan sesuai dengan skenario pembelajaran. Pembelajaran diawali dengan berdoa, presensi, ice breaking, dan praktik mindfulness teknik STOP. Ice breaking diberikan agar murid lebih semangat dalam belajar, sedangkan mindfulness teknik STOP diberikan untuk mengembalikan murid pada kesadaran penuh agar siap dan fokus dalam belajar. Setelah itu, penulis selaku guru memberikan gambaran umum mengenai strategi pembelajaran yang akan dilakukan. Selanjutnya, murid berkolaborasi

dengan kelompok untuk mendiskusikan lembar kerja yang diberikan guru. Murid terlihat asyik berdiskusi. Kelompok visual menggambar pemandangan yang memuat unsur-unsur segi empat, kelompok auditori membuat nyanyian yang berisi segi empat dan sifat-sifatnya. Adapun kelompok kinestetik ada yang membuat game ular tangga yang memuat segi empat di dalamnya. Selain itu, ada juga yang membuat game engkle yang bentuknya terdiri dari enam buah segi empat dan berupa permainan galasin.

Pihak yang terlibat adalah murid dan penulis sebagai guru. Adapun sumber daya atau materi yang diperlukan untuk

melaksanakan strategi ini adalah website www.akupintar.id untuk memetakan kebutuhan belajar murid menurut gaya belajar, link materi di YouTube tentang segi empat dan sifat-sifatnya, lembar kerja untuk diskusi kelompok, asesmen pembelajaran, buku siswa dan buku guru kurikulum merdeka, rancangan ice breaking, laptop, dan sound untuk praktik mindfulness pada awal pembelajaran.

D. HASIL

Praktik pembelajaran “Dasi Rose” ini mampu menjawab ketiga tantangan yang telah penulis sampaikan sebelumnya. Pertama, penulis sudah mulai mempertimbangkan kebutuhan belajar murid saat proses pembelajaran. Kedua, berdasarkan asesmen formatif yang dilakukan di akhir pembelajaran, hasil belajar murid mulai ada peningkatan. Ketiga, murid terlihat semangat dan antusias dalam belajar. Mereka senang berkolaborasi dengan temannya yang asalnya kurang akrab menjadi lebih akrab.

E. KESIMPULAN

Refleksi murid dilakukan dengan menyebar link padlet menanyakan tentang pembelajaran yang telah dilakukan. Pada umumnya, mereka menyampaikan senang dan seru serta semangat untuk belajar. Respon dari rekan sejawat pun positif dan termotivasi untuk melakukan praktik baik ini ketika disampaikan pada saat PMO (Project Manajemen Office) dengan Pelatih Ahli Sekolah Penggerak. Refleksi bagi diri penulis pribadi adalah adanya kesadaran bahwa guru harus memperhatikan kebutuhan belajar murid. Mengajar dan mendidik sebaiknya tidak hanya bersifat transfer ilmu, melainkan guru sebagai fasilitator hendaknya memudahkan proses belajar murid.

Pembelajaran “Bergaransi” (Berdiferensiasi dengan Berbagi Peran dan Diskusi)

Yessy Tri Noviani

yessynoviani51@guru.smp.belajar.id

Key Words:

pembelajaran
berdiferensiasi;
pembelajaran
berkelompok;

Abstrak: Prinsip pembelajaran berdiferensiasi adalah memfasilitasi keragaman karakteristik murid dalam kegiatan pembelajaran. Di antara keragaman tersebut adalah gaya belajar murid yang dapat diakomodasi dengan strategi pembelajaran berkelompok. Namun, pada praktiknya, sering kali ditemukan kegiatan pembelajaran berkelompok yang kurang efektif. Hanya sebagian murid terlibat aktif dalam pembelajaran. Praktik baik pembelajaran ini memaparkan strategi pembelajaran berdiferensiasi dengan pembelajaran berkelompok. Murid dibagi ke dalam beberapa kelompok berdasarkan gaya belajar. Murid berbagi peran dan berdiskusi dalam kegiatan pembelajaran. Di samping itu, murid dapat memilih bahan ajar yang disukai sesuai dengan gaya belajar. Dengan menggunakan alur STAR, praktik baik pembelajaran ini mengungkap fakta bahwa dengan teknik pengelompokan yang tepat pembelajaran berkelompok dapat berjalan dengan efektif. Seluruh murid terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki peran masing-masing dalam kelompok. Selain itu, diferensiasi proses dengan pembagian peran dalam kelompok serta diferensiasi konten dalam variasi bahan ajar bermuara pada kegiatan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna.

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran berdiferensiasi merupakan salah satu prinsip dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. Keragaman karakteristik

dan keunikan setiap murid ditanggapi dengan kegiatan pembelajaran yang memenuhi kebutuhan belajar murid. Salah satu keragaman yang dapat dijadikan landasan dalam perancangan pembelajaran berdiferensiasi adalah gaya belajar. Kecenderungan gaya belajar murid yang beragam dapat diakomodasi dengan pembelajaran berkelompok. Proses pembelajaran dilakukan dengan cara murid belajar secara kolaboratif dalam kelompok-kelompok kecil yang bersifat heterogen. Pembelajaran berkelompok dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar murid karena murid dapat belajar bersama, berdiskusi, dan saling berbagi tanggung jawab dalam penyelesaian tugas.

Namun, pada praktiknya pembelajaran berkelompok di kelas tidak selalu berjalan efektif. Di SMPN 12 Kota Sukabumi, sering kali ditemukan bahwa hanya sebagian murid yang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik dalam pengerjaan tugas, diskusi, maupun presentasi. Sebagian lainnya kurang aktif sehingga cenderung tertinggal dalam kelompoknya. Beberapa kelompok berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, sedangkan kelompok lain tidak. Ketika sesi presentasi, terdapat kelompok yang seluruh anggotanya tidak ada yang bersedia tampil ke depan kelas. Kelompok lain hanya ada satu murid yang bersedia sehingga selalu murid tersebut yang mewakili kelompoknya. Selain itu, kegiatan diskusi kelompok tidak berjalan dengan lancar karena ada sebagian murid yang cenderung pasif. Kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif karena tidak seluruh murid terlibat aktif.

Kondisi ini menjadi pemantik dalam menemukan penyebab dan akar masalah dari ketidakefektifan pembelajaran berkelompok. Apa yang salah dari pembelajaran berkelompok? Apakah cara pengelompokan murid yang dilakukan sudah tepat? Apakah kegiatan dan konten pembelajaran yang disajikan sudah sesuai dengan gaya belajar murid? Bagaimana cara agar seluruh murid terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran berkelompok? Jawaban dari pertanyaan-pertanyaan tersebut akan ditemukan dalam praktik

baik Pembelajaran “Bergaransi” (Berdiferensiasi dengan Berbagai Peran dan Diskusi”.

B. PERMASALAHAN

Praktik baik ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang muncul dalam pembelajaran berdiferensiasi secara berkelompok. Permasalahan yang pertama berkaitan dengan pengelompokkan murid. Secara spesifik, praktik baik ini akan menjawab pertanyaan “Bagaimana cara pengelompokkan murid sesuai dengan gaya belajar?”

Permasalahan yang kedua adalah “Bagaimana strategi untuk menciptakan pembelajaran berkelompok yang efektif?” Dalam hal ini, akan dibahas strategi agar seluruh siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Terakhir, yaitu permasalahan “Bagaimana strategi dalam menyajikan pembelajaran berdiferensiasi berdasarkan gaya belajar murid?” yang akan membahas strategi untuk mengakomodir keragaman gaya belajar murid dalam kegiatan pembelajaran.

Terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan praktik baik ini. Dalam pengelompokan murid berdasarkan gaya belajar, tantangan yang dihadapi adalah menemukan instrumen yang tepat, valid dan reliabel untuk mengidentifikasi gaya belajar murid. Selain itu, tantangan yang muncul dalam perancangan pembelajaran berdiferensiasi adalah cara menentukan konten dan kegiatan pembelajaran yang tepat sesuai dengan gaya belajar murid.

C. PEMBAHASAN

Pembelajaran “Bergaransi” (Berdiferensiasi dengan Berbagai Peran dan Diskusi) merupakan sebuah praktik baik pembelajaran berdiferensiasi dengan mengelompokkan murid ke dalam beberapa kelompok kecil heterogen, kemudian murid berbagi peran dan

berdiskusi dalam kelompok tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Hal yang menjadi landasan perancangan pembelajaran berdiferensiasi dalam praktik baik ini adalah gaya belajar murid.

