

Zahroni
Ayu Putri Anggrawan
Farisa Engrini
Fefli Mlildahayani
Fik Beni Anwar
Fitratur Rahmah
Fitri Yanti Anas
Sestra Wati
Idawati
Yunida Herawati
Nila Oktami



BEST PRACTICE GTK HEBAT

Active
Go to S



ISBN 978 623 5299 53 2

Best Practice GTK Hebat

Zahroni
Ayu Putri Anggriawan
Farisa Engrini
Fefli Mildahayani
Fik Beni Anwar
Fitratur Rahmah
Fitri Yanti Anas
Sestra Wati
Idawati
Yunida Herawati
Nila Oktami



Best Practice GTK Hebat

Zahroni, Ayu Putri Anggriawan, Farisa Engrini, Fefli Mildahayani, Fik Beni Anwar, Fitratur Rahmah, Fitri Yanti Anas, Sestra Wati, Idawati, Yunida Herawati, Nila Oktami

ISBN: 978-623-5299-53-2

Editor:

Hariz

Foto:

Cv. Haqi Paradise Mediatama

Desain Sampul :

Cv. Haqi Paradise Mediatama

Ilustrasi Dalam:

Cv. Haqi Paradise Mediatama

Tata Layout:

Trisno

Penerbit:

Cv. Haqi Paradise Mediatama

Kantor Pusat:

Jl. Bundo Kanduang No 1 Padang *Phonecell*/Telp: 085365372924/
(0751) 7053731. Email: hrzm2f@gmail.com

Cetakan Pertama, 2025

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit.

Kata Pengantar

Rasa syukur dan iringan pujian serta sikap tawadhu' kami serahkan hanya kepada Allah Swt. Atas berkah, hidayah dan 'inayah-Nya kami dapat menyelesaikan Buku Best Practice GTK Hebat.

Buku ini dikemas dengan bahasa yang sederhana akan tetapi format di dalamnya diupayakan semenarik mungkin dan berisikan praktek baik dalam pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar yang dapat diambil pesannya sesuai dengan kontek pembelajaran kekinian baik dalam kebijakan pembelajaran maupun pembelajaran yang berdiferensiasi serta disuguhkan praktek unik dan khas sesuai dengan karakteristik masing-masing pembelajaran.

Harapan kami, praktek baik ini dapat membantu menjadi sumber pengembangan dan dalam melaksanakan praktek baik di banyak sekolah. Sehingga akhirnya dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata di tengah-tengah pembelajaran dan berpihak pada peserta didik.

Akhirnya, kami telah berusaha semaksimal mungkin untuk menghadirkan sebuah Best Practice. Namun, setiap manusia tidak terlepas dari kekurangan dan kekeliruan. Oleh sebab itu, kami mohon kritik dan saran yang konstruktif dari para pembaca yang budiman untuk perbaikan best practice ini. Untuk itu kami mengucapkan terima kasih.

Daftar Isi

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
CHAPTER ONE	
Sapa Pagi Litertok.....	1
CHAPTER TWO	
Pembelajaran Diferensiasi	5
CHAPTER THREE	
Pembelajaran Terdiferensiasi Media Game.....	15
CHAPTER FOUR	
Pembelajaran Padlet-Gambar-Qr Code Seru	21
CHAPTER FIVE	
Konten Portofolio GTK Inovatif.....	30
CHAPTER SIX	
Gemmes	40
CHAPTER SEVEN	
Pensi Great	47
CHAPTER EIGHT	
Padati Membangun Asa Siswa SMAN 3 Padang.....	57
CHAPTER NINE	
Meningkatkan Motivasi Belajar dan Bernalar Kritis Peserta Didik Materi Barisan dan Deretan Melalaui Pentol Pada Kelas X	69
CHAPTER TEN	
Strategi GPS Sate Di SMAN 3 Padang.....	77
CHAPTER ELEVEN	
Aster Dalam Fisika	86

CHAPTER TWELVE
PELITA 94
Referensi102

Chapter One
SAPA PAGI LITERTOK
(Sarapan Pagi Soal dan Literasi para Tokoh)
Zahroni, M.Pd.

A. Pendahuluan

SMA Negeri 3 Padang, sebagai salah satu Sekolah Penggerak Angkatan I, berlokasi di Jalan Gajah Mada No. 11, Kelurahan Gunung Pangilun, Kecamatan Padang Utara, Kota Padang, Provinsi Sumatera Barat. Dengan penerapan Kurikulum Merdeka selama tiga tahun terakhir, sekolah ini telah berhasil melaksanakan program pengimbasan ke beberapa sekolah di Kota Padang pada tahun 2024. Memiliki jumlah peserta didik sebanyak 1.148 orang yang tergabung dalam 32 rombongan belajar, SMAN 3 Padang berada di tengah masyarakat heterogen dengan berbagai latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya.

Sebagai sekolah yang mempersiapkan generasi masa depan, SMAN 3 Padang dihadapkan pada tantangan besar. Di antaranya adalah memastikan peserta didik mampu bersaing untuk diterima di perguruan tinggi favorit dengan menghadapi Seleksi Nasional Berbasis Tes (SNBT) yang tingkat persaingannya sangat ketat. Berdasarkan data SNBT 2024, hanya 231.104 dari 785.058 peserta yang berhasil diterima di perguruan tinggi negeri (PTN). Fenomena ini menuntut SMAN 3 Padang untuk mencari strategi terbaik dalam membantu peserta didik menggapai cita-citanya, salah satunya melalui program inovatif bernama **SAPA PAGI LITERTOK (Sarapan Pagi Soal dan Literasi Para Tokoh)**.

B. Implementasi Program

1. Situasi

Program SAPA PAGI LITERTOK dirancang untuk mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi SNBT dan menguatkan literasi melalui teladan alumni yang sukses. Program ini dikemas dalam sebuah platform digital bernama Rumah Literasi Para Pemimpin, sejalan dengan branding SMAN 3 Padang sebagai "Sekolah Para Pemimpin." Setiap Kamis pagi, peserta didik mengikuti sesi sarapan soal selama 15 menit pertama untuk berlatih soal-soal berbasis SNBT. Pada saat yang sama, mereka membaca biografi tokoh alumni inspiratif untuk memupuk motivasi dan literasi.

2. Tantangan

Pelaksanaan program menghadapi beberapa tantangan:

- **Kesiapan Guru:** Guru mata pelajaran harus menyiapkan soal SNBT atau AKM, sementara guru Bahasa Indonesia menyediakan materi literasi para tokoh. Guru yang mengajar pada jam pertama setiap Kamis harus mengalokasikan waktu untuk program ini.
- **Kesiapan Teknologi:** Peserta didik memerlukan akses internet untuk menggunakan platform digital, yang terkadang menjadi kendala.
- **Motivasi dan Partisipasi:** Tidak semua peserta didik memiliki motivasi tinggi untuk aktif dalam program ini.

3. Aksi

Pelaksanaan program menggunakan pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD) dengan tahapan berikut:

**Identifikasi
Masalah**

Persiapan

Pelaksanaan

**Evaluasi dan
Tindak Lanjut**

- **Identifikasi Masalah:** Analisis nilai TO UTBK tahun 2023 menunjukkan skor rata-rata di bawah 600 (dari maksimal 1.000). Minat literasi juga rendah berdasarkan data peminjaman buku.
- **Persiapan:** Kepala sekolah mengadakan rapat bersama guru, wali kelas, dan orang tua untuk merancang program. Soal-soal latihan disusun dan diunggah ke platform digital.
- **Pelaksanaan:** Setiap Kamis pagi, guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan soal. Hasilnya direkap oleh guru BK dan diumumkan setiap bulan. Alumni diundang untuk memberikan motivasi langsung atau melalui materi biografi.
- **Evaluasi dan Tindak Lanjut:** Program dievaluasi secara berkala untuk meningkatkan efektivitas.

4. Refleksi

Program ini telah memberikan dampak positif, seperti:

- **Peningkatan Skor TO:** Skor rata-rata peserta didik meningkat menjadi 880 dari maksimal 1.000. Nilai TO eksternal juga mencapai 752.
- **Motivasi Tinggi:** Peserta didik semakin terinspirasi untuk meniru kesuksesan alumni. Orang tua juga lebih aktif mendukung anak-anak mereka.
- **Penguatan Branding:** Program ini memperkuat citra SMAN 3 Padang sebagai "Sekolah Para Pemimpin."

C. Penutup

SAPA PAGI LITERTOK telah menjadi praktik baik yang memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kemampuan akademik dan motivasi peserta didik di SMAN 3 Padang. Program ini juga menjadi inspirasi bagi sekolah lain untuk mengembangkan inovasi serupa. Meskipun demikian, sebagai program yang baru berjalan satu tahun, masih diperlukan masukan dan penyempurnaan agar pelaksanaannya dapat lebih optimal di masa depan. Dengan semangat kolaborasi, SAPA PAGI LITERTOK diharapkan dapat terus menjadi salah satu contoh nyata inovasi pendidikan yang memberdayakan generasi penerus bangsa.

Chapter Two

PEMBELAJARAN DIFERENSIASI

"SURAU BASE"

(Strategi Unik Ragam Aktifitas Unggul Melalui Bacecamp Edukatif)

Ayu Putri Anggriawan, S.Pd., Gr

A. PENDAHULUAN

Menjadi seorang pendidik millennial yang mendidik para "Gen Z" merupakan tantangan yang membuat saya kecanduan untuk menjadi guru. Pada zaman sekarang, tidak hanya guru millennial saja, namun seluruh guru harus memiliki rasa "baper" yang kental terhadap siswa kita untuk melakukan gebrakan baru demi melihat mereka agar mampu keluar dari zona nyaman. Hari demi hari, kita bertemu dan menghadapi karakter siswa yang unik dan beragam. Pastinya, berasal dari latar belakang yang berbeda-beda. Namun, mereka mempunyai niat dan cita-cita yang sama, yaitu ingin menjadi orang yang sukses dan berguna. Seperti yang kita ketahui, hampir tujuh 5-6 tahun pemerintah menerapkan sistem pemerataan proses penerimaan peserta didik baru di setiap jenjang pendidikan. Kita tidak menemukan lagi, sekolah unggul dan tidak unggul yang hanya melihat kemampuan siswa dari segi akademik saja. Ada jalur zonasi, non akademik, dan afirmasi juga menjadi acuan kepada siswa yang ingin mendaftar ke satuan pendidikan. Disinilah, kita sebagai pendidik yang cerdas dan melihat dari kacamata hati dan sanubari kita, bahwa kita tidak boleh melabel siswa ketika mereka mendapatkan nilai rendah di suatu mata pelajaran.

Dalam proses pembelajaran, sering kali kita menggunakan metode yang sama untuk seluruh siswa tanpa memperhatikan perbedaan kebutuhan individu mereka. Bagaimana jika tiap

anak belajar dengan cara yang berbeda? Bagaimana jika kita sebagai seorang pendidik, mencoba pendekatan yang lebih fleksibel, dimana setiap siswa mampu mengekspresikan diri dan belajar sesuai dengan gaya mereka masing-masing? Kita bisa melihat berbagai tipe siswa. Ada yang gemar bicara, aktif menyampaikan ide, dan ada pula yang suka mendengarkan dan merenung. Beberapa merasa jenuh karena tidak memiliki ruang untuk mengekspresikan diri, sementara yang lain kesulitan memahami materi karena metode yang terlalu kaku. Ini adalah permasalahan yang kita hadapi, tetapi juga peluang untuk melakukan gebrakan baru yang kreatif, inovatif dan berpusat kepada murid.

Menghadapi kondisi anak yang beragam dan unik, membuat saya tertantang untuk menjadi guru yang sosoknya "dirindukan" setiap masuk kelas. Untuk menjadi guru yang "dirindukan", saya berfikir keras untuk memberikan sesuatu yang berbeda-beda setiap kali saya memasuki kelas, bisa disebut kegiatan yang tidak monoton. Hal ini, memang sederhana jika didengar. Namun, efeknya sungguh sangat luar biasa ketika siswa tersebut betah dan menunggu dengan gembiranya kehadiran kita di kelas. Pendekatan, strategi dan metode yang kita berikan setiap harinya membuat pembelajaran apapun itu menjadi pelajaran favorit siswa. Terkadang, saya berfikir, bahwa, ternyata hal ini sangat cocok sekali dengan kepribadian saya yang bisa dikatakan agak sedikit "random", saya cenderung jika melakukan sesuatu bisa berubah-ubah sesuai dengan keadaan dan kondisi yang saya alami. Ketika berbicara dengan seseorang, saya bisa memberikan topik yang terkadang bisa pergi kemana-mana namun membuat obrolan tersebut menjadi lebih asik dan tidak

bosan dan pastinya tidak lepas dari topik pembicaraan yang berlangsung. Hal ini, tanpa saya sadari, saya juga melakukannya kepada proses pembelajaran dengan siswa saya, yang mana dampaknya sangat bagus terhadap minat belajar mereka. Ternyata, hal yang sederhana ini membuat saya berfikir kreatif pastinya untuk mencari informasi-informasi tentang inovasi pembelajaran yang bervariasi, menyenangkan, dan bermakna.

Dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan beragam, saya membagikan kisah praktik baik dengan metode "SURAU BASE, (STRATEGI UNIK RAGAM AKTIFITAS UNGGUL MELALUI BASECAMP EDUKATIF)" yang didesain untuk memperhatikan kebutuhan belajar murid.

Menerapkan metode Basecamp yang mengintegrasikan kearifan lokal akan membawa tantangan tersendiri bagi guru. Salah satu tantangannya adalah diferensiasi yang efektif, di mana guru harus mampu mengenali kebutuhan, kemampuan dan gaya belajar setiap siswa secara mendalam. Dengan berbagai aktivitas seperti Mambaco Kaba, Basilek Lidah, Ka Baralek Kaba, Layar Minang, Babalah Kaba dan Malapeh Kaba, Guru juga harus memastikan bahwa elemen budaya yang diintegrasikan tetap relevan dan menarik bagi siswa, agar tidak terkesan kaku atau terlalu teoritis.

Selain tantangan tersebut, saya juga menghadapi tantangan dalam adaptasi budaya. Meskipun metode Basecamp menggunakan kearifan lokal Minangkabau, tidak semua siswa mungkin memiliki pemahaman atau keterkaitan emosional yang kuat terhadap budaya tersebut. Guru perlu memastikan bahwa integrasi elemen budaya lokal tidak hanya menjadi

sekadar simbolis, tetapi benar-benar relevan dengan konteks pembelajaran dan mampu menarik minat siswa.

B. Pembelajaran Diferensiasi

Kegiatan pembelajaran berdiferensiasi melalui SURAU BASE, dilakukan dengan melaksanakan pola pendekatan (ABCD) Asset Based Community Development dengan melaksanakan beberapa langkah-langkah untuk melakukan percepatan kemajuan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, antara lain :

1) Identifikasi Masalah

Untuk memberikan metode pembelajaran yang tepat, seperti biasa, sebelum saya memberikan treatment yang cocok kepada mereka, saya menyuruh mereka untuk mengumpulkan biodata lengkap mereka untuk memudahkan saya mengidentifikasi minat, bakat dan profil mereka. Selain itu kegiatan ini juga bisa menimbulkan jiwa kreatifitas mereka, saya menugaskan kepada mereka untuk mengumpulkan biodata menggunakan canva, dan hasilnya sangat luar biasa. Kreatifitas dan kepiawaian mereka untuk mendesign biodata yang menarik merupakan hal yang perlu diapresiasi. Sebuah cerita singkat, Ketika saya sedang mengikuti rapat dinas di sekolah, saya meletakkan hasil print out biodata siswa saya tersebut di atas meja. Tiba-tiba salah seorang guru datang , dan menanyakan serta tertarik untuk melakukan hal tersebut. Disini, saya menggunakan kesempatan ini untuk berbagi praktik baik saya kepada rekan-rekan sejawat.

Saya melakukan asesmen awal pembelajaran untuk mengetahui minat, gaya belajar dan kemampuan awal mereka dalam pembelajaran. Langkah pertama adalah

mengidentifikasi kemampuan prasyarat mereka. Saya menggunakan sebuah aplikasi pembelajaran yang sangat menarik dan membuat murid saya “ketagihan” untuk mencobanya lagi, seperti Quizziz, Kahoot, dan Wordwall, dan platform favorit mereka adalah “Blooket”. Aplikasi ini karena ini adalah baru pertama kalinya saya melihat gaya permainannya yang sesuai dengan generasi Alpha sekarang. Kita tahu bahwa sesuai dengan filosofi KHD, “kodrat anak itu bermain, maka didiklah mereka sesuai zamannya.” Ketika saya masuk kelas setelah jam istirahat, saya melihat siswa yang sedang “mabar” dengan teman-teman mereka, bahkan untuk mengembalikan mood mereka, mereka harus main dulu agar mereka mau belajar. Kesempatan ini saya gunakan untuk meluapkan kegemaran mereka melalui game “Blooket”. Siswa berkompetensi secara individu atau kelompok. Dengan teknik pembagian kelompok yang sangat heboh. Hingga suatu ketika, datanglah seorang guru piket ke kelas saya, sambil berkata “sssst ribut kelasnya” saya minta maaf dan karena murid-murid saya sangat excited saya menyuruh mereka agar bisa mengontrol suaranya. Memang, yang namanya “first impression” itu sangat penting. Ketika kita bertemu dengan orang-orang baru, termasuk murid-murid kita. Ketika sudah mendapatkan positive vibes dari mereka, dan kita sudah berada di salah satu ruang hati mereka, apapun materi dan kesepakatan yang kita buat, akan didengarkan oleh mereka.

2) Persiapan

Seluruh kelompok siswa diberikan kesempatan untuk mengunjungi setiap Basecamp. Setelah saya menganalisa hasil diagnostic dan non diagnostic siswa, yang mengaplikasikan sebuah strategi pembelajaran berdiferensiasi, SURAU BASE. Persiapan untuk menerapkan metode Basecamp yang

mengintegrasikan kearifan lokal memerlukan perencanaan yang matang dan kolaborasi yang kuat antara guru, siswa, dan guru lain. Adapun persiapannya,

- a. Kolaborasi dengan guru lain, terutama guru bahasa, budaya, atau teknologi, akan sangat membantu dalam menciptakan materi yang lebih kaya dan bervariasi.
- b. Guru lain yang memiliki keahlian khusus (misalnya, dalam teknologi video editing atau keterampilan berbicara di depan umum) dapat memberikan pelatihan atau sesi khusus bagi siswa.
- c. Guru perlu membantu siswa dalam pembagian peran, seperti siapa yang akan menjadi pembawa berita, siapa yang menulis skrip, dan siapa yang bertugas dalam aspek teknis seperti perekaman dan pengeditan.
- d. Guru perlu menyiapkan kriteria evaluasi yang jelas atau rubrik penilaian, baik untuk menilai kinerja individu maupun kelompok yang mencakup berbagai aspek, seperti kemampuan berbicara, kreativitas, kolaborasi, serta pemahaman budaya.

3) Pelaksanaan

a. Basecamp 1: Mambaco Kaba (Membaca Berita)

Basecamp ini berbentuk seperti lapau (warung kecil khas Minangkabau) yang menggambarkan tempat diskusi santai. Ada siswa yang belajar dengan cara visual. Mereka akan mendapatkan manfaat dari Mambaco Kaba, di mana mereka bisa menganalisis dan membaca berita, melihat struktur dan konten visual dari teks. Siswa diberi berbagai artikel berita dari media massa. Artikel disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, dari yang sederhana hingga kompleks.. Selain itu, kegiatan ini menunjukkan

bahwa anak-anak dengan minat literasi bisa lebih berkembang. Mereka mengeksplorasi makna, tema, dan pesan dari berita layaknya berbincang di lapau, tempat orang Minang biasa bertukar pikiran.

- b. Basecamp 2 : Manjalang Lidah (Latihan Membaca Berita)
Basecamp ini berbentuk panggung terbuka yang menyerupai panggung randai, teater tradisional Minangkabau. Siswa bisa mengenakan aksesoris ringan seperti tangkuluak tanduak. Ada siswa yang belajar secara auditori. Siswa berlatih membaca berita dengan jelas dan percaya diri, mirip dengan seorang "tukang barito" (penyebarkan kabar dalam tradisi Minang). Hal ini bertujuan untuk melatih kemampuan berbicara di depan umum. Manfaat Diferensiasinya adalah anak-anak yang cenderung artistik atau vokal mendapat kesempatan menonjolkan bakat mereka, tak lupa guru memberikan panduan pengucapan dan intonasi, terutama bagi siswa yang membutuhkan bimbingan lebih.
- c. Basecamp 3 : Ka Baralek Kaba (Membuat Segmen Berita)
Siswa yang suka belajar melalui kolaborasi dan kreativitas bisa mengekspresikan diri mereka dalam Ka Baralek Kaba. Basecamp ini berbentuk rumah gadang mini, dengan dekorasi yang kaya ornamen khas Minang, seperti ukiran dan simbol tradisional. Dalam kelompok kecil, siswa membuat segmen berita mereka sendiri dengan skrip dan pembagian tugas sebagai pembaca berita. Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong kolaborasi dan kreativitas siswa, menciptakan suasana baralek kaba. Indikator diferensiasinya yaitu setiap kelompok dapat memilih cerita lokal yang lebih sederhana atau isu global yang lebih kompleks.

- d. Basecamp 4 : Layar Minang (Karaoke Pembaca Berita)
Selain itu, ada siswa yang lebih nyaman belajar melalui imitasi atau meniru contoh yang ada. Siswa menonton klip pembaca berita profesional dan meniru dengan membaca berita yang sama, memperhatikan gaya penyampaian dan intonasi seperti dalam tradisi basilek kaba. Kegiatan ini bertujuan untuk mengasah kemampuan siswa untuk meniru penyampaian berita profesional dengan menggunakan ekspresi dan nada yang tepat. Diferensiasi dalam proses ini adalah siswa dapat memilih klip yang sesuai dengan kemampuan mereka dan pastinya siswa yang lebih tertarik pada visual.
- e. Basecamp 5 : Babalah Kaba (Terjemahan dan Diskusi Budaya) Untuk siswa yang belajar dengan pemikiran kritis, Babalah Kaba memungkinkan mereka menganalisis berita dalam bahasa asing dan membahas konteks budaya serta penyampaian berita dalam perspektif yang berbeda. Basecamp ini berbentuk seperti balairung (tempat musyawarah adat di Minangkabau) dengan susunan tempat duduk melingkar. Siswa menerjemahkan segmen berita dari sumber asing ke bahasa Indonesia atau bahasa Minang, kemudian berdiskusi tentang perbedaan penyajian berita antar budaya. Mereka duduk melingkar, meniru tata cara musyawarah di balairung adat, untuk menumbuhkan rasa kebersamaan dan kolaborasi. Manfaat Diferensiasinya adalah siswa dengan minat dalam sosiologi atau budaya dapat berkembang dalam aktivitas ini.
- f. Basecamp 6 : Malapeh Kaba (Penampilan Laporan Berita)
Akhirnya, setiap siswa akan mendapat kesempatan untuk

menunjukkan hasil belajar mereka di sesi Malapeh Kaba. Sebuah studio seni mini dengan tema alam Minangkabau, seperti bahan seni seperti kertas, cat visual. Siswa menampilkan segmen berita mereka di depan kelas atau merekamnya sebagai video, mirip dengan tradisi malapeh kaba. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan menyampaikan berita secara efektif di depan audiens. Di sini, mereka bisa menampilkan segmen berita mereka, baik secara langsung maupun melalui video, sehingga setiap siswa bisa berpartisipasi dengan gaya yang paling sesuai dengan mereka. Nilai diferensiasinya adalah siswa dapat memilih untuk menampilkan langsung atau merekamnya sesuai dengan kenyamanan mereka.