Terdapat beberapa tahapan dalam pelaksanaan praktik baik ini. Tahap pertama adalah persiapan, yaitu identifikasi gaya belajar murid. Proses identifikasi dilakukan dengan cara menyebarkan instrumen kuesioner kepada murid. Selain itu, dilakukan wawancara kepada sampel beberapa orang murid. Hasil analisis kuesioner menghasilkan data murid yang memiliki kecenderungan gaya belajar audio, visual, dan kinestetik. Berdasarkan hasil wawancara ditemukan informasi bahwa tidak semua murid menyukai gaya presentasi secara lisan. Beberapa murid lebih memilih mengemukakan pendapat lewat tulisan atau gambar. Sebagian lainnya lebih memilih gaya belajar yang melibatkan aktivitas fisik. Hasil dari analisis data tersebut menjadi landasan dalam pengelompokan murid. Murid kemudian dikelompokkan ke dalam kelompok kecil berisi 4-5 orang secara heterogen yang terdiri atas murid dengan gaya belajar audio, visual, dan kinestetik.

Tahap selanjutnya, yaitu pelaksanaan yang merupakan kegiatan pembelajaran. Materi yang diberikan dalam praktik baik pembelajaran ini adalah Teks Prosedur (Procedure Text) tentang resep makanan dalam mata pelajaran bahasa Inggris kelas 7. Setelah murid dibagi ke dalam beberapa kelompok, setiap kelompok diberikan teks resep makanan berbahasa Inggris yang berisi alat, bahan, dan cara membuat makanan yang disajikan secara acak. Teks yang diberikan kepada setiap kelompok merupakan teks yang berbeda. Dalam setiap kelompok, murid diinstruksikan untuk berbagi peran dan berdiskusi. Terdapat 3 peran yang dapat dipilih, yaitu; (1) shopper (pembelanja) yang bertugas mengambil gambar alat dan bahan makanan yang tersedia di depan kelas sesuai dengan yang tertulis di resep, (2) note-taker (pencatat) yang bertugas menempel gambar dan menulis resep yang telah disusun pada kertas plano yang telah disediakan, dan (3) presenter (penyaji) yang

bertugas mempresentasikan hasil diskusi kelompok tentang teks resep makanan. Murid diberi kebebasan untuk berdiskusi dalam penyelesaian tugas dan memilih peran dalam kelompoknya. Hal ini merupakan implementasi dari strategi pembelajaran berdiferensiasi dalam hal proses. Selain itu, dalam praktik baik ini diimplementasikan strategi pembelajaran berdiferensiasi dalam hal konten, yaitu materi dalam kegiatan pembelajaran disajikan secara variatif berbentuk buku, gambar, video, dan permainan edukasi digital.



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 1. Murid sebagai note-taker

Tahap terakhir, yaitu evaluasi, refleksi, dan tindak lanjut. Pada tahap ini, murid melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan secara tertulis melalui sticky notes. Setelah itu, dilakukan wawancara untuk menggali lebih dalam pendapat murid tentang kegiatan pembelajaran. Hasil refleksi kemudian menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan.

Berdasarkan data yang didapat, ditemukan bahwa murid dengan gaya belajar kinestetik cenderung memilih peran sebagai shopper (pembelanja). Hal ini karena peran sebagai shopper dapat mengakomodasi kebutuhan aktivitas fisik. Di sisi lain, murid dengan gaya belajar visual cenderung memilih peran sebagai note-taker, hal ini sesuai dengan gaya belajar visual yang menyukai gambar dan tulisan. Selain itu, murid dengan gaya belajar audio cenderung memilih peran sebagai presenter sehingga murid dapat mengoptimalkan kemampuan mendengar dan berbicara.

D. HASIL



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar 2. Murid sebagai presenter

Hasil praktik baik pembelajaran ini menjawab permasalahan yang telah diidentifikasi. Dalam hal pengelompokan murid, terlihat perubahan yang signifikan. Setelah dikelompokkan secara heterogen berdasarkan gaya belajar, murid dapat berbagi peran dan berdiskusi dengan baik dalam kelompoknya. Seluruh murid terlibat aktif karena setiap murid diberikan tanggung

jawab individu melalui peran masing-masing. Berbeda dengan kondisi awal hanya sebagian murid yang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Selain itu, dengan strategi diferensiasi konten, terlihat bahwa murid antusias dengan bahan ajar yang dipilihnya. Hasil refleksi menunjukkan bahwa murid lebih termotivasi untuk belajar karena bahan ajar dan kegiatan pembelajaran dapat dipilih sesuai gaya belajar. Selain itu, murid merasa lebih percaya diri karena memiliki peran dalam kelompok.

E. KESIMPULAN

Strategi dalam pengelompokan murid merupakan hal yang penting dalam pembelajaran berkelompok. Cara pengelompokan murid ke dalam kelompok kecil secara heterogen berdasarkan gaya belajar disertai dengan pembagian peran dalam kelompok dapat menjadi salah satu strategi agar seluruh murid terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Di samping itu, penting bagi guru untuk memperhatikan keragaman gaya belajar murid sehingga dapat dirancang

pembelajaran berdiferensiasi yang memaksimalkan potensi seluruh murid.

BERIRAMA untuk Memperkuat Karakter Murid

Yuli Purwita Andriyanti, S.Pd,M.Si

SMP Negeri 5 Babelan, Kab.Bekasi
e-mail:witayuli84@gmail.com

Key Words:

Berdiferensiasi, penguatan karakter, diorama (

Abstrak Praktik baik ini bertujuan memberikan gambaran penyelesaian masalah terkait pembelajaran berdiferensiasi dengan media diorama. Penulis mengharapkan murid-murid SMPN 5 Babelan kelas 7.1 tidak hanya sekedar bangga memiliki Pahlawan Nasional K.H. Noer Ali yang berasal dari Kecamatan Babelan, Kabupaten Bekasi, tetapi juga dapat meneladani karakter-karakter baik yang dimiliki oleh sosok K.H. Noer Ali. Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi yang penulis lakukan, murid-murid kurang mampu mengoptimalkan penerapan karakter-karakter baik tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran Pendidikan Pancasila selama ini dianggap sebagai pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan. Strategi yang dipilih penulis untuk mengatasi permasalahan di atas adalah menerapkan pembelajaran berdiferensiasi dengan media diorama. Murid-murid membuat bangunan tiga dimensi secara berkelompok kemudian mengaitkan tokoh K.H. Noer Ali dengan bercerita tentang kaitan bangunan tiga dimensi yang dibuat dengan keteladanan K.H. Noer Ali untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada akhirnya Diorama Bisa Bercerita (Berirama). Dari kegiatan tersebut tercipta pembelajaran menyenangkan yang mengakomodasi kebutuhan belajar murid dan penguatan karakter murid baik nilai religius, kemandirian maupun cinta tanah air.

A. PENDAHULUAN

Memasuki lingkungan SMPN 5 Babelan, Kabupaten Bekasi, dapat dijumpai foto-foto dari Pahlawan Nasional K.H. Noer Ali yang berasal dari Kecamatan Babelan, Kabupaten Bekasi. K.H. Noer Ali merupakan pahlawan nasional kebanggaan masyarakat Bekasi termasuk murid-murid di SMPN 5 Babelan, Kabupaten

Bekasi. Hal ini yang menginspirasi penulis untuk mengangkat tokoh K.H. Noer Ali sebagai upaya mengangkat budaya lokal dalam rangka penguatan karakter murid.

Pada pertemuan pertama materi kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan penulis menggunakan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dengan media sticky note. Penulis mengharapkan tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan murid-murid tidak hanya sekedar bangga memiliki pahlawan nasional yang berasal dari Kecamatan Babelan, tetapi juga terjadi penguatan karakter dengan melihat keteladanan sosok K.H. Noer Ali.

B. PERMASALAHAN

Upaya penguatan karakter murid dilakukan dengan menyaksikan video perjuangan K.H. Noer Ali. Namun, hasil observasi menunjukkan bahwa murid-murid kelas 7.1 kurang mampu mengoptimalkan penerapan karakter-karakter baik K.H. Noer Ali dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat ditunjukkan dari evaluasi penyebaran angket sebagai berikut.

Tabel Data Nilai kelas 7.1 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pertemuan Pertama

Nama Kelas	Jumlah Murid	Ketercapaian		Ket
		Tercapai	Tidak Tercapai	
Kelas 7.1	36	13	23	

Sumber: Hasil penyebaran angket

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa hanya 36% murid tercapai sedangkan 64% murid lainnya belum tercapai. Dengan demikian, kesimpulan dari pembelajaran PBL dengan media sticky note ketercapaian murid masih rendah.

Umumnya Pendidikan Pancasila seringkali dianggap sebagai pelajaran yang tidak menarik dan membosankan. Hal ini diperkuat oleh pakar Pendidikan Yosaphat Haris Nusarastriya tentang kondisi pembelajaran Pendidikan Pancasila menyebutkan bahwa:

“Dalam kenyataannya PPKn sering dipandang sebelah mata dan diremehkan serta terkesan kurang menarik akan dirasa bosan karena begitu begitu saja. Fenomena inilah yang harus disikapi dengan serius oleh komunitas pendidik PPKn. Hal semacam ini harus dijadikan tantangan dengan mengembangkan PPKn dari berbagai segi baik itu proses pembelajarannya, materi, metode pembelajar, media pembelajaran dan pengemasannya” (Yosaphat Haris Nusarastriya:hal 25-26 E Jurnal.uksw.edu, Tahun 2013).