D. Penutup

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran berdiferensiasi menggunakan gaya minang dengan memenuhi beragam karakteristik belajar, minat dan kemampuan seluruh murid memberikan pesona baru terhadap kegiatan proses belajar mengajar, hal ini menunjukkan bagaimana setiap basecamp membantu siswa melalui kegiatan yang terarah dan inovatif, sambil memperkuat pesan tentang pentingnya diferensiasi dalam pendidikan.

- 1) Sebagai guru, saya menjadi lebih kreatif dan inovatif untuk selalu menghadiahkan pembelajaran menyenangkan dalam setiap proses yang saya lalui bersama anak. Menyediakan waktu beberapa menit untuk memikirkan hal-hal baru apa yang selanjutnya saya berikan ke murid untuk besok dan seterusnya.

- 2) Dampak pagi rekan sejawat baik di dalam dan di luar sekolah, alhamdulillah teman-teman mendapatkan inspirasi baru dan tergugah hatinya untuk mencoba kegiatan pembelajaran berbasis basecamp edukatif ini. Mulai dari mereka menghubungi saya, berbagi praktik baik, dan mereka menerapkannya juga ke dalam kelas. Siswa pun terlihat menikmati dan merasa keberadaanya dilihat karena bisa belajar sesuai dengan kemampuan mereka.
- 3) Salah satu murid saya, mengirimkan saya chat dan membuat saya tersentuh dan tentunya menjadi lebih antusias lagi dalam melayani anak, selain mengetahui istilah dan ornament minang dari basecamp yang saya sediakan, mereka ingin lagi dan lagi untuk belajar tidak hanya Bahasa Inggris saja tetapi juga mata pelajaran lainnya. Selain saya melampirkan refleksi di video, izinkan saya.

Chapter Three

PEMBELAJARAN TERDIFERENSI DENGAN MEDIA GAME MELALUI SISWA BEREKSPRESI DENGAN KAHOOT

(Seksi Dan Hoot)

Farisa Engrini, S.Si

Siswa adalah individu yang unik. Ini merupakan sepenggal kata yang kita dengar pada kurikulum merdeka. Mereka berkembang sesuai dengan minat, bakat dan perkembangan ilmu pengetahuan dan zamannya. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih mata pelajaran, menentukan jalannya sendiri dalam pembelajaran, dan mengembangkan potensi dan minat belajarnya. Implementasi dari kurikulum merdeka adalah keberpihakan kepada siswa. Namun, disini lain capaian pembelajaran harus tercapai.

Pembelajaran fisika merupakan pembelajaran yang kurang diminati oleh siswa karena materi yang padat , harus menghafal, dan berhadapan dengan rumus yang membuat mereka bosan dan pusing apalagi angka-angka. Guru sudah seharusnya menemukan ide, inovasi, dan upaya dalam mengantarkan siswa sampai ke tujuan pembelajaran.

Pada kenyataannya, walaupun sekolah merupakan sekolah penggerak namun pembelajaran yang berpihak kepada siswa belum maksimal dilaksanakan. Masih ditemukan guru mengajar secara konvensional tanpa didukung dengan pembelajaran yang berbasis IT, sumber daya yang terbatas, seperti waktu, ruang, dan bahan ajar, kesulitan mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa, kurikulum yang terbatas, sehingga guru terikat pada materi dan metode pengajaran tertentu, keterampilan manajemen kelas yang

kurang efektif, guru kesulitan mengelompokkan kemampuan dan gaya belajar siswa, dan alokasi waktu yang terbatas.

A. Situasi

Penulis fokus melihat persoalan ini karena salah satu dampak yang akan muncul adalah berkurangnya jiwa perjuangan dalam diri mereka terutama dalam mengikuti kompetisi. Penulis merasa ini adalah tanggung jawab moral untuk berinovasi. Penulis merupakan guru mata pelajaran fisika. Artinya, penulis punya rasa tanggung jawab penuh untuk mengantarkan siswanya untuk mendapatkan layanan dalam pembelajaran baik siswa yang cepat maupun siswa yang lambat. Untuk itu, penulis berinisiatif melakukan gebrakan dalam pembelajaran yang terdiferensiasi pada mata pelajaran fisika yakni Siswa Berekspresi dengan Game Kahoot (Seksi dan Hoot). Ini dilatar belakangi oleh banyaknya siswa yang tidak menyenangi mata pelajaran fisika yang terlihat dari pemilihan minat dan bakat siswa khususnya pada mata pelajaran fisika dari fase E naik ke fase F jauh dari yang diharapkan yakni 3 rombel. Salah satu penyebabnya adalah guru yang mengajar belum menggunakan strategi dan media pembelajaran yang menarik serta pembelajaran yang dilakukan masih pembelajaran yang terpusat kepada guru. Tidak adanya interaksi spontanitas yang muncul langsung dari siswa, karena mereka hanya bersifat menunggu materi atau informasi dari guru.

Siswa yang tidak tertarik dengan fisika, mata pelajaran fisika akan sangat monoton dan membosankan. Materi fisika sering mereka anggap sangat rumit. Ditambah lagi dengan metode pembelajaran guru yang selalu cenderung menggunakan strategi pembelajaran diskusi, ceramah, dan

tanya jawab. Bertolak dari latar belakang tersebut, salah satu strateginya adalah pembelajaran yang berpihak pada siswa dengan meningkatkan motivasi, minat, dan bakat siswa. Pembelajaran yang menyenangkan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berupa game kahoot.

Kahoot merupakan media pembelajaran yang dikembangkan melalui penggunaan kuis dalam pembelajaran. Media ini sangat digandrungi oleh siswa yang merupakan Gen-Z yang berbasis media digital. Kahoot dapat digunakan dengan menggunakan Handphone (HP).

Tujuan dilaksanakannya Siswa Berekspresi dengan Game Kahoot (Seksi dan Hoot) adalah untuk mewujudkan siswa yang kreatif, bernalar kritis, inovatif dalam pembelajaran, dan menempatkan siswa untuk terlibat aktif sehingga pembelajaran dapat berpihak pada siswa itu sendiri serta modul ajar dapat dikembangkan oleh guru mata pelajaran. Dalam penyusunan dan pelaksanaan program Seksi dan Hoot ini, ada beberapa tantangan dan kendala penulis yang temukan.

Tantangan

Tantangan bagi penulis dalam membuat karya inovasi ini dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dihadapi adalah:

1. Masih banyak guru belum dapat merubah mindsetnya tentang pembelajaran yang berpihak kepada murid. Beberapa guru masih mempunyai persepsi yang sama tentang bagaimana cara memperlakukan siswa, terutama dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi di kelas.
2. Siswa masih belum memberikan perhatian penuh dengan game kahoot. Mereka masih memberikan perhatian pada game online karena mereka diizinkan pada saat pembelajaran tersebut menggunakan handphone (HP),

sehingga penulis agak kesulitan untuk mengontrol aktivitas mereka. Siswa masih perlu untuk mencoba game lain, yang berhubungan dengan pembelajaran.

3. Belum maksimalnya ketersediaan prasarana sekolah secara luas seperti wifi setiap kelas untuk memfasilitasi sarana pendukung agar berjalan dengan baik dan lancar dalam menunjang pembelajaran serta lingkungan yang bersih dan nyaman.
4. Mencari literatur pembelajaran yang menyenangkan untuk mendukung materi pembelajaran tersebut. Literatur ini sangat memacu diri kita sebagai seorang pendidik untuk bisa memberikan cakrawala yang baru tentang literatur baik di dalam pembelajaran maupun di luar konteks pembelajaran.

B. Aksi

1. Persiapan

Pada tahap ini, penulis mencoba merancang secara rinci tentang bagaimana karya ini dipersiapkan. Rumusan masalahnya adalah peningkatan pengetahuan dalam pembelajaran terdiferensiasi mata pelajaran fisika sehingga siswa bereksresi dengan game kahoot dengan model pembelajaran problem based learning.

Melihat permasalahan tersebut, penulis mempersiapkan perencanaan diantaranya:

- 1) Asesmen
- 2) Mempersiapkan rancangan pembelajaran berupa modul ajar yang menarik (Kegiatan pembelajaran: Pendahuluan, Inti, dan Penutup)
- 3) Mempersiapkan media pembelajaran inovatif dan kreatif

- 4) Mempersiapkan pedoman observasi untuk melihat kondisi proses pembelajaran yang berlangsung di kelas
- 5) Mempersiapkan format penilaian seperti pedoman observasi dan tes
- 6) Memastikan Handphone siswa sudah terkoneksi jaringan internet

Diakhir pembelajaran, penulis melakukan game dengan menggunakan tautan Kahoot tentang materi pembelajaran dimensi. Agar pembelajaran lebih menarik, penulis berkoordinasi dan berkolaborasi serta meminta pendapat dari rekan sejawat yang seampu, orang tua siswa, dan kepala sekolah untuk memberikan kritikan dan saran yang membangun dalam penyempurnaan karya inovasi yang penulis buat.

2. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahap pelaksanaan pembelajaran terdiferensiasi antara lain sebagai berikut:

- 1) Membaca do'a, pengambilan absen serta menyampaikan tujuan pembelajaran
- 2) Memberikan stimulasi kepada siswa berupa pertanyaan pemantik
- 3) Melaksanakan ice breaking (tepuk semangat) sebelum masuk pada kegiatan inti
- 4) Mengirimkan link video sebagai pemenuhan salah satu belajar gaya murid yang dikirim melalui grup WA. Guru selalu mengingatkan kepada siswa bahwa pembelajaran kita berdasarkan teknologi. Jadi setiap siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan WA sebagai alat untuk pembelajaran.

- 5) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi konsep dimensi di YouTube maupun melalui buku cetak atau buku referensi lainnya.
- 6) Secara berkelompok siswa membahas LKPD dengan bimbingan guru. Dalam kelompok, peserta didik dapat berbagi peran sehingga masing-masing siswa punya peran. Hal ini bertujuan untuk agar siswa terkatih dengan baik dan bisa mengembangkan idenya. LKPD yang diberikan harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Pada tahap ini, siswa secara berkelompok akan mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya serta menginformasikan kepada teman-temannya sesuai dengan topik yang sudah disiapkan berupa LKPD. Setelah siswa tampil mempresentasikan, guru memberikan penguatan terhadap materi yang disajikan oleh perwakilan kelompok. Presentasi tersebut merupakan bukti bahwa materi tersebut sudah dikuasai oleh siswa. Oleh karena itu penulis membuat game pembelajaran fisika yakni game menggunakan Kahoot.

Penulis juga diberi kesempatan untuk mengembangkan pembelajaran yang sudah penulis lakukan pada komunitas sekolah yang dilaksanakan setiap hari jum'at, Selain itu sekolah juga memberikan kesempatan kepada penulis untuk berbagi praktik baik kepada sekolah imbas yakni SMA Negeri 1 Padang, SMA Adabiah dan SMA Pertiwi 1 Padang di BBPMP Sumatera Barat.

Chapter Four

PBM PARADE SERU (Pembelajaran Berdiferensiasi Menyenangkan Menggunakan Padlet-Gambar-Qr Code Seru)

FEFLI MILDAHAYANI, M.Pd

Ki Hajar Dewantara telah menyampaikan bahwa maksud dari pendidikan adalah menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka sebagai manusia maupun anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya. Sebagai pendidik, kita tentu menyadari bahwa setiap peserta didik adalah unik dan memiliki kodratnya masing-masing. Tugas kita sebagai guru adalah menyediakan lingkungan belajar yang memungkinkan setiap peserta didik untuk dapat tumbuh dan berkembang secara maksimal sesuai dengan kodratnya masing-masing, dan memastikan bahwa dalam prosesnya, anak-anak tersebut merasa selamat dan bahagia.

Setiap peserta didik yang duduk di kelas kita adalah individu yang unik dan ini seharusnya menjadi dasar dari praktik-praktik pembelajaran yang kita lakukan di kelas dan di sekolah, serta menjadi kerangka acuan saat mengevaluasi praktik-praktik pembelajaran kita. Melihat betapa luas keberagaman peserta didik dan permasalahannya seperti: gaya belajar, minat, latar belakang keluarga, kesulitan belajar, sosial emosional maka sebagai guru, kita perlu berpikir bagaimana caranya kita dapat menyediakan layanan pendidikan yang memungkinkan semua murid mempunyai

kesempatan dan pilihan untuk mengakses apa yang kita ajarkan secara efektif sesuai dengan kebutuhan mereka.

A. Situasi

Berdasarkan pengamatan saya sebagai guru di SMA Negeri 3 Padang diketahui bahwa minat belajar peserta didik masih rendah dalam pembelajaran Bahasa Inggris dalam kegiatan mendengar (listening), membaca (reading), berbicara (speaking) dan menulis (writing) . Peserta didik juga mengalami kesulitan untuk menerapkan materi yang dipelajari, mereka terlihat bosan di kelas dan kegiatan di kelas berlangsung tidak kondusif, mereka lebih sering melihat handphone

dan bermain game. Hal ini berdampak kepada hasil belajar peserta didik yang rendah dan tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Beberapa siswa lebih baik dalam pembelajaran visual, sementara yang lain lebih baik dalam pembelajaran auditori atau kinestetik. Ketidakcocokan antara media dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dengan gaya belajar siswa juga menjadi problematika dalam pembelajaran di kelas. Proses pembelajaran menjadi monoton, materi yang disajikan tidak menarik dan tidak sesuai dengan minat peserta didik sehingga peserta didik merasa tidak tertantang dalam mengerjakan tugas dan sebagian besar siswa merasa sulit memahami materi pelajaran sehingga mereka ada yang tidur bahkan mengganggu temannya saat belajar sehingga mengganggu proses pembelajaran.

Tujuan dilakukannya pembelajaran berdiferensiasi menyenangkan dengan media padlet, gambar dan barcode ini adalah untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang mengundang minat

belajar mereka sesuai dengan keberagaman mereka di kelas dan mendukung perkembangan peserta didik secara holistik terutama dalam mata pelajaran bahasa Inggris.

B. Tantangan

Pembelajaran berdiferensiasi adalah suatu pendekatan dimana guru secara aktif membedakan metode, sumber daya, dan penilaian yang digunakan dalam pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan individual setiap murid. Pendekatan ini memungkinkan guru untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda, tingkat pemahaman yang bervariasi, serta minat dan kebutuhan murid yang beragam. Pembelajaran berdiferensiasi dapat diimplementasikan melalui modifikasi konten, proses, produk, dan lingkungan belajar agar lebih sesuai dengan kebutuhan murid (Tomlinson, 2001). Mengapa pembelajaran berdiferensiasi itu penting? Karena di dalam pembelajaran berdiferensiasi dapat terjadi inklusivitas, keterlibatan, dan peningkatan hasil belajar. Inklusivitas, yaitu di dalam kelas yang beragam, pembelajaran berdiferensiasi memastikan bahwa tidak ada murid yang tertinggal. Setiap murid merasa dihargai dan didukung dalam perjalanannya untuk mencapai potensinya. Keterlibatan, yaitu dengan menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan murid, pembelajaran berdiferensiasi meningkatkan keterlibatan murid. Mereka merasa lebih terhubung dengan materi dan lebih termotivasi untuk belajar. Peningkatan hasil belajar, yaitu dengan memberikan akses yang lebih baik ke materi yang relevan dan sesuai,

Pembelajaran berdiferensiasi membantu meningkatkan pemahaman murid dan hasil belajar mereka secara keseluruhan.

Mengingat betapa besarnya manfaat dan dampak positif dari pembelajaran berdiferensiasi ini, penulis merasa tertantang dan termotivasi untuk melaksanakannya dalam proses pembelajaran di kelas agar masalah pembelajaran yang penulis hadapi dapat diselesaikan dengan baik. Tantangan yang akan penulis hadapi tidak saja menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berpihak kepada peserta didik, namun penulis juga harus menyiapkan konten materi yang menarik, media yang inovatif dan tidak membosankan peserta didik. Penulis harus menentukan media yang bisa digunakan peserta didik melalui perangkat Handphone (HP) mereka sehingga mereka bisa diarahkan untuk menggunakan HP mereka lebih efektif, menyenangkan dan melupakan kebiasaan mereka bermain game di kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Penulis juga tertantang untuk memilih model pembelajaran yang memotivasi peserta didik memecahkan masalah dalam kelompok dan membangkitkan semangat mereka untuk belajar. Penulis juga harus memilih media pembelajaran inovatif yang kekinian yang sesuai dengan minat peserta didik juga tentunya sehingga hasil belajar mereka dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat ditingkatkan dengan maksimal.

C. Aksi

Setelah mempelajari profil peserta didik, maka penulis melakukan pelaksanaan kegiatan pembelajaran berdiferensiasi menyenangkan menggunakan media Padlet, Gambar dan QR-Code dengan model pembelajaran Problem Based Learning melalui langkah langkah berikut:

1. Kegiatan Awal Pembelajaran

- a. Kegiatan Orientasi, seperti pendidik memberi salam, memeriksa kondisi dan kebersihan kelas, mengajak peserta didik memulai kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama dan menyanyikan lagu Indonesia Raya serta memeriksa kehadiran peserta didik.
- b. Apersepsi yaitu pendidik mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dan kehidupan sehari-harinya dan mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.
- c. Ruang lingkup, yaitu pendidik menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan menunjukkan manfaatnya di kehidupan sehari-hari, dik menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan serta menyampaikan lingkup penilaian, pengetahuan, keterampilan, profil pelajar Pancasila dan teknik penilaian yang akan digunakan.
- d. Motivasi, yaitu pendidik menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan menunjukkan manfaatnya di kehidupan sehari-hari, menyampaikan garis besar cakupan materi dan kegiatan yang akan dilakukan dan menyampaikan keyakinan kelas

2. Kegiatan Inti Pembelajaran

- a. Orientasi peserta didik pada masalah

Guru menyajikan gambar dan contoh kalimat dalam Present Continuous Tense dan mengajukan beberapa pertanyaan terkait materi tersebut. Guru juga meminta peserta didik untuk bertanya tentang materi Present

Continuous tense. Guru menyampaikan tugas dan kegiatan yang akan dilakukan mereka terkait present Continuous Tense.

b. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar

Peserta didik dibagi dalam kelompok heterogen. Peserta didik diminta untuk menentukan ketua kelompok, sekretaris dan anggota. Masing masing kelompok diberi nama 1,2,3,4,5 dan 6.

c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

- 1) Guru menayangkan beberapa gambar melalui layar monitor dan setiap kelompok diminta untuk memilih gambar sesuai dengan pernyataan yang ada. Kemudian masing masing kelompok diminta menebak gambar yang dipilih dan menyampaikannya dalam Bahasa Inggris.
- 2) Guru memonitor kegiatan kelompok dan melakukan pembimbingan.
- 3) Guru menayangkan QR Code di layar monitor dan setiap kelompok diminta untuk memindai. Setiap kelompok diminta memecahkan pertanyaan dan perintah yang ada di QR Code tersebut. Peserta didik diberikan kata kunci dengan nama group, mereka diminta mencari tugas mereka di beberapa tempat yang sudah disebarkan guru. Mereka harus menemukan tugas yang sesuai dengan nama kelompok mereka. Kegiatan ini dilakukan di luar kelas.
- 4) Guru meminta semua kelompok keluar kelas dan diminta untuk mencari soal yang diberikan di QR Code. Soal tersebut telah diletakkan guru sebelumnya di beberapa gazebo sekolah. Setelah itu

kelompok diminta memecahkan quiz tersebut bersama sama kelompoknya.

- 5) Guru memeriksa setiap kelompok yang sudah dapat memecahkan quiznya dan memberikan semangat kepada kelompok lainnya.
- 6) Setelah quiz terpecahkan, guru meminta setiap kelompok untuk membuat video singkat terkait tugas yang diberikan. Video tersebut di upload di Padlet kelas mereka. Guru tidak lupa memberikan link Padlet kepada kelompok melalui group whatsapp kelas.
- 7) Setelah setiap kelompok selesai membuat video singkat, guru meminta mereka masuk kelas Kembali.

d. Menyajikan hasil karya

Guru menayangkan video singkat yang ada di Padlet melalui layar monitor. Dan melakukan penilaian sesuai rubrik.

e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Guru bersama peserta didik menganalisis video dan kalimat yang disajikan dalam video. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/ membuat kesimpulan sesuai dengan masukan yang diperoleh dari kelompok lain.

3. Kegiatan Penutup

- a. Guru dan peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang sudah dilakukan. Peserta didik diminta menuliskan perasaannya di Padlet kelas.
- b. Dengan bimbingan dan arahan dari guru peserta didik menyimpulkan pelajaran pada pertemuan ini.

- c. Pendidik menyampaikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

D. Refleksi

Setelah kegiatan pembelajaran berdiferensiasi menggunakan Padlet, Gambar dan QR Code dilakukan, ada beberapa hal positif yang didapatkan dari proses pembelajaran ini, yaitu:

1. Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, pembelajaran berdiferensiasi muncul sebagai pendekatan revolusioner yang menyesuaikan pendidikan dengan kebutuhan unik setiap siswa. Pendekatan inovatif ini memecah belenggu metode pengajaran tradisional, membuka jalan bagi pengalaman belajar yang dipersonalisasi dan memberdayakan.
2. Dengan memahami kekuatan pembelajaran berdiferensiasi, penulis dapat memberdayakan peserta didik dengan keterampilan dan pengetahuan yang mereka butuhkan untuk sukses di masa depan yang sesuai dengan gaya belajar dan minat mereka. Manfaatnya yang luas mencakup peningkatan prestasi akademik, perkembangan sosial yang lebih baik, dan kesejahteraan emosional yang lebih kuat.
3. Pembelajaran berdiferensiasi memastikan bahwa semua siswa merasa dihargai dan dilibatkan, terlepas dari latar belakang atau kemampuan mereka.
4. Melalui pembelajaran berdiferensiasi, menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi para peserta didik. Dengan mengadopsi beragam strategi atau metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik, maka pembelajaran tersebut tentunya akan terasa lebih menyenangkan dan lebih mudah untuk

diterima mereka. Peserta didik menjadi termotivasi dan semangat belajar.