Berdasarkan pendapat di atas PPKn (dalam kurikulum merdeka menjadi Pendidikan Pancasila) dipandang sebagai mata pelajaran yang dirasa kurang menarik dan membosankan. Penulis melakukan refleksi terkait proses pembelajaran yang telah dilakukan. Penulis merasa perlu mengubah model juga media pembelajaran yang menyenangkan dan mengakomodasi kebutuhan belajar murid sesuai minat dan bakatnya, sehingga terjadi penguatan karakter murid melalui pembelajaran PJBL dengan media diorama.

C. PEMBAHASAN

Pembelajaran berdiferensiasi merupakan langkah awal dalam penerapan kurikulum merdeka. Pembelajaran berdiferensiasi mampu mengakomodasi kebutuhan belajar murid sesuai dengan minat dan bakatnya. Penulis mengharapkan murid-murid di SMPN 5 Babelan, Kabupaten Bekasi antusias mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi “Kerja Sama dalam Berbagai Bidang Kehidupan”. Lebih khusus penulis menerapkan pembelajaran berdiferensiasi berbasis proyek dengan media diorama. Tahapan pertama dalam membuat diorama tentu saja menyiapkan alat dan bahan, yaitu berupa art set berisi 150 alat

mewarnai, stik es krim, gunting, lem, kertas dan alat juga bahan lain yang mendukung pembuatan diorama.



Sumber: Alat dan Bahan Pembuatan Diorama

Selanjutnya, dalam penerapan pembelajaran berdiferensiasi pembentukan kelompok dengan pemetaan yang dilakukan sebelumnya yaitu murid diberikan angket untuk mengisi keinginan bekerja sama dengan siapa saja. Penulis tidak menentukan anggota tiap kelompok, tetapi berdasarkan keinginan murid sehingga jumlah tiap kelompok berbeda-beda, tetapi murid dapat bekerja sama dengan hati yang gembira.

Setelah kelompok terbentuk murid-murid membuat diorama berupa bangunan-bangunan yang dapat dikaitkan dengan tokoh K.H. Noer Ali seperti miniature Masjid AT-Taqwa yang merupakan rintisan K.H. Noer Ali sehingga muncul motivasi untuk dapat menerapkan karakter religius dalam berbagai bidang kehidupan.

Pada saat presentasi murid-murid tidak sekedar menjelaskan bangunan-bangunan apa saja yang dibuat tetapi juga menghubungkan bangunan-bangunan tersebut dengan karakter Pahlawan Nasional K.H. Noer Ali baik nilai religius, pemberani, maupun cinta tanah air. Salah satu kelompok menceritakan bagaimana K.H. Noer Ali dengan berani melawan penjajah sehingga

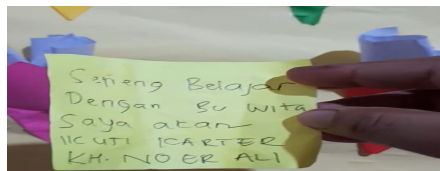
keberanian tersebut dapat ditiru dengan cara melindungi teman yang mendapat perlakuan bullying.

Sumber. Dokumentasi Pribadi Murid Presentasi, Diorama bisa bercerita



D. HASIL

Pada akhir pembelajaran penulis melakukan refleksi dengan meminta umpan balik murid terkait pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi penulis buat dalam bentuk surat kasih sayang. Murid dapat menuliskan kesan terkait dengan pembelajaran yang sudah dilakukan. Dari refleksi yang dilakukan seluruh murid menyatakan perasaan bahagia dengan pembelajaran menggunakan media diorama dan ingin pembelajaran berikutnya dilakukan dengan media yang sama.



Sumber: Refleksi murid setelah pembelajaran

Terkait penguatan karakter dengan media diorama penulis juga melakukan evaluasi berupa angket dengan pertanyaan terbuka dengan hasil sebagai berikut.

Tabel: Data evaluasi kelas 7.1 Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Nama Kelas	Jumlah Murid	Ketercapaian		Ket
		Tercapai	Tidak Tercapai	
Kelas 7.1	36	32	4	

Sumber: Rekap Nilai Evaluasi Kedua

Berdasarkan data di atas terdapat peningkatan ketercapaian belajar murid setelah melakukan pembelajaran berdiferensiasi dengan media diorama mencapai 90%.

E. KESIMPULAN

Pendidikan Pancasila dapat menjadi pelajaran menarik jika dalam pembelajarannya guru berinovasi untuk melaksanakan pembelajaran berpihak pada murid dengan mengembangkan minat dan bakat murid. Melalui pembelajaran berdiferensiasi dengan media diorama, pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi menyenangkan dan penguatan karakter murid dapat terwujud.

Pembelajaran Proyek Rangkaian Listrik dengan Diferensiasi Produk

Yuni Setianingsih

SMP Negeri 1 Haurgeulis - Indramayu

e-mail: yunisatianingsih161@guru.smp.belajar.id

Key Words:

Listrik Dinamis; Proyek;
Diferensiasi produk.

Abstrak: Praktik baik ini menjawab tantangan terhadap keraguan perbedaan materi rangkaian listrik sebagai salah satu bagian pembelajaran listrik dinamis dengan cara praktik di laboratorium IPA dan di rumah, Penulis merencanakan pembelajaran berbasis proyek dengan menerapkan pendekatan diferensiasi produk. Semua harus direncanakan dan disiapkan dengan baik, mulai dari perencanaan proyek yang akan dibuat, proses yang akan dijalani, konsultasi yang dipersyaratkan, hingga asesmen yang akan diterapkan. Hasilnya sungguh menggembirakan, yaitu 81% berhasil, 7% mengulang, dan 12% ganti proyek. Hal ini mendeskripsikan terjawabnya keraguan ketidaksesuaian praktik rangkaian listrik di laboratorium dan dalam kehidupan sehari-hari. Produk yang dihasilkan antara lain model rumah sederhana, taman lengkap dengan kincir, mesin vakum sederhana, perahu motor, sepeda motor kurir, bahkan pesawat dan model generator.

A. PENDAHULUAN

Listrik dinamis merupakan salah satu materi pembelajaran IPA yang membutuhkan ketelitian tinggi dan keberanian untuk praktik dengan tetap mempertahankan kehati-hatian. Secara teori anak-anak memahami konsep rangkaian dan kesadaran tentang keamanan listrik, risiko kejutan listrik. dan bahaya korsleting listrik. Namun, tidak dipungkiri ada yang tetap takut dengan praktik kelistrikan. Memastikan agar murid berani melaksanakan praktik tanpa takut, tentu menambah pemahaman terhadap materi ini.

Secara umum anak-anak sudah paham bahwa listrik dinamis adalah aliran elektron yang mengalir melalui konduktor, merupakan bentuk energi yang dapat digunakan untuk menggerakkan perangkat elektronik, terdiri dari komponen seperti sumber daya listrik, kabel, sakelar, resistor, dan komponen lain. Anak-anak juga menyadari penggunaan listrik dinamis dalam kehidupan sehari-hari, seperti lampu, penggunaan perangkat elektronik, dan peralatan rumah tangga yang memerlukan daya listrik berbeda-beda.

B. PERMASALAHAN

Hasil komunikasi dengan anak-anak menyadarkan penulis bahwa sebagian besar mereka beranggapan bahwa listrik maupun rangkaian listrik yang mereka praktikkan di laboratorium IPA itu tidak sama dengan kelistrikan dan rangkaian listrik yang ada di rumah mereka. Mereka penasaran, apakah memang tidak sama ataukah rangkaian listrik di rumah harus dipelajari tersendiri.

Penulis ingin meluruskan anggapan tadi, namun ada kesulitan dalam menghubungkannya karena materi listrik dinamis itu sangat luas sementara kemampuan sarana prasarana laboratorium IPA terbatas untuk hal-hal mendasar. Praktik di sekolah merupakan praktik dasar listrik dan hanya untuk percobaan yang relatif sama.



Gambar. 1-2 Praktik di Laboratorium IPA
Sumber. Dokumentasi Pribadi

C. PEMBAHASAN

Penulis mengharapkan menyajikan proses pembelajaran dengan melibatkan murid-murid dalam kegiatan pembelajaran bermakna terkait materi yang dipelajari untuk memperkaya pengalaman belajar mereka. Penulis juga ingin memfasilitasi murid agar mempunyai pengalaman pembelajaran merangkai listrik yang ada kemiripan dengan rangkaian listrik di rumah melalui proyek sederhana dengan kelompok kecil.