5. 85 persen peserta didik dapat menerapkan materi Present Continuous Tense dengan tepat dan sesuai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Chapter Five

KONTEN PORTOFOLIO GTK INOVATIF (Perakitan Rangkaian Seri dan Paralel untuk Sekolah Menengah Atas)

Fik Beni Anwar, A. Md

A. PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas (SMA), khususnya untuk kelas XII Fase F, praktikum menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif. Di sekolah kami, praktikum mengenai rangkaian listrik seri dan paralel dilakukan di laboratorium Fisika, di mana siswa belajar menyusun dan memahami bagaimana rangkaian tersebut bekerja.

Rangkaian listrik seri adalah jenis rangkaian di mana komponen-komponen listrik, seperti resistor atau lampu, dihubungkan secara berurutan dalam satu jalur. Dalam rangkaian seri, arus listrik yang mengalir melalui setiap komponen adalah sama, karena arus tersebut harus melewati setiap komponen satu per satu. Hal ini membuat rangkaian seri memiliki karakteristik khusus, yaitu ketika salah satu komponen dalam rangkaian putus atau rusak, seluruh rangkaian akan terputus dan semua komponen lainnya tidak akan berfungsi. Selain itu, tegangan dalam rangkaian seri dibagi di antara komponen-komponen tersebut. Setiap komponen mendapatkan sebagian dari tegangan total yang diberikan oleh sumber, yang bergantung pada nilai hambatan dari masing-masing komponen. Rangkaian seri sering digunakan dalam

perangkat dengan kebutuhan energi yang lebih kecil, seperti lampu-lampu hias Natal, di mana satu jalur arus yang sama mengalir melalui semua lampu.

Sebaliknya, rangkaian listrik paralel adalah jenis rangkaian di mana setiap komponen dihubungkan ke sumber tegangan yang sama, tetapi arus listrik memiliki lebih dari satu jalur untuk mengalir. Ini berarti bahwa arus dapat mengalir secara terpisah melalui setiap komponen, dan kerusakan pada satu komponen tidak akan mempengaruhi kinerja komponen lainnya. Salah satu karakteristik utama rangkaian paralel adalah setiap komponen mendapatkan tegangan yang sama dengan sumber tegangan, sehingga tidak terjadi pembagian tegangan seperti pada rangkaian seri. Namun, arus total yang dihasilkan oleh sumber terbagi di antara cabang-cabang rangkaian, dengan jumlah arus yang mengalir melalui setiap cabang tergantung pada nilai resistansi atau hambatan masing-masing komponen. Keunggulan utama dari rangkaian paralel adalah jika satu komponen gagal, komponen lain tetap dapat berfungsi karena masing-masing terhubung langsung ke sumber tegangan. Contoh aplikasi dari rangkaian paralel dapat ditemukan dalam instalasi listrik rumah tangga, di mana setiap lampu dan perangkat listrik memiliki jalur tersendiri ke sumber tegangan, sehingga jika satu lampu padam, lampu lainnya tetap menyala.

Jika dibandingkan, rangkaian seri dan paralel memiliki perbedaan yang signifikan dalam hal distribusi tegangan dan arus, serta efek dari kerusakan komponen. Pada rangkaian seri, tegangan dibagi di antara komponen, sementara arus yang mengalir sama besar di seluruh

komponen. Sebaliknya, dalam rangkaian paralel, tegangan tetap sama pada semua komponen, tetapi arus total terbagi di antara cabang-cabang yang ada. Selain itu, jika salah satu komponen dalam rangkaian seri rusak, seluruh rangkaian akan terputus, sedangkan dalam rangkaian paralel, kerusakan pada satu komponen tidak mempengaruhi yang lainnya. Dari segi penggunaan energi, rangkaian paralel lebih efisien karena setiap komponen mendapatkan tegangan penuh dari sumber. Pemahaman yang baik tentang kedua jenis rangkaian ini sangat penting dalam penerapan praktis, khususnya dalam desain sistem listrik yang sesuai dengan kebutuhan, baik di skala kecil seperti perangkat elektronik maupun skala besar seperti instalasi listrik rumah tangga.

Secara keseluruhan, perbedaan mendasar antara rangkaian seri dan paralel terletak pada cara arus dan tegangan dibagi. Pada rangkaian seri, tegangan dibagi di antara komponen, sedangkan pada rangkaian paralel, semua komponen menerima tegangan yang sama. Dalam hal arus, rangkaian seri memiliki arus yang sama untuk semua komponen, sementara rangkaian paralel membagi arus di antara berbagai cabang. Selain itu, rangkaian seri lebih rentan terhadap gangguan, karena kegagalan satu komponen akan menghentikan seluruh aliran arus. Sebaliknya, dalam rangkaian paralel, kegagalan satu komponen tidak akan mengganggu komponen lainnya. Kedua jenis rangkaian ini memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, dan penerapannya bergantung pada kebutuhan spesifik dari sistem listrik yang sedang dirancang. Rangkaian seri cocok digunakan ketika tegangan harus dibagi di antara komponen-komponen, sementara

rangkaian paralel lebih efisien untuk aplikasi di mana setiap komponen membutuhkan tegangan yang sama, seperti dalam sistem penerangan rumah atau peralatan elektronik. Dengan memahami karakteristik masing-masing rangkaian, kita dapat menentukan jenis rangkaian yang paling sesuai untuk berbagai keperluan teknis.

Untuk menunjang praktikum ini, telah disediakan Kit Listrik dan Magnet yang dibuat oleh pabrikan. Kit tersebut berisi komponen-komponen yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai eksperimen listrik, termasuk penyusunan rangkaian seri dan paralel.

Namun, dalam kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan cara penyambungan kabel dalam rangkaian tersebut. Mereka merasa bingung dengan bagaimana hubungan antar komponen, seperti lampu dan terminal, dalam rangkaian tersebut. Ketidakpahaman ini menimbulkan keraguan pada siswa saat melakukan praktik, yang berakibat pada kurang optimalnya hasil pembelajaran. Hal ini menjadi perhatian bagi saya, karena pemahaman konsep dasar seperti rangkaian seri dan paralel sangat penting sebagai fondasi untuk pembelajaran konsep-konsep listrik yang lebih kompleks.

Oleh karena itu, saya, sebagai laboran Fisika di SMA N 3 Padang, tergerak untuk membuat alat bantu berupa rangkaian seri dan paralel yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa. Alat ini tidak hanya dapat membantu siswa dalam memahami konsep rangkaian listrik, tetapi juga bisa digunakan di sekolah-sekolah lain,

terutama di daerah pedalaman yang belum terjangkau listrik, karena alat ini menggunakan sumber daya dari baterai.

B. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan rangkaian ini adalah:

1. Membantu siswa memahami cara kerja dan penyusunan rangkaian seri dan paralel dengan lebih baik.
2. Membandingkan alat praktikum yang dibuat sendiri dengan alat yang diproduksi oleh pabrik, serta mengukur efektivitas kedua alat tersebut dalam membantu pemahaman siswa.
3. Menyediakan alat praktikum yang murah dan mudah diakses, khususnya untuk sekolah-sekolah yang berada di daerah terpencil dan belum memiliki akses listrik.

Manfaat yang diharapkan adalah siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat perbedaan antara rangkaian seri dan paralel. Selain itu, alat ini dapat digunakan sebagai alternatif untuk sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan sumber daya.

C. ISI

Pada bagian ini, saya akan menjelaskan proses pembuatan rangkaian seri dan paralel dengan langkah-langkah yang sederhana serta bahan-bahan yang mudah ditemukan. Selain itu, saya juga akan membandingkan penggunaan alat ini dengan Kit Listrik dan Magnet yang biasa digunakan di sekolah.

A. Kit Listrik dan Magnet Pabrik

Sekolah kami telah dilengkapi dengan Kit Listrik dan Magnet yang diproduksi oleh pabrikan. Kit ini sering digunakan oleh siswa dalam praktik untuk memahami konsep rangkaian listrik, khususnya rangkaian seri dan paralel. Kit tersebut dilengkapi dengan komponen seperti kabel, terminal, dan lampu yang sudah tersusun di atas papan khusus. Namun, setelah beberapa kali digunakan dalam kegiatan praktikum, banyak siswa yang masih kebingungan dalam memahami cara penyusunan dan penghubungan komponen-komponen tersebut.

Misalnya, ketika siswa diminta untuk menyusun rangkaian seri, banyak dari mereka yang masih tidak memahami bagaimana sambungan antar terminal harus dilakukan. Ketidakpahaman ini juga terjadi ketika mereka mencoba menyusun rangkaian paralel. Beberapa siswa bahkan bertanya kemana kabel harus dihubungkan, dan bagaimana cara agar lampu-lampu dalam rangkaian bisa menyala sesuai harapan.

Situasi ini menunjukkan bahwa meskipun alat dari pabrik sudah dirancang sedemikian rupa untuk memudahkan siswa, nyatanya masih terdapat hambatan dalam pemahaman konsep dasar rangkaian listrik. Oleh karena itu, diperlukan alternatif lain yang lebih sederhana dan bisa memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada siswa.

B. Perakitan Rangkaian Seri dan Paralel Secara Manual

Untuk mengatasi kendala yang dihadapi siswa, saya memutuskan untuk membuat rangkaian seri dan paralel secara manual dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah didapat dan sederhana. Saya melibatkan siswa kelas XII Fase F untuk berpartisipasi dalam proses pembuatan ini. Kami membagi siswa menjadi beberapa kelompok, di mana setiap kelompok bertugas menyiapkan bahan-bahan dan merakit rangkaian mereka sendiri.

Untuk merakit rangkaian listrik, kami membutuhkan beberapa bahan dasar. Bahan-bahan tersebut meliputi papan triplek bekas yang digunakan sebagai alas untuk merakit rangkaian, terminal listrik kecil, dan kabel penghantar listrik. Selain itu, kami juga memerlukan fitting lampu senter dan bola lampu senter yang akan dipasang pada rangkaian. Sumber daya yang digunakan adalah baterai, dan untuk memudahkan identifikasi kutub, kami menggunakan stiker DC untuk menandai polaritas positif dan negatif. Beberapa alat bantu seperti bor atau paku diperlukan untuk membuat lubang pada papan triplek, sementara solder dan timah digunakan untuk menyambung kabel agar sambungan lebih kuat. Gergaji kecil juga diperlukan untuk memotong papan jika dibutuhkan.

Proses pembuatan rangkaian dimulai dengan melubangi papan triplek menggunakan bor atau paku sebagai tempat untuk memasang terminal dan fitting lampu. Setelah lubang-lubang selesai dibuat, terminal dan fitting lampu dipasang pada papan dan disambungkan menggunakan kabel. Untuk memastikan sambungan kabel lebih kokoh dan rapi, kabel-kabel tersebut disolder. Setelah itu, bola

lampu senter dipasang pada fitting lampu yang telah terpasang. Dalam rangkaian seri, lampu-lampu disusun secara berurutan, di mana ujung negatif dari satu lampu dihubungkan dengan ujung positif lampu berikutnya. Sebaliknya, pada rangkaian paralel, setiap lampu dihubungkan secara langsung ke sumber daya. Setelah semua komponen tersambung, kami menandai kutub positif dan negatif menggunakan stiker DC. Terakhir, baterai dipasang pada rangkaian, dan kami melakukan uji coba untuk memastikan apakah lampu-lampu menyala sesuai dengan desain rangkaian yang telah dibuat.