Dengan berbagai pertimbangan, akhirnya penulis memilih pembelajaran berbasis proyek. Model Project-Based Learning (PjBL) melibatkan keaktifan murid dalam memecahkan masalah, dilakukan secara berkelompok atau mandiri melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah produk untuk selanjutnya dipresentasikan kepada orang lain. Langkah pertama murid diberi permasalahan, bagaimana membuat rangkaian listrik seperti di rumah, tetapi dapat diukur kuat arusnya menggunakan basicmeter di laboratorium.

Pembelajaran berbasis proyek tidak hanya mengkaji hubungan antara informasi teoritis dan praktik, tetapi juga memotivasi murid untuk merefleksi apa yang murid pelajari dalam pembelajaran ke dalam sebuah proyek nyata serta dapat meningkatkan kinerja ilmiah murid. Kesepakatan awal dibuat antara guru dengan murid, yaitu 1) menentukan jumlah anggota kelompok (tergantung pada tingkat kesulitan); 2) menyusun rencana proyek; 3) menentukan batas anggaran (agar tidak memberatkan); 3) mentukan alokasi waktu (ditentukan berdasarkan perencanaan proyek yang paling lama) yaitu dua minggu dari saat rencana proyek disusun.

Hal yang harus diperhatikan guru dalam pembelajaran ini adalah guru harus membimbing murid selama pembelajaran berlangsung dan obyektif dalam melaksanakan asesmen proyek. Guru harus menjaga supaya tidak ada ketimpangan antarkelompok. Hal ini dapat diatasi dengan kesepakatan waktu tanggal konsultasi. Intinya adalah fokus pada rencana yang sudah dibuat kelompok dan disepakati guru. Rancangan proyek (khususnya pada langkah-

langkah pembuatan produk) tentu sangat variatif karena imajinasi dan stimulus yang berbeda-beda. Laporan dan pemantauan pun berbeda, serta presentasi kelompok ditentukan dengan diskusi yang cukup terbuka, termasuk dalam kesepakatan rubrik asesmen.

Langkah kedua PjBL adalah memastikan tersusunnya perencanaan proyek dengan tertib dan tepat waktu. Memang tidak selesai dalam satu kali instruksi karena anak-anak mencari inspirasi (sebagai bentuk stimulus) dari berbagai sumber termasuk mempertimbangkan perlengkapan dan alat yang ada di rumah-rumah anggota kelompok. Namun, perencanaan diferensiasi proses ini dapat mereka selesaikan dengan baik.

Kelompok siswa diberikan kebebasan waktu penyelesaian dalam dua minggu (langkah ketiga PjBL) tersebut, dengan tetap memberikan laporan perkembangan proyek melalui media yang disediakan (grup WhatsApp), dan kesepakatannya adalah minimal dua kali konsultasi. Komunikasi dan diskusi dalam kelompok disampaikan oleh ketua kelompok melalui media grup WhatsApp. Hal ini termasuk dalam langkah keempat PjBL.

Pada waktu yang sudah disepakati, tiap kelompok membawa hasil proyeknya untuk dicek kuat arus masing-masing rangkaian, kemudian dipresentasikan kepada rekan-rekan sekelas. Dengan demikian, diharapkan seluruh murid meningkat pemahaman keilmuannya meskipun mereka tidak terlibat langsung pada praktik yang bukan kelompoknya.

D. HASIL

Proyek yang dilaksanakan diupayakan menggunakan alat dan bahan yang dapat dijangkau oleh masing-masing kelompok, baik dari segi bahan, model, maupun aneka rangkaianannya. Semua dipengaruhi lingkungan belajar di rumah masing-masing kelompok. Variasi produk benar-benar luar biasa (jumlahnya mendekati jumlah kelompok), ada yang menggunakan kardus bekas miniature rumah

berlampu, taman lengkap dengan kincir, mesin vakum sederhana, perahu motor, sepeda motor kurir, bahkan pesawat dan model generator. Semua diwujudkan sesuai dengan imajinasi kelompok. Bahkan ada kincir air yang benar-benar mensirkulasi air yang disiapkan dengan sangat efisien.

Dengan memperhatikan hasil praktik ini, tentu yang tergambar adalah adanya diferensiasi produk. Namun, hal ini tidak menyebabkan maslaah dalam asesmen karena rubrik dan kesepakatan penilaian sudah ditetapkan sebelumnya. Inilah langkah terakhir PjBL. Hampir semua murid menyatakan rasa senang karena sudah belajar sesuai keinginannya yang dituangkan melalui padlet yang disiapkan guru. Keberhasilan mewujudkan rencana proyek dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel. 1 Tingkat Keberhasilan Proyek IPA

Jumlah kelompok	Berhasil mewujudkan rencana proyeknya	Harus mengulang mewujudkan proyeknya	Ganti dengan proyek yang lain (yang lebih sederhana/mudah)
42	34	3	5
	81%	7%	12%

Sumber. Dokumentasi Pribadi

Ditinjau dari kekurangberhasilan dalam penyelesaian tugas, terhitung 19% atau setara dengan 8 kelompok yang bermasalah dan memerlukan perhatian lebih. Kelompok yang mengulang tidak membutuhkan waktu lama, sedangkan kelompok yang kesulitan dengan proyek yang dipilihnya diganti dengan menurunkan tingkat kesulitannya.



Sumber: Dokumentasi Pribadi
Gambar. 3-4 Hasil Proyek IPA

E. KESIMPULAN

Pembelajaran yang diterapkan ini dapat mengapresiasi kebutuhan murid, sehingga murid memahami bahwasannya rangkaian listrik dasar yang mereka pelajari di sekolah sesungguhnya menjadi pengalaman bermakna yang dapat diaplikasikan dalam kelistrikan pada kehidupan sehari-hari. Anak-anak ternyata sangat antusias mewujudkan kegiatan ini dan mereka akhirnya memahami keterkaitan pembelajaran di sekolah dan praktik listrik di rumah.

Awalnya penulis sangsi dengan kemampuan murid karena rata-rata cukup rumit proyeknya. Bangga rasanya setelah tahu murid-murid mampu menyelesaikan dan bahkan ada yang melebihi harapan.

Salah satu tantangan yang dihadapi adalah adanya perubahan rencana yang tiba-tiba dari kelompok dengan berbagai alasan. Hal ini membutuhkan perhatian lebih dari guru. Untuk itu, perlu dilakukan perancangan dan asesmen proyek dengan tepat.

BIODATA PENULIS DAN DAFTAR PUSTAKA (REFERENSI) BUKU BUNGA RAMPAI PRAKTIK BAIK IKM 2023

BIODATA PENULIS 1

	Nama : Abdul Cholik, S.Pd. Email : abdulcholik71@gmail.com Pendidikan Terakhir : S-1 Bidang keahlian/kepakaran : Kepala Sekolah/Guru Prestasi : (Peringkat 1 Guru Berprestasi Tk. Kabupaten, Peringkat 6 Guru Berprestasi Tk. Provinsi) Daftar Karya : • Buku Pengetahuan Sejarah Kelas VII Tahun 2004, • Buku Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Pajak • Tahun 2013, Buku Teks Masa Depan IPS Kelas VII Tahun 2018
--	--

BIODATA PENULIS 2

	Nama : Aat Nurhayati, M.Pd. Email : aatneylasalsa2@gmail.com Pendidikan Terakhir : S-2 Bidang keahlian/kepakaran : Kepala Sekolah/Guru Prestasi : • Guru SMP Inspiratif GTK Kemdikbudristek 2022 • PNS Berprestasi Kab. Sumedang 2023 • Awardee of Microcredential Numeracy Monash University 2024 Daftar Karya :
---	---

	• Level of students' proportional reasoning in solving mathematical problems • PENERAPAN SSTS MENANGKAL MECIN • Pengembangan Alat Peraga Denah Berpetak • pada Pembelajaran Matematika Materi Translasi Kelas IX SMP Penelitian : • Level of students' proportional reasoning in solving mathematical problems • Pengembangan Alat Peraga Denah Berpetak pada Pembelajaran Matematika Materi Translasi Kelas IX
--	--

BIODATA PENULIS 3

	Nama : Ai Hikmawati, M.Pd. Email : aihikmawati2025@gmail.com Pendidikan Terakhir : S2 Bidang keahlian/kepakaran : Pendampingan Satuan Pendidikan/ Guru IPA Prestasi : • Guru Penggerak Angkatan 6 • Sahabat Rumah Belajar • Google Certified Trainer Penelitian : • Pengembangan BEBEB sebagai Bahan Ajar Digital pada Pembelajaran IPA Materi Induksi Elektromagnetik untuk Siswa Kelas IX-C SMP Negeri 1 Cipanas • Development of Digital Teaching Materials on Earthquake Themes to Improve STEM Literacy (Journal of International Conference on
--	---