Setelah semua komponen dalam rangkaian dirakit, kami melakukan serangkaian uji coba untuk memastikan apakah rangkaian tersebut berfungsi sesuai dengan teori yang dipelajari. Pada uji coba rangkaian seri, kami menemukan bahwa ketika salah satu lampu dalam rangkaian dicabut atau dilepas, seluruh lampu yang tersambung dalam rangkaian tersebut ikut padam. Hal ini terjadi karena arus listrik di rangkaian seri mengalir melalui setiap lampu secara berurutan. Ketika ada satu komponen yang terputus, aliran arus menjadi terhenti, sehingga semua komponen lain yang terhubung dalam rangkaian juga tidak dapat berfungsi. Fenomena ini sesuai dengan konsep dasar rangkaian seri, di mana aliran arus harus melewati semua komponen tanpa terputus.

Sebaliknya, pada uji coba rangkaian paralel, kami menemukan hasil yang berbeda. Meskipun salah satu lampu dilepas atau dicabut dari rangkaian, lampu-lampu lainnya tetap menyala dengan normal. Ini disebabkan karena dalam rangkaian paralel, setiap komponen

mendapatkan jalur arus yang terpisah. Dengan kata lain, meskipun salah satu jalur terputus, aliran arus tetap dapat mengalir melalui jalur-jalur lainnya. Perbedaan ini sangat membantu siswa dalam memahami konsep mendasar antara rangkaian seri dan paralel, di mana rangkaian seri memiliki satu jalur arus yang tidak boleh terputus, sementara rangkaian paralel memberikan aliran arus yang independen untuk setiap komponen yang terhubung. Hasil uji coba ini memberikan pemahaman yang lebih jelas kepada siswa mengenai sifat dan karakteristik kedua jenis rangkaian listrik tersebut.

D. PENUTUP

Sebagai kesimpulan, alat rangkaian seri dan paralel yang dibuat secara manual ini menggunakan arus listrik searah (DC) dari baterai, sehingga aman digunakan oleh siswa. Meskipun di sekolah sudah tersedia Kit Listrik dan Magnet buatan pabrik, banyak siswa yang masih kesulitan memahami konsep dasar rangkaian listrik. Oleh karena itu, pembuatan alat bantu ini menjadi solusi alternatif yang lebih sederhana dan mudah dipahami.

Alat ini tidak hanya membantu siswa di sekolah kami, tetapi juga dapat dibuat di sekolah-sekolah lain, terutama di daerah pedalaman yang memiliki keterbatasan sumber daya. Selain itu, dengan melibatkan siswa dalam proses pembuatan, mereka tidak hanya belajar teori, tetapi juga keterampilan praktis yang bermanfaat.

Terakhir, saya ingin mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT, Bapak Kepala Sekolah SMAN 3 Padang Bapak Zahroni, M.Pd, rekan-rekan GTK hebat, siswa-siswi kelas XI

dan XII Fase F, dan semua pihak yang telah mendukung pembuatan alat ini, serta istri dan anak-anak tercinta yang selalu memberikan dukungan. Semoga alat ini bisa memberikan manfaat yang nyata bagi pembelajaran Fisika di sekolah.

Chapter Six

GEMMES

(Game Edukasi Matematis Menjawab Estafet Soal)

Fitratur Rahmah, M.Pd.

A. SITUASI

Pembelajaran matematika memiliki konsep dan teori yang komplit. Matematika menggunakan keseimbangan otak kanan dan otak kiri manusia. Terlihat pada otak kanan pada matematika digunakan untuk berpikir kreatif, sementara otak kiri digunakan untuk menganalisis atau memahami suatu permasalahan matematika. Kemampuan berpikir yang akan terus digali dalam matematika logis, cermat, kritis, dan kreatif yang akan terus berkembang dan bertumbuh pada anak. Dengan memiliki kemampuan yang kritis dan kreatif siswa akan bisa menjawab semua tantangan dan permasalahan matematika.

Menyelesaikan permasalahan matematika merupakan salah satu yang sering menjadi kendala besar bagi siswa dalam pembelajaran matematika. Proses penyelesaian masalah atau soal setiap diberikan kepada siswa hanya beberapa siswa yang mampu menjawab dan menyelesaikan dengan baik, banyak diantara siswa yang hanya mengerjakan setengah proses, atau bahkan tidak mengerjakan sama sekali. Dengan berbagai alasan yang dipaparkan siswa seperti berikut : proses terlalu panjang, proses yang rumit, jalan yang tidak dimengerti, dan lain sebagainya. Secara rinci beberapa situasi dan kondisi siswa dalam menyelesaikan masalah matematika:

a. Waktu yang terbatas

Waktu pembelajaran yang terbatas sementara materi dan capaian pembelajaran yang banyak, sering menjadi tantangan terbesar bagi guru untuk bisa memaksimalkan pembelajaran agar lebih bermakna

b. Konsep matematika yang saling terkoneksi

Konsep dasar matematika sangatlah saling berkaitan, walaupun materi tingkat SMA yang dipelajari jika konsep SMP atau SD belum menguasai jadi konsep SMA tidak bisa dimaksimalkan harus diulang dan dikuasai kembali.

c. Kelompok belajar yang kurang aktif.

Kurangnya terbentuk bagi siswa kelompok-kelompok belajar diluar jam belajar, dengan banyaknya kelompok belajar bisa memotivasi siswa lain yang tertinggal materi di dalam kelas.

d. Kurangnya keyakinan diri.

Keyakinan diri untuk bisa menampilkan hasil yang dipelajari di depan kelas masih kurang sehingga siswa hanya terlihat paham untuk dirinya sendiri.

Pembelajaran dengan GEMMES (game edukasi matematika menjawab estafet soal) digunakan untuk mengurangi kejenuhan siswa yang biasanya pembelajaran hanya dengan materi dan soal, dengan adanya game ini bagi siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik dapat lebih memahami materi karena game bergerak dan bergantian maju ke depan kelas. Sesuai dengan pernyataan Hakim (2006:63) faktor penyebab kejenuhan belajar adalah metode belajar yang tidak bervariasi, belajar hanya di tempat tertentu, suasana

belajar yang tidak berubah, kurangnya aktifitas rekreasi/hiburan dan adanya ketegangan mental kuat dan berlarut-larut pada saat belajar. Kebanyakan siswa memang terlihat jenuh ketika mengikuti pembelajaran Matematika disebabkan karena belum ada sesuatu hal yang mampu membangkitkan minat para siswa untuk menyukai mata pelajaran matematika bahkan hanya untuk sekedar membaca dan membolak-balik buku Matematika.

B. TANTANGAN

Tantangan dalam menerapkan praktik baik ini keterbatasan waktu dalam menyelesaikan games soalnya, karena penyelesaian matematika memiliki proses yang panjang dan setelah siswa menyelesaikan 1 soal dilanjutkan dengan evaluasi per kelompoknya dan setiap kelompok memiliki soal yang berbeda, jika ada 2 jam pelajaran hanya bisa melakukan 1 kali putaran game soal saja. Tantangan kedua memotong pengerjaan setiap langkah siswa yang maju ke depan, karena setiap siswa yang maju minimal ada 1 langkah penyelesaian yang mereka kerjakan jika tidak berarti kelompoknya langsung dianggap gugur, terkadang ada ditemui siswa hanya menulis ulang soal atau hanya memngerjakan langkah teman sebelumnya.

C. AKSI

Tujuan dari praktik ini untuk setiap siswa dapat memahami setiap proses atau jalan penyelesaian soal matematika. Sehingga tidak hanya beberapa siswa saja yang bisa menyelesaikan soal. Dengan mengestafetkan jawaban siswa harus materi dan konsep serta memahami tulisan teman sebelumnya dan juga dapat melanjutkan

ke proses selanjutnya. Dapat meningkatkan kolaborasi sesama siswa bagaimana mereka dapat menyusun strategi penyelesaian soal bersama dengan baik dan benar.

Proses pelaksanaan praktik GEMMES ini diawali dengan materi yang sudah dipelajari dan dikuasai oleh siswa dibantu dengan menggunakan aplikasi matematika geogebra agar lebih menggambarkan visual materi, pada saat itu materi yang dipelajari adalah Transfromasi Geometri, seperti pada gambar berikut:

Tahapan selanjutnya setelah siswa menguasai materi dan konsep dilanjutkan dengan beberapa contoh soal yang sesuai dengan materi. Selanjutnya dilanjutkan dengan pembentukan kelompok belajar sekitar 5-6 siswa dalam satu kelompok, dan siswa duduk sesuai dengan kelompoknya. Kemudian siswa diminta untuk berdiskusi sekitar 10-15 menit tentang materi yang baru dipelajari karena ketika estafet menjawab soal dimulai, siswa tidak diizinkan untuk membawa buku catatan atau buku latihan ke depan, jadi siswa diminta untuk saling berkolaborasi dengan anggota kelompoknya agar semua dapat memahami materi.

Sembari siswa berdiskusi guru mempersiapkan 6 sampai 7 soal yang berbeda untuk setiap kelompok namun masih dalam lingkup materi yang dipelajari. Setelah siswa berdiskusi di kelompok, guru mulai memulai game, dengan membacakan aturan-aturannya, sebagai berikut:

1. Kita akan menyelesaikan soal di depan kelas (pada papan tulis) setiap kelompok memiliki soal yang berbeda namun masih pada materi yang sama.
2. Setiap anggota kelompok harus maju ke depan membantu menyelesaikan soal dengan cara estafet, silahkan ditunjuk anggota kelompok yang akan tampil sebagai yang pertama sampai yang terakhir penyelesaian soal selesai
3. Setiap siswa harus menulis membantu menyelesaikan soal yang di depan, dan yang maju kedepan tidak boleh dibantu oleh anggota kelompoknya dibelakang.
4. Jika ada siswa yang sudah maju namun tidak menulis maka kelompok langsung gugur ataupun jika ada siswa yang memberi bantuan jawaban dari belakang berarti kelompoknya juga gugur.
5. Setiap siswa yang tampil akan diberikan waktu 10 detik untuk menulis di depan, ada atau tidak yang ditulis di depan harus berhenti jika sudah habis waktunya, dan dilanjutkan ke pemain atau siswa yang lain.
6. Setelah semua anggota kelompok sudah menulis kedepan dilanjutkan dengan evaluasi bersama, manakah kelompok yang benar proses jawabannya atau yang tidak selesai sampai menemukan jawaban.
7. Setiap anggota atau pemain yang maju tidak boleh menghapus atau memperbaiki tulisan teman sebelumnya, jika ada kesalahan pada pemain sebelumnya silahkan diperbaiki sendiri dan ditulis ulang tanpa menghapusnya.

Tahapan selanjutnya setelah semua kelompok selesai menyelesaikan masalah matematika dilanjutkan evaluasi bersama, dimanakah letak kesalahan atau pemain yang salah menyelesaikan soal. Kemudian kelompok yang proses penyelesaian yang benar hingga menemukan jawaban itulah pemenang dari game estafet soal ini. Selanjutnya siswa yang salah atau kalah dalam game dapat menuliskan kembali proses yang benar di kertas selebar sesuai dengan soal yang diberikan pada papan tulis.