Mathematics and Science Education 2019
(ICMScE 2019)

BIODATA PENULIS 4



Nama : Ai Rohmawati

Email : airohmawati.yarfil@gmail.com

Pendidikan Terakhir : S1

Bidang keahlian/kepakaran : Guru

Prestasi :

- (awardee beasiswa microcredential CS50X digital Skill for Teacher dari Harvard University tahun 2023
- Pemenang sayembara penulisan buku cerita anak dwibahasa Balai Bahasa Jawa barat tahun 2024
- Peserta Lokakarya terpilihkepenulisan buku nonfiksi Yayasan Literasi Anak Indonesia (YLAI) Bersama Inovasi (Australia)

BIODATA PENULIS 5



SCAN ME



Nama : Aminah

Email : Ameenicenice@gmail.com

Pendidikan Terakhir : S1 Pend. Bahasa Inggris

Bidang keahlian/kepakaran : Guru

Prestasi :

- Guru Penggerak Angkatan 2 Kab. Cirebon
- Pengajar Praktik PPGP Angkatan 7 Kab. Cirebon
- NSBPB Kemdikbud Ristek 2023

Daftar Karya :

- Buku Antologi “Para Pendobrak Batas”
- Buku Antologi “Nostalgia Seribu Bulan”

	Buku Antologi “Cinta dan Perjuangan Wanita”
--	---

BIODATA PENULIS 6

	Nama : Dedeh Hernawati Email : dedehhernawati423@gmail.com Pendidikan Terakhir : S1 Bidang keahlian/kepakaran : Guru Prestasi : - Penulis Naskah Terbaik Kompetisi Penulisan Instrumen Asesmen Numerasi, MGMP Matematika SMP Kabupaten Ciamis, 2023 Daftar Karya : - Angka dan Realita: Bunga Rampai Praktik Baik Pembelajaran Matematika melalui Dunia - Nyata (Buku, QRCBN: 62-3561-2494-338) Penelitian : - Bermatematika Teknologi di Lingkungan Sekitar untuk Mengembangkan Literasi dan Numerasi, 2023
---	--

BIODATA PENULIS 7

	Nama : Delina Email : delina67@guru.smp.belajar.id Pendidikan Terakhir : S2 Bidang keahlian/kepakaran : Guru Penelitian : Kemampuan Berpikir Kritis matematis dan Self Confidence Siswa SMP dengan Pembelajaran Diferensiasi melalui Problem Based Learning
---	--

BIODATA PENULIS 8



Nama : Dody Hermanto, S.pd. Gr

Email : dodykeren@gmail.com

Pendidikan Terakhir : S2 (sedang menempuh)

Bidang keahlian/kepakaran : Guru

Prestasi :

- Penghargaan Karya Tulis Ilmiah Terpuji
- Guru Penggerak Jenjang SMP BBGP Jawa Barat 2022
- Terinspirasi 3 Festival Literasi Bagi Guru Penggerak (FILTRASI) Jenjang SMP BBGP Jawa Barat 2023
- 10 (Sepuluh) besar peserta terbaik kategori Guru SMP Inovatif dalam kegiatan Apresiasi Guru dan Tenaga Kependidikan Provinsi Jawa Barat 2023

Daftar Karya :

Judul Artikel: Multivariat Analysis of Variance (MANOVA) di Bidang Kesehatan dan Pendidikan MIPA

- Penulis: Dody Hermanto, Didit Ardianto, Bibit Harianto, Indarini Dwi Pursitasari
- Nama Jurnal: Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang
- Volume & Nomor: Vol. 15, No. 1, Januari- Juni 2024
- Tahun Terbit: 2024
- DOI: <https://doi.org/10.37304/jikt.v15i1.307>
- Abstrak: Artikel ini membahas penggunaan uji MANOVA dalam penelitian di bidang kesehatan dan pendidikan MIPA untuk menganalisis pengaruh perlakuan terhadap berbagai variabel dependen dalam penelitian kuantitatif.

	Judul Artikel: Evaluation of STEM Integration in Science Teaching Materials: An Independent Curriculum Perspective • Penulis: Dody Hermanto, Didit Ardianto, Anna Permanasari • Nama Jurnal: Journal Evaluation in Education (JEE) • Volume & Nomor: Vol. x, No. x, January 20xx • Tahun Terbit: 20xx • DOI: 10.37251/jee.vxix.x • Abstrak: Penelitian ini mengevaluasi tingkat integrasi komponen STEM dalam materi pembelajaran IPA pada Kurikulum Merdeka, dengan fokus pada hubungan antar disiplin STEM dan konteks pembelajaran untuk pemecahan masalah dunia nyata. Judul Artikel: Systematic Literature Review (SLR) An In-Depth Review of Robotic Learning with Quasi-Experimental Methods from Pre-School to High School • Penulis: Dody Hermanto, Didit Ardianto • Nama Jurnal: Journal of Innovative Science Education (JISE) • Volume & Nomor: Vol. 12, No. 3, 2023 • Tahun Terbit: 2023 • DOI: https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise • Abstrak: Artikel ini membahas tinjauan literatur sistematis tentang pembelajaran robotik menggunakan metode kuasi eksperimen dari prasekolah hingga sekolah menengah, dengan fokus pada pengembangan keterampilan abad ke-
--	---



	21 melalui pendekatan STEM yang melibatkan robotika. Penelitian : Pengembangan Modul STEM - Robotik Raspberry dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Engineering dan Profil Pelajar Pancasila Siswa • Peran: Mahasiswa Bimbingan • Institusi: Universitas Pakuan • Tahun: 2024 • Deskripsi Singkat: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul STEM- Robotik berbasis Raspberry Pi yang dapat meningkatkan keterampilan engineering dan memperkuat Profil Pelajar Pancasila pada siswa SMP. Penelitian ini menggunakan desain ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). • Pendanaan: Hibah DIKTI
--	--

BIODATA PENULIS 9

	Nama : Elis Lulu Maknunah Pendidikan Terakhir : S1 Sarjana Pendidikan Biologi, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), lulus pada 22 Juni 2011 Bidang keahlian/kepakaran : Pendidikan Biologi, Pengajaran IPA tingkat SMP
---	--

BIODATA PENULIS 10

	Nama : Fenti Yulianti, S.Pd Email : fentiyulianti07@gmail.com Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan Matematika Bidang keahlian/kepakaran : Guru
---	---

BIODATA PENULIS 11

	Nama: Fera Maulidya Sukarno, M.Pd. Pendidikan Terakhir: S2 Pendidikan IPA, Universitas Pendidikan Indonesia (2014) Bidang Keahlian/Kepakaran: Pendidikan Sains, Inovasi Pembelajaran, Literasi Sains Prestasi: • Terbaik-1 P5 BBGP Jawa Barat (2022) • Terbaik-1 Apresiasi Guru SMP Inspiratif (2021) • Duta Sains PPPPTK IPA (2020) Daftar Karya: • Karya terbaik Diseminasi Literasi Nasional (2017) Penelitian: • Narasumber Guru Pembelajar (2016) • Narasumber PKB (2017) Pengalaman Internasional: • Magang di Thebarton Senior College, Australia Selatan (2011) • Science Educator Training Program, RECSAM Malaysia (2008)
---	--

BIODATA PENULIS 12

	Nama : Nelly Elis Elidha M. Ag Email : nellyelisidha@gmail.com Pendidikan Terakhir : S-1 Bidang Keahlian/Kepakaran : Guru Prestasi : • Juara 1 Esai Pendidikan sebagai hadiah besar yang diberikan Forum Pendidikan dan Diseminasi karya di dunia. Tahun 2011 • Rendi Patigka Bandung, 29 November 1971. Bersekolah di SDI • 38 Pangkajene, dan melanjutkan sekolah di SMPN 2 • Bidang keahlian/kepakaran : Kepala Sekolah dan • Bandung. Setelah tamat SMP tahun 1986, Penulis • bersekolah di SMA Negeri 7 Bandung dan lulus tahun 1989 • Fasilitator Intensifikasi Guru Penggerak Angkatan 14 • Jurusan Biologi D3 UNPAD adalah pilihan yang • (Papua) 2024 • mengantarkan penulis bergabung di dunia pendidikan, dan • Fasilitator Chromebook • melanjutkan S1 di Universitas Terbuka tahun 1994 pad • Sekretaris Komunitas Penggerak Pendidikan • jurusan yang sama di Kota Bumi Lampung Utara • Daerah (KPPD) Kab. Garut • Pendidikan terakhir yang penulis tempuh adalah S2 di Pasc • Sarjana UPI di jurusan Biologi Sekolah Lanjutan. Tuga • Pertama sebagai guru, Penulis jalani di SMA Negeri • Prokimal Lampung Utara dari 1993-1998. Profesi gur • dilanjutkan di SMP Negeri 2 Tanjungsari hingga saat in • Berbagai kegiatan pelatihan dan pengembangan prograr • telah diikuti yaitu, Instruktur KBK, Fasilitator Lesso • Study, NCT Program BERMUTU, Instruktur K13, Tir • penyusun Modul IBL bersama PPPPTK IPA, aktif pad • program SEA-CEP SEAQIS, PP dan Fasilitator PGP.
---	--

BIODATA PENULIS 13

	Nama : IWAN SUMANTRI, S.Pd. Email : iwansumantri32@guru.smp.belajar.id Pendidikan Terakhir : S-1 Bidang keahlian/kepakaran : Guru Prestasi : • Pengajar Praktik (PP) di PPGP angkatan 6 dan 9 (2023) • Fasilitator di PPGP Angkatan 21(2024) • Peringkat 1 Guru SMP Berprestasi Tingkat Kabupaten Sukabumi Tahun 2017
---	---

	Daftar Karya : Buku: • PELANGI (Pelajaran berhargA jangan sampai terulaNGI) Ceria Berbudi di Masa Covid-19 (2020) • Inspirasi Penggerak Literasi (Antologi) (2020) • Mendengar Suara Hati (2017) Penelitian : • PTK: Meningkatkan Interaksi Belajar Siswa dengan Strategi Pembelajaran Flipped Classroom Melalui Media Bel Me Log Tweet Pada Pembelajaran Matematika kelas IX Di SMP Negeri 3 Cibadak
--	--

BIODATA PENULIS 14

	Nama : Lisda Qodariyah Email : - Pendidikan Terakhir : Pendidikan Matematika Pendidikan Matematika Bidang keahlian/kepakaran : Kepala Sekolah/Guru
---	---

BIODATA PENULIS 15

	Nama : Nia Winianingsih, M.Pd. Email : nwinianingsih@gmail.com Pendidikan Terakhir : S-2 Bidang keahlian/kepakaran : Guru Prestasi : • Nominator/ Finalis Semarak Karya BBGP tahun 2023 • Nominator/ Finalis Semarak Karya BBGP tahun 2022
---	--



	• Pemakalah Seminar Nasional GTK tahun 2018 Daftar Karya : • Prosiding Simposium Nasional Bagi Guru dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam, P4TK IPA Kemdikbud, 2018 • Kumpulan Best Practice Kegiatan BDR/ PJJ Tahun 2020 • Kumpulan Esai Literasi Sekolah Tahun 2019 Penelitian : • “Aksi Bergizi” dalam Membangun Pembelajaran Bermakna pada Murid Tahun 2023 • Penerapan P5 Bang Jawa Dalam Meningkatkan Akhlak Pribadi Dan Kemandirian Murid Smpn 1 Cigandamekar Tahun 2022 (Tim) • Proyek “Sijaga” Sebagai Upaya Menanamkan Profil Pelajar Pancasila Siswa Kelas VII SMPN 1 Cigandamekar Tahun 2022
--	--

BIODATA PENULIS 16

	Nama : Prima Anugraheni, S.Pd.Si, M.Pd Email : Anugraheniprima@gmail.com Pendidikan Terakhir : S2 Pendidikan IPA UPI Bidang keahlian/kepakaran : Guru Prestasi : • Praktik Baik Terinspirasi Berbagi Bukti Aksi Nyata dan Karya Implementasi Kurikulum Merdeka (BERBUDAYA) pada kegiatan Semarak Karya Hari Guru Nasional 2023 oleh BBGP JABAR Daftar Karya : • Buku Ajar Digital Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Literasi Sains Kelas VIII
--	--

	Penelitian : • Pengaruh Pembelajaran 5E Learning Cycle Berbantuan Multimedia Terhadap Minat Belajar IPA
--	--

BIODATA PENULIS 17

	Nama : Rachma Wahyuni, S.Pd Email : rachmawahyuni22@gmail.com Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan Matematika Bidang keahlian/kepakaran : Guru Prestasi : • Awardee Beasiswa Microcredential Program Numerasi Monash University Australia, Pengajar Praktik PGP Angkatan 9, Guru Penggerak Angkatan 4
---	---

BIODATA PENULIS 18

	Nama : Ria Triana, S.Pd., Gr. Email : riatriana76@guru.smp.belajar.id Pendidikan Terakhir : S1 Pendidikan bahasa Inggris Bidang keahlian/kepakaran : Kepala Sekolah/Guru Prestasi : • Juara 3 PNS Berprestasi Kabupaten Subang Kategori Inovatif tahun 2024 • Praktik Baik Tervaforit HGN 2023 BBGP Jabar • Juara 2 Guru Inobel Kab. Subang 2022 Daftar Karya : • Buku Tunggal Kumpulan Cerpen Berjudul “Mengejar Arunika Bukit Tawang” ber-ISBN • 19 buku antologi berbagai genre ber-ISBN Penelitian : The Stages of Children’s Mother
--	--

Tongue Acquisition: From Babbling to Holophrases (A case study to Kaival Gilby Aditiar)

BIODATA PENULIS 19



Nama : Riestha Sugianti, ST.

Email : riesthasugianti_73@guru.smp.belajar.id

Pendidikan Terakhir : S1

Bidang keahlian/kepakaran : Guru

Prestasi :

- Perumus ATP dan RPP 2024 Mata Pelajaran Prakarya di Puskurjar.
- Kurator CP 2024 Mata Pelajaran Prakarya di Puskurjar
- Guru Penggerak Angkatan 4 dan Pengajar Praktik Angkatan 9.

Penelitian :

- Efektivitas P5 bangunlah jiwa dan raganya dalam karakter peserta didik kelas VIII SMPN 9 Kota Bandung

BIODATA PENULIS 20



Nama : Rika Nur Rahmatika

Email : nurahmatika@gmail.com

Pendidikan Terakhir : S1 (Sarjana)

Bidang keahlian/kepakaran : Kepala Sekolah/Guru

Penelitian :

- PTK (PENERAPAN VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE (VCT) PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN NILAI

DEMOKRASI SISWA: Penelitian Tindakan Kelas Melalui Model Role Playing pada Kelas X-E MIIA SMA Negeri 5 Bandung)

BIODATA PENULIS 20



Nama : Rina Kartika, S.Pd
Email : rinakartika17@guru.smp.belajar.id
Pendidikan Terakhir : S1
Bidang keahlian/kepakaran : Guru

BIODATA PENULIS 21



Nama : Sopian, M.Pd
Email : sopian53@guru.smp.belajar.id
Pendidikan Terakhir : S2
Bidang keahlian/kepakaran : Guru
Daftar Karya :

- Buku Kumpulan Artikel Guru Merdeka Tahun 2024

Buku Tunggal :

- Boosting The Esteem terbit tahun tahun 2022

BIODATA PENULIS 22



Nama : Suci Lestari,S.Pd.,Gr.

Email : suci.lestari5664@admin.smp.belajar.id

Pendidikan Terakhir : S1

Bidang keahlian/kepakaran : Kepala Sekolah

Daftar Karya :

- Melukis Jejak di Geopark
- Guratan Kasih Rentang Waktu: 2021
- Guru Indonesia Menulis: 2021
- DETIK (Denting Inspirasi Kehidupan): 2022

BIODATA PENULIS 23



Nama : Tajul Barokat

Email : tajulbarokat41@guru.smp.belajar.id

Pendidikan Terakhir : Magister Pendidikan Bahasa Inggris

Bidang keahlian/kepakaran : Guru

Prestasi :

- Fasilitator Implementasi Kurikulum Merdeka
- Terbaik ke-3 Penggerak Inspiratif Komunitas
- Belajar dalam Program BERGEMA 1 BLPT Kemendikbudristek.