D. REFLEKSI

Refleksi dalam proses game matematika menjawab soal dengan estafet ini ketika proses sudah dilakukan ada beberapa kekurangan yaitu keseimbangan anggota kelompok yang tidak sama jumlahnya. Kelompok yang sedikit anggotanya dapat menyelesaikan lebih cepat sementara kelompok yang berlebih dari yang lain lebih lama menyelesaikan soal. Berikut beberapa refleksi yang disampaikan oleh siswa.

Berdasarkan refleksi siswa tersebut ada beberapa siswa juga yang kurang menarik dan kurang termotivasi dengan berbagai alasannya, mungkin ada beberapa siswa yang punya gaya belajar yang visual saja sehingga dengan bergerak mengurangi motivasinya belajar dan lebih memilih menyelesaikan masalah matematika seperti biasanya.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

Menggunakan game estafet ini dalam proses pembelajaran Matematika sangat menyenangkan bagi peserta didik yang sangat membantu peserta didik

untuk menghilangkan kejenuhan belajar matematika dan dapat bergerak dalam belajar yang biasanya pembelajaran matematika hanya duduk dan mendengarkan sehingga membuat siswa menjadi termotivasi, berani dan ekspressif mengungkapkan ide, gagasan dan isi hati mereka.

Jika semua peserta didik termotivasi belajar tanpa rasa jenuh dan takut salah, maka mereka akan merasa dihargai, berhasil dan bersemangat dalam belajar Matematika di kelas atau dilingkungannya. Game estafet sangat membantu mereka sebagai sarana menyelesaikan masalah secara kolaborasi dengan anggota kelompok dan menciptakan strategi-strategi bagaimana bisa memenangkan game. Disarankan agar guru mencoba pengalaman baik ini untuk memberikan pengalaman kepada para peserta didiknya belajar Matematika menggunakan game estafet menjawab soal dengan konteks yang nyata.

Chapter Seven

PENSI GREAT

(Pembelajaran Berdiferensiasi Menggunakan Google Earth)

Fitri Yanti Anas, M.Pd

Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten dan media dalam pembelajaran harus lebih optimal disajikan dalam proses pembelajaran agar siswa dapat memahami konsep dan materi dengan mudah. Guru perlu memahami minat, bakat dan kebutuhan siswa, karena siswa sangat beragam problemanya yang di hadapi guru di kelas untuk itu, guru perlu menguatkan kompetensinya dalam memahami masalah yang di hadapi siswa seperti minat yang berbeda, latar belakang keluarga, sosial emosional, gaya belajar dan kemampuan akademik lainnya.

Agar guru dapat mengatasi solusi terkait masalah siswa di atas, maka guru perlu memikirkan konten dan media yang tepat untuk siswa yang beragam tadi. guru harus mampu menciptakan kelas yang menyenangkan menggunakan media, model pembelajaran dan konten yang tepat. Untuk meningkatkan kopentensi akademik. Guru perlu memilih perangkat ajar yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan minat belajar siswa.

Pembelajaran merupakan proses yang dilalui oleh siswa secara bertahap sesuai dengan fase perkembangan yang mereka lalui, Satuan pendidikan telah melakukan secara

optimal, namun masih ada juga siswa belum mencapai batas minimal yang diharapkan, dalam hal ini Saya selalu berusaha menemukan inovasi dan langkah dalam upaya mengantarkan siswa sampai pada tujuan yang di harapkan.

A. SITUASI

Terkait implementasi pembelajaran berdiferensiasi di kelas saya mendapatkan kendala atau masalah dimana anak kelihatan bosan belajar, siswa tidak senang belajar, siswa kurang termotivasi, dan daya nalar siswa yang rendah, hal ini di sebabkan oleh media pembelajaran yang membosankan tidak sesuai dengan Abad 21 dan minat belajar dan gaya belajar siswa, sehingga masalah ini berdampak pada hasil belajar dari 35 orang anak hanya 40% yang mendapatkan nilai baik sedangkan sisanya 60% lagi mendapatkan belum sesuai dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) pada materi pengindraan jauh.

B. TANTANGAN / KENDALA

Dalam hal ini penulis berusaha membuat pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa untuk dapat lebih mudah menyerap materi yang disampaikan. Berdasarkan permasalahan yang ada maka penulis akan mengangkat judul tentang Pembelajaran Berdiferensiasi Menggunakan Google Earth (Pensi Geart). Pembelajaran adalah suatu proses belajar Error! Hyperlink reference not valid.

Google Earth juga memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan berkesan (Amani, 2020; Kong, 2019; Long, 2019).

Google Earth adalah yang dipelajari disini untuk mengetahui aplikasi atau platform komputer yang berguna menjelajahi Bumi secara virtual menggunakan citra satelit dan data geospasial. Aplikasi yang di pakai dalam pembeajaran geografi untuk mengetahui jarak lokasi yang akan dituju pada suatu daerah atau Negara.

Pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik dengan menggunakan google earth bertujuan untuk menimbulkan motivasi, minat belajar, keatifan dan daya nalar untuk saling berbagi dan bekerjasama dalam memahami materi agar dapat terlaksana dengan baik

Tantangan bagi penulis dalam membuat karya inovasi ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam pembelajran pengindraan jauh dengan menggunakan Google Earth di SMA Negeri 3 Padang, melalui media yang menyenangkan dan menimbulkan kembali minat belajar siswa dalam pengindraan jauh. Untuk lebih rincinya tantangan yang di hadapi penulis dalam menyelesaikan pembelajaran ini adalah:

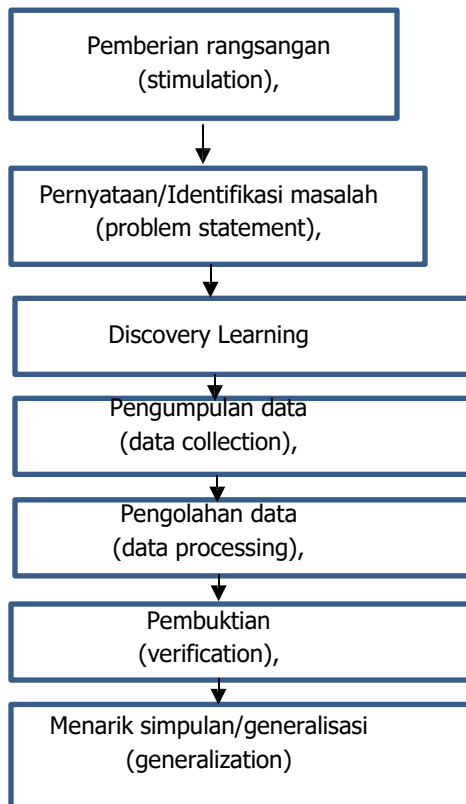
1. Siswa perlu memiliki keterampilan yang cukup di dalam mengaplikasikan Google Earth secara efektif dalam hal ini siswa yang berperan sebagai pembelajar dapat berkolaborasi secara konstruktif untuk menyajikan pembelajaran, dimana Siswa harus terbiasa belajar mandiri, yang memerlukan perencanaan dan pengembangan sehingga siswa yang memiliki semua sumber daya dan kemampuan yang diperlukan untuk belajar mandiri pun tetap memerlukan bantuan dan arahan dari guru. Dalam hal ini siswa terbiasa berpikir kritis dan konstruktif serta

dapat menyelesaikan kesulitan-kesulitan yang timbul dalam proses belajar mengajar melalui penyesuaian pendekatan dan metode yang di gunakan.

2. Koneksi internet atau penggunaan paket, dalam memanfaatkan pemakaian Goole Earth sangat membutuhkan internet yang sangat bagus, dalam pembelajaran geografi tentu yang harus stabil dalam pembelajaran geografi agar tidak terganggu di dalam mengaksesnya dan proses proses penerapan aplikasinya. Apabila akses internet tidak memadai maka penerapan aplikasi ini akan terhambat
3. Waktu dan lokasi: Penerapan Google Erath di dalam pembelajaran geografi membutuhkan waktu dan tempat yang cukup di dalam menggunakan aplikasi secara efektif, apa bila waktu yang tidak tersedia terbatas, maka implementasi akan menjadi sulit untuk.
4. Penggunaan Hp atau computer: Google Earth dalam pembelajran Geografi membutuhkan akses iteret yang stabil dan cepat, jika konesi internet tidak memadai maka penerapan aplikasi terhambat.
5. Kemampuan guru: Guru harus memiliki kemampuan untuk menguasai penggunaan Google Earth dalam konteks pembelajaran geografi. Jika guru tidak terampil dalam menggunakan aplikasi ini, maka akan sulit untuk memaksimalkan potensinya dalam pembelajaran. Dan juga di butuhkan tekhnik yang memadai dalam mengoperasikan Google Earth apabila aplikasi terbatas maka hal ini akan menjadi sulit di dalam memaksimalkan pembelajaran.

C. AKSI

Pelaksanaan kegiatan pendampingan dengan menggunakan Discovery Learning dikelas yakni: Pemberian rangsangan (stimulation), Pernyataan/Identifikasi masalah (problem statement), Pengumpulan data (data collection), Pengolahan data (data processing), Pembuktian (verification), Menarik simpulan/generalisasi (generalization, dengan melaksanakan beberapa langkah-langkah untuk melakukan percepatan kemajuan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan antara lain:



Langkah-langkah pembelajaran menggunakan model Discovery Learning yang penulis lakukan adalah:

A. Kegiatan awal pembelajaran:

1. Orientasi

- a) Pendidik memberi salam (greeting).
- b) Pendidik memeriksa kondisi dan kebersihan kelas
- c) Pendidik mengajak peserta didik memulai kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama.
- d) Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik

2. Apersepsi

- a) Pendidik mengaitkan materi pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dan kehidupan sehari-harinya
- b) Pendidik mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.

3. Motivasi

- a) Pendidik memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari.
- b) Pendidik dan Peserta didik membuat kesepakatan kelas/menayangkan kesepakatan kelas di PPT

B. Kegiatan Inti

1. Pemberian rangsangan (stimulation),

Stimulation dilakukan dengan melakukan teknik bertanya. Teknik bertanya dilakukan dengan siswa diajukan pertanyaan-pertanyaan yang dapat menghadapkan mereka pada kondisi yang mendorong eksplorasi dan ide-ide. Dalam stimulasi, yang dapat dilakukan adalah menyajikan

bahan kajian di awal, contohnya berupa Pengindraan jauh yang berkaitan dengan konsep geografi yang sedang dipelajari. Selanjutnya, siswa akan merasa dihadapkan dengan kondisi yang mengharuskan mereka memikirkan ide-ide.

2. Pernyataan/Identifikasi masalah (problem statement),
Dalam problem statement atau mengidentifikasi masalah ini, siswa diberi kesempatan untuk menganalisis dan mengidentifikasi permasalahan yang telah diberikan kepada mereka. Teknik ini berguna untuk membangun pemikiran siswa agar terbiasa memecahkan problem atau masalah.

Lalu dilanjutkan dengan menentukan salah satu solusi pemecahan masalah yang dianggap paling relevan dalam proses penyelesaian masalah tersebut. Solusinya menggunakan Google earth:

- 1) Menampilkan gambar hasil dari pengindraan jauh menggunakan Goole Erath
- 2) Siswa di dudukan dalam kelompok
- 3) Siswa di bagi berdasarkan kelompok satu, dua, tiga, empat lima dan enam

3. Pengumpulan data (data collection),
Tahap ini berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau membuktikan kebenaran hipotesis. Siswa diberikan kesempatan untuk mengumpulkan (collecting) berbagai informasi yang relevan menggunakan barkot

Konsekuensi pada tahap ini adalah siswa diharuskan untuk dapat belajar lebih aktif dalam menemukan informasi

tertentu yang berhubungan dengan permasalahan yang diberikan, secara implicit. Melalui proses tahapan ini, siswa dengan secara tidak disengaja telah ada dalam proses menghubungkan masalah yang ada dengan pengetahuan yang telah mereka miliki.