Daftar Karya :

- Optimalisasi Lingkungan Peserta Didik dalam Pembelajaran

Penelitian :

- Analisis Kesalahan Penggunaan Kata Penghubung dalam Karangan Teks Analytical Exposition Bahasa Inggris Siswa Kelas XI Semester 1 SMAN 1 Cileungsi

	2. The Effects of Sentence Patterns and Vocabulary Mastery Towards Students' Analytical Skill.
--	--

BIODATA PENULIS 24

	Nama : Tantan Sutandi Nugraha Email : tantansn@gmail.com Pendidikan Terakhir : S2 Bidang keahlian/kepakaran : Guru Prestasi : 1. Medali Emas Olimpiade Sains Nasional Guru (OSNG) Matematika SMP, 2015 2. Medali Emas Olimpiade Guru Nasional (OGN) Matematika SMP, 2019 3. Awardee SEAQiM Research Grant, 2022 Daftar Karya : - Eksplorasi GeoGebra di Sekolah Dasar. ISBN 978-623-7767-33-6, CV Tsaqiva Publishing, 2020. - Pembelajaran Open-Ended Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kreativitas. ISBN 978- 623-7767-88-6, CV Tsaqiva Publishing, 2021. - Melatihkan Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam Pembelajaran Matematika melalui Problem-Based Learning dan Problem Posing. ISBN 978-623-7767-89-3, CV Tsaqiva Publishing, 2021. Penelitian : - Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif melalui Pembelajaran STEM-PjBL sebagai Implementasi Merdeka Belajar, 2021.
---	---



	• Fostering Students' Higher Order Thinking Skills through STEAM Integrated Project- based Learning by Using 4D Frame, 2022. • Improving Critical Thinking Skills and Motivation through Desmos Platform on Distance Mathematics Learning, 2022.
--	---

BIODATA PENULIS 25

	Nama : Triyono Email : triyono2006@gmail.com Pendidikan Terakhir : S1- Matematika UGM Bidang keahlian/kepakaran : Kepala Sekolah/Guru Daftar Karya : GEPUK Gerakan Menulis Guru Penggerak
---	---

BIODATA PENULIS 26

	Nama : Uttomo Pendidikan Terakhir: S2 FISIP Universitas Indonesia, Program Kepengawasan Bidang Keahlian/Kepakaran: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Kepengawasan Pendidikan, Kepemimpinan Sekolah Prestasi: • Guru Penggerak Angkatan 4 • Diangkat sebagai Kepala Sekolah di UPTD SMP Negeri Satu Atap 2 Losarang, Kabupaten Indramayu (18 April 2023)
--	--



BIODATA PENULIS 27



Nama : Widya Agustin, S.Pd.

Email : widyaagustin38@guru.smp.belajar.id

Pendidikan Terakhir : S-1 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Bidang keahlian/kepakaran : Kepala Sekolah/Guru

BIODATA PENULIS 28



Nama : Yani Nurcahyani, M.Pd

Email : yaninurcahyani10@guru.smp.belajar.id

Pendidikan Terakhir : S2 Pendidikan Matematika

Bidang keahlian/Kepakaran : Guru, Fasilitator, Pengajar Praktik, Tutor, Instruktur Kurikulum, Narasumber Praktik Baik IKM

Prestasi:

- Juara 1 Karya Ilmiah 2002
- Juara 3 Olimpiade Guru Matematika 2017
- Wardah Inspiring Teacher 2023

Daftar Karya:

- Buku “INSPIRASI PRAKTIK BAIK IKM”, Penerbit: Edwrite Publishing
- Pembelajaran ADITIF (Asyik, Diferensiasi, Interaktif)
- Pembelajaran Berdering Rame (Berdiferensiasi, Problem base Learning, Ragam Media).

Penelitian:

- Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Berpikir Kritis serta Kemandirian Belajar Siswa

	SMP dengan Menggunakan Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP). • Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Bilangan Bulat di Kelas VII.5 SMPN 1 Kemang.
--	--

BIODATA PENULIS 29

	Nama : Yessy Tri Noviani, M.Pd Email : yessynoviani51@guru.smp.belajar.id Pendidikan Terakhir : S2 Bidang keahlian/kepakaran : Guru Bahasa Inggris Prestasi : • Runner Up Duta Teknologi Kemendikbudristek Tahun 2022 • Praktik Baik Terbaik BERBUDAYA Semarak Karya BBGP Jawa Barat Tahun 2023 • Anugerah GTK Kota Sukabumi sebagai Penelaah RPP Tingkat Nasional Puskurjar Kemendikbudristek Tahun 2024 Daftar Karya : • Pusparagam Mimpi (2021) • 2015 – EFL Learning Style Preferences of English and Non-English Post Graduate Students. Prosiding KOLITA 13- Konferensi Linguistik Tahunan Atmajaya Ketiga Belas Tingkat Internasional • 2015 - English Teachers' Motivation In Pursuing A Higher Degree In Universities As The Implementation Of The Concept Of Lifelong Learning . “Questioning What Works Best: sImplementing Pedagogic Innovation for Creating
---	--

	Teacher and Learner Autonomy in TEFL . Proceedings of the 7th International Conference on Teaching English as Foreign Language (COTEFL) Penelitian : • 2021 - Social Media Instagram in EFL Learning to Develop Students' Digital Literacy Skills. Proceedings on the International Symposium on Open, Distance, and E-Learning (ISODEL) Kemdikbud 2021
--	---

BIODATA PENULIS 30

	Nama : YULI PURWITA ANDRIYANTI, S.Pd, M.Si Email : witayuli84@gmail.com Pendidikan Terakhir : Magister Bidang keahlian/kepakaran : Guru Prestasi : • Presentasi Terbaik Kedua sebagai Narasumber Kegiatan Seminar Nasional Praktik Baik IKM pada Festival Pendidikan Provinsi Jawa Barat Tahun 2024 • Juara 10 Besar pada Kategori Guru Berdedikasi Lomba HGN 2024 oleh BBGP Jawa Barat • Juara Kesatu Tingkat Nasional Lomba Best Practice oleh UNNES Tahun 2023 Daftar Karya : • Buku Non Fiksi dengan Judul 31 Masalah Keluarga, Penerbit Dandellion Publisher. • Buku Antologi dengan Judul “Kupunya Lima” Penelitian :
---	---

- Penelitian Tindakan Kelas berjudul "Efektifitas Metode Sociodrama dalam Pembelajaran PPKn di Kelas Sembilan SMPN 5 Babelan

BIODATA PENULIS 31



Nama : Yuni Setianingsih

Email : yunisetianingsih161@guru.smp.belajar.id

Pendidikan Terakhir : S2

Bidang keahlian/kepakaran : Guru

Daftar Karya :

- Sahabat Hebat (Antologi GLS);
- Cerita Sabahat (Antologi Guru, 2021);
- Sahabat Hebat (antologi Guru, 2021).

Penelitian :

- Pemanfaatan laboratorium IPA (Karya Tulis tim IPA, 1999);
- Implementasi KTSP dalam Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Profesionalisme Guru (Thesis, 2009)

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina Adhi Suryani, E. H. (September 2023). Pengaruh PjBL pada Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap Keberhasilan Belajar Ditinjau dari Aspek Produk secara Holistik. Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi Vol 11, No. 2, p-ISSN 2541-0660, e-ISSN 2597-7237, 168 - 174.
- Al-Ayubi, M. Shalehuddin,dkk. 2023. Kiprah Guru Menciptakan ruang inovatif. Kemendikbud.
- Andriani, A. (2022). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Disiplin Positif (DISPOS): Menghilangkan Sanksi Menjadi Kesepakatan. Maghza Pustaka.
- Anonimus., 2021. Dampak Menanam Tumbuhan bagi Lingkungan dan Orang Lain Tersedia Online: <https://www.kompas.com/skola/read/2021/09/16/113000169/>
- Arends, R. 2013. Belajar Untuk Mengajar. Learning To Teach. PT Salemba: Humanika Jakarta
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, riset, dan Teknologi Republik Indonesia, (2022). Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila.
- Bandura, A. 2000. Exercise of human agency through collective efficacy. Current Directions in Psychological Science juournal, Vol 9, No. 3, 75–78.
- Brame, C.J. & Biel, R. (2015). Setting up and facilitating group work: Using cooperative learning groups effectively. Vanderbilt University Center for Teaching. Retrieved [05 Nov 2022] from <http://cft.vanderbilt.edu/guides-sub-pages/setting-up-and-facilitating-group-work-using-cooperative-learning-groups-effectively/>.

- Bybee, R. W. (2015), The Case for STEM Education: Challenges and Opportunities. <https://static.nsta.org/pdfs/samples/PB337Xweb.pdf>
- Bygate, M. (2000). Teaching and Researching Speaking. London: Longman.
- Cahyono, A. N. & Ludwig, M. (2016). MathCityMap: Exploring Mathematics Around The City. In 13th International Congress on Mathematics Education (ICME-13). Hamburg.
- Chittum, J.R, Jones, B.D., Akalin,s. & Schram, A.B. (2017). The effects of an afterschool STEM program on studies' motivasion and engagement. International Journal of STEM Education, 4(1), 11. <https://doi.org/10.1186/s40594-017-0065-4>
- Cholifah, M. P. (2023). Pembentukan Karakter Dalam Kurikulum Merdeka. CV. AZKA PUSTAKA.
- Dewantara, K.H. (2009). Menuju Manusia Merdeka. Yogyakarta: Leutika
- Direktorat Sekolah Menengah Pertama. 2021. "Inspirasi Pembelajaran yang Memperkuat Numerasi Pada Mata Pelajaran Matematika untuk Jenjang Sekola Menengah Pertama". View of Pengembangan Modul Digital Interaktif Berbasis Pengalaman Siswa Untuk Memperkuat Pembelajaran Numerasi SMP Dalam Mendukung Merdeka Belajar (umg.ac.id)
- Dr. Agus Purwowododo (2023), Teori dan Praktek Pembelajaran Berdiferensiasi Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar, Penebar Media Pustaka
- Fesakis, G., Karta, P., & Kozas, K. (2018). Designing Math Trails for Enhanced by Mobile Learning Realistic Mathematics Education in Primary Education. International Journal of Engineering Pedagogy, 8(2), 49-63.
- Focus on the Family. (2021). What is multiple intelligence theory and how does it affect my child? Focus on the Family. Diakses dari <https://www.focusonthefamily.com/parenting/what-is-multiple-intelligence-theory-and-how-does-it-affect-my-child/>

- Fraenkel, Jack R. wallen, N.E. (2008). How to Design and Evaluate Research in Education (7 th ed.; Michael Ryan, Ed). New York: McGraw-Hill Higher Education
- Hidayati, N., & Supriyadi, S. (2018). Implementasi Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 6(2), 123-132.
- Hikmawati, A. et all. (2019). Development of Teaching material on Earthquake Themes to Improve STEM Literacy. *International Conference on Mathematics and Science Education*. doi:10.1088/1742-6596/1521/4/042053
- <https://doi.org/10.1186/s40594-017-0065-4>
- <https://www.cnbcindonesia.com/market/2022121222575817-396252>
diakses pada 9 Oktober 2023
- <http://www.learning.com/stem/whitepaper/integrated-STEM-through-Project-based-Learning>
- <https://raporpendidikan.kemdikbud.go.id/>
- Imaliana, M.Pd. 2023. Peran Guru dalam Menumbuhkan Student Agency di Kelas. <https://guruinovatif.id/artikel/peran-guru-dalam-menumbuhkan-student-agency-di-kelas>.
- Jess feist dan Gregory J. Feist., *Teori Kepribadian*, Jakarta: Salemba Humanika, 2010
- Johnson, D.W., Johnson, R.T., and Smith, K.A. (2014). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. *Journal on Excellence in College Teaching* 25, 85-118.
- Johnson, Graham Brent. 2013. *Student Perceptions of The Flipped Classroom*. Columbia: The University Of British Columbia.
- Kirschner, Paul A & Bruykere, Pedro De. (2017). The Myths of The Digital Native and The Multitasker. *Teaching and Teacher Education* 67 : 135-142. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.06.001>

- Lestari Sri H, dkk. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII. 2021. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Lewis, G., & Bedson, G. (1998) Games for Children. Oxford: Oxford University Press.
- Listiana, Y. R. (2021). Dampak Globalisasi Terhadap Karakter Peserta Didik dan Kualitas Pendidikan di Indonesia. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(1), 1544-1550
- Listyarti, Retno. 2002. Pendidikan Karakter dalam Metode Aktif, Inovatif, & Kreatif. Jakarta: Erlangga.
- Kemendikbud. (2017). Peta Jalan Gerakan Literasi Nasional.
- Kemendikbud. (2021). Panduan Penguatan Literasi dan Numerasi di Sekolah.
- Kemendikbudristek. (2021). Inspirasi Pembelajaran yang Menguatkan Numerasi. Jakarta: Direktorat SMP.
- Kemendikbudristek. (2021), Model Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi
- Kemendikbudristek. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen. Jakarta: BSKAP.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter di Sekolah Menengah Pertama. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter di Sekolah.
- Kurniawati, E., Suparni, & Suparni. (2019). Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) dengan Metode

- Jigsaw terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Self-Efficacy Siswa SMP/MTs. *Jurnal Pengembangan Pembelajaran Matematika*, 1(2), 59–68.
<https://doi.org/10.14421/jppm.2019.12.59-68>
- Kusuma, O.D. Siti Luthfah. (2022). Modul 2.1 Pembelajaran untuk Memenuhi Kebutuhan Belajar Murid. Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi
- Kusuma, Oscarina Dewi dkk. 2022. Pembelajaran untuk Memenuhi Kebutuhan Belajar Murid. Jakarta: Dirjen GTK Kemdikbudristek.
- Marlowe, Natalie. 2012. The effect Of The Flipped Classroom On Student Archievement And Stress. *Jurnal Internasional* Volume 9, Issue 3 : The George Washington University.
- Modul 2.1 Pembelajaran Berdeferensiasi Program Pendidikan Guru Penggerak Angkatan 5 Tahun 2022
- Modul Pengembangan Pembelajaran Terdeferensiasi oleh Puskojar Kemendikbudristek, Tahun 2023.
- Nikma. Penerapan Model Problem Based Learning dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Sistem Reproduksi. Vol 5, No 2, Mei-Agustus. 2023. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*.
- Nugroho Hadi (2016) Membuat dan Mempublikasikan Video Bahan Ajar. Buku Deep Publish.
- Nurchayani, Yani. 2023. *Inspirasi Praktik Baik IKM*. Bandung: Edwrite Publishing.
- Orr, D. (2002). The Nature of Design: Ecology, Culture, and Human Intention. *Ecology, Culture, and Human Intention*.
<https://doi.org/10.1093/oso/9780195148558.001.0001>
- Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, KemendikbudRistek, 2022

- Pemberdayaan Masyarakat. Vol.1 No. 3.
<https://doi.org/10.33474/jp2m.v1i3.6588>
- Pusat Informasi LMS Guru. (2025). Mengenal alur MERDEKA pada LMS pendidikan guru penggerak. Pusat Informasi LMS Guru. Diakses dari
<https://pusatinformasi.lms.guru.kemdikbud.go.id/hc/id/articles/28023216495129-Mengenal-Alur-MERDEKA-pada-LMS-Pendidikan-Guru-Penggerak>
- Putra, D.H., dkk (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Bangun Ruang. Dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika (Vol. 2 No. 6).
- Rafael, S.P. (2022). Modul 1.1 Refleksi Filosofi Pendidikan Nasional Ki Hajar Dewantara, Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Rafael, Simon Petrus. 2022. Refleksi Filosofis Pendidikan Nasional - Ki Hadjar Dewantara. Jakarta: Dirjen GTK Kemdibudristek.
- Sari, D. P., & Rahmawati, F. (2020). Pengaruh Gamifikasi Terhadap Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VIII. Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains, 8(2), 101-110.
- Suhardi, S., & Yulianti, E. (2016). Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Penelitian Pendidikan, 16(1), 15-25.
- Suhartoyo, Eko. (2020). Pembelajaran Kontekstual Dalam Mewujudkan Merdeka Belajar. Jurnal Pembelajaran
- Suktiningsih, W., dkk (2021). Pengenalan Pemikiran Computational Thinking untuk Guru MI dan MTs Pesantren Nurul Islam Sekarbela. Dalam Jurnal Karya untuk Masyarakat (Vol. 2 No. 1).
- Reeve, E. M. (2013). Implementing Science, Technology, Mathematics, and Engineering (STEM) Education in Thailand. Logan, Utah : The Institute for The Protion of Teaching Science and Technology
- Techakosit, S & Nilsook, P (2017). The Learning Process of Scientific Imagineering through AR in Order to Enhance STEM

- Literacy. International Journal of Emerging Technologies of Engineering - Volume 11, Issue 7 : 57-58.
DOI: <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i07.5357>
- Tomlinson. 2000. What is Differentiated Instruction? Alexandria: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Tomlinson, C A. (1999). Differentiated classroom: Responding to the needs of all learners. Association for Supervision and Curriculum Development (ASCD). Tomlinson, C. A. (2001). How to Differentiate instruction in mixed-ability classrooms 2nd Ed). Alexandria, VA: ASCD.
- Trisno Ikhwanudin. (2023). Modul Pelatihan Guru Inspirasi Pembelajaran Numerasi Lintas Mata Pelajaran Jenjang SMP. Bandung: BBGP Jabar
- Vinna, Nenden. Pemahaman Bermakna dan Pertanyaan Pemantik revisi2 1. Pelatihan Mandiri PMM Kemdikbud, 20 Agustus 2022. <https://youtu.be/IPMOFMkd7ec>
- Yo, Rusiati, dkk. 2022. Pembelajaran Sosial dan Emosional. Jakarta: Dirjen GTK Kemdikbudristek.
- Yunita Lema, A. N. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Model PJBL Materi Bioteknologi Untuk Mengembangkan Keterampilan Kreativitas Dan Inovasi Siswa SMP. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246 Volume 3 Nomor 3, 7229-7243.



KEMENDIKBUDRISTEK
bbgp Jawa Barat
Balai Besar Guru Penggerak



Balai Besar Guru Penggerak Provinsi Jawa Barat

Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan
Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Jl. Diponegoro No. 12, Kota Bandung 40115 - Telp. (022) 4231191 - Faks. (022) 4207922
Laman : <https://bbgpjabar.kemdikbud.go.id> - surel : bbgpjabar@kemdikbud.go.id