- 1) Semua kelompok di minta untuk berada di lapangan sekolah
- 2) Kelompok di minta mencari kertas barkot sesuai dengan no kelompoknya.

4. Pengolahan data (data processing),

- 1) Dari generalisasi, siswa akan mendapatkan pengetahuan baru tentang alternatif penyelesaian/jawaban yang perlu mendapat pembuktian logis. Lalu semuanya akan diolah, diklasifikasikan, diacak, bahkan jika perlu akan dihitung dengan menggunakan metode tertentu.;
- 2) Setiap kelompok memecahkan permasalahan yang ada di barkot dengan menjawab pertanyaan.
- 3) Siswa mulai menjawab pertanyaan dengan menggunakan Google Earth dalam kelompok dan jawabanya di tulis di Google Doc.
- 4) Lokasi yang temukan di Google Earth discreenshoot dan ditempelkan di Goole Doc.
- 5) Siswa kembali ke kelas dan duduk berkelompok

5. Pembuktian (verification)

Berdasarkan hasil dari pengolahan, siswa akan diarahkan untuk memeriksa ulang informasi, tentang tugas yang telah mereka kerjakan sebelumnya, apakah terjawab atau tidak dan sesuai dengan yang diharapkan.

- 1) Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi tentang Google Earth.
 - 2) Setiap kelompok melakukan Tanya jawab terkait dengan jawaban dari tugas yang di berikan
 - 3) Setelah pesentasi selesai guru memberikan penguatan terhadap tugas yang di berikan
6. Menarik simpulan/generalisasi (generalization)
- 1) Siswa dan guru menarik kesimpulan dari tugas yang telah di diskusikan
 - 2) Siswa di minta memeriksa ulang tugas yang di berikan, jika ada kesalahan maka kelompok tersebut di minta membetulkan

D. REFLEKSI/ HASIL

Setelah melakukan pembelajaran berdiferensiasi menggunakan Google Earth membuka mata dan cakrawala bahwa:

1. Siswa lebih tertarik dengan materi geografi menggunakan Google Earth dalam mempelajari materi ini tidak monoton karna siswa belajar secara kontekstual dan berkolaborasi.
2. Siswa akan merasa tertantang terhadap materi yang diberikan dan berusaha untuk mempelajari materi terilain
3. Hasil pencapain yang di peroleh siswa dengan model pembelajaran yang menarik dan menyenangkan meningkat terlihat dari nilai yang di peroleh, dari 30% yang memahami sekarang telah menjadi 80% yang memahami materi, membuktikan bahwa pembelajaran yang menarik itu merupakan pembalajaran yang bisa membuat peserta didik terjun langsung dan melibatkan secara aktif dalam materi tersebut

4. Saya sebagai penulis juga tertantang untuk dapat melahirkan inovasi baru dari pembelajaran yang berdiferensiasi bagi siswa yang lain.
5. Penulis dapat menyajikan materi dan media yang sesuai dengan gaya belajar, minat, dan kebutuhan siswa, karena siswa terlihat termotivasi dan dapat mengerjakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan

Demikianlah naskah praktek baik Pembelajaran Berdiferensiasi Menggunakan Google Earth (Pensi Geart) dilakukan di SMA N 3 PADANG, untuk menumbuhkan gaya belajar anak untuk dapat menyenangkan materi yang di berikan. Kegiatan praktek baik ini masih jauh dari kesempurnaan, kegiatan pembelajaran ini masih butuh masukan dan saran untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa kita.

Chapter Eight

PEDATI MEMBANGUN ASA SISWA ADEM SMAN 3 PADANG

A. Situasi

Pusat Layanan Pembiayaan Pendidikan (Puslapdik) Kementerian Pendidikan dan kebudayaan membuka jalan pendidikan Papua dan dan daerah 3T lewat program ADEM. Program Afirmasi Pendidikan Menengah (ADEM) memberikan kesempatan kepada siswa dari wilayah 3T (Terdepan, Terpencil, dan Tertinggal) untuk melanjutkan pendidikan di sekolah-sekolah yang memiliki fasilitas lebih baik. Di Sumatera Barat ada beberapa sekolah yang mendapatkan amanah untuk mendidik dan mengajar siswa ADEM yaitu SMAN 1 Padang, SMAN 3 Padang dan SMKN 9 Padang.

Program ADEM berupaya untuk menjembatani kesenjangan ini dengan memberikan mereka kesempatan untuk melanjutkan pendidikan menengah di sekolah-sekolah unggulan. Namun, proses adaptasi siswa ADEM di lingkungan baru seringkali menjadi tantangan besar. Membimbing siswa ADEM (Terdepan, Terpencil, dan Tertinggal) sesuai dengan filosofi Ki Hadjar Dewantara memerlukan pendekatan yang holistik dan berbasis pada nilai-nilai pendidikan yang menghormati kemanusiaan, kebebasan, serta pengembangan karakter. Berikut adalah beberapa prinsip Ki Hadjar Dewantara yang relevan untuk diterapkan dalam membimbing siswa ADEM. Jika dikaitkan dengan filosofi Ki Hadjar Dewantara dapat mengintegrasikan prinsip-prinsip beliau untuk mendukung

proses pembimbingan siswa ADEM secara holistik, khususnya di SMAN 3 Padang.

Siswa Adem mulai masuk ke SMA Negeri 3 Padang pada tahun 2020 dengan jumlah 7 orang siswa. Sejumlah siswa ADEM menunjukkan tanda-tanda kesulitan beradaptasi sejak mereka bergabung dengan SMAN 3 Padang. Mereka sering kali merasa terisolasi dan kesulitan berinteraksi dengan siswa lain karena perbedaan budaya dan latar belakang sosial. Ketidakhadiran keluarga dalam lingkungan yang mereka kenal membuat mereka rentan terhadap perasaan cemas dan kurang percaya diri. Awal mereka masuk ke SMAN 3 Padang dalam masa covid. Siswa ADEM SMAN 3 Padang ini mengalami penurunan motivasi belajar. Beban akademis lebih tinggi dibandingkan dengan apa yang mereka alami sebelumnya. Mereka lebih banyak tidur di rumah daripada belajar dan beraktivitas lainnya. Karena sangat rendahnya motivasi mereka untuk belajar, makanya mereka banyak yang mendapatkan nilai yang tidak sampai batas KKM. Banyak guru yang protes kepada kami kalau anak ADEM nilainya rendah rendah padahal mereka hanya tinggal belajar dan belajar karena untuk kebutuhan kesaharian mereka semua sudah dipenuhi. Beberapa siswa ADEM karena datang dari daerah yang memiliki akses terbatas terhadap fasilitas pendidikan, sehingga tingkat kesiapan akademis mereka mungkin tidak setara dengan siswa lain di sekolah yang lebih maju.

2. Tantangan

Menerapkan prinsip-prinsip ini dalam program pembinaan seperti PEDATI yang Anda terapkan di SMAN 3 Padang akan sangat sejalan dengan visi Ki Hadjar Dewantara dalam

memanusiakan pendidikan. Ini bisa membantu siswa ADEM dalam beradaptasi dan berkembang secara optimal. Mengadopsi pendekatan yang menghambatkan kepada murid dengan cara mendengarkan kebutuhan mereka secara empatik dan membantu mereka merasa aman serta diterima di lingkungan baru. Pendekatan ini sangat penting untuk membangun kepercayaan dengan siswa ADEM yang mungkin merasa terisolasi atau cemas. Saya secara aktif melibatkan diri dalam interaksi dengan siswa ADEM, menanyakan kabar mereka, dan mendengarkan kekhawatiran mereka. Mereka memastikan siswa merasa dilihat dan didengar, baik di dalam maupun di luar kelas. Siswa merasa lebih nyaman dan percaya kepada guru, sehingga mereka lebih terbuka dalam menyampaikan masalah yang mereka hadapi.

Beberapa siswa ADEM mungkin datang dari daerah yang memiliki akses terbatas terhadap fasilitas pendidikan, sehingga tingkat kesiapan akademis mereka mungkin tidak setara dengan siswa lain di sekolah yang lebih maju.

Siswa ADEM sering kali datang dari wilayah dengan budaya, adat, dan bahkan bahasa yang berbeda. Hal ini bisa menimbulkan kesenjangan dalam interaksi sosial dan adaptasi di sekolah. Guru kadang kesulitan dalam memahami dan menghormati keberagaman budaya siswa serta kesulitan membantu mereka menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah baru yang mungkin memiliki budaya yang sangat berbeda. Bahasa juga bisa menjadi hambatan dalam komunikasi yang efektif, kesulitan dalam menyeimbangkan kebutuhan akademis siswa ADEM dengan

siswa lain yang memiliki kemampuan yang lebih tinggi. Ini bisa menimbulkan stres bagi siswa yang merasa tertinggal.

Siswa ADEM sering kali meninggalkan keluarga dan komunitas mereka yang terikat kuat, yang dapat memicu perasaan kesepian, kecemasan, atau bahkan stres saat berada di lingkungan baru, dampak emosional dari perpindahan ini, termasuk menghadapi siswa yang mungkin menarik diri, mengalami homesick, atau kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan teman-teman baru. Nilai-nilai atau pandangan hidup yang berbeda dari siswa lain, baik itu terkait agama, adat, atau gaya hidup, yang dapat memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sekolah., mungkin menemukan bahwa beberapa siswa ADEM memiliki nilai-nilai yang berbeda dari norma sekolah, yang dapat menyebabkan kesalahpahaman atau konflik dengan teman-temannya. Karena latar belakang pendidikan yang mungkin kurang mendukung atau tantangan emosional yang mereka hadapi, beberapa siswa ADEM mungkin menunjukkan motivasi belajar yang rendah, siswa ADEM yang mungkin belum terbiasa dengan standar akademis yang lebih tinggi atau kurang percaya diri terhadap kemampuan mereka sendiri.

3. AKSI

Saya telah menginisiasi program PEDATI sebagai bentuk respons terhadap kebutuhan unik siswa ADEM. Program ini berfokus pada:

1. Pembelajaran dari Hati: Pendekatan personal yang menekankan empati, kasih sayang, dan dukungan emosional kepada siswa. Guru berperan sebagai fasilitator

yang tidak hanya mengajar, tetapi juga mendampingi siswa secara psikologis.

2. Pendampingan Akademik Intensif: Untuk menjembatani kesenjangan akademik, program ini menyediakan pendampingan belajar setelah sekolah, di mana siswa dapat mendapatkan bantuan tambahan.
3. Pembangunan Komunitas yang Inklusif: Mengadakan kegiatan bersama antara siswa ADEM dan siswa lain untuk menciptakan rasa kebersamaan dan penerimaan. Hal ini dilakukan melalui kegiatan ekstrakurikuler dan proyek kelompok.

Hasil dan Dampak Program PEDATI Sejak diterapkannya program PEDATI di SMAN 3 Padang, siswa ADEM menunjukkan perkembangan signifikan dalam hal:

- Peningkatan Akademik: Beberapa siswa yang awalnya tertinggal dalam pelajaran kini mulai menunjukkan kemajuan berkat pendampingan intensif.
- Adaptasi Sosial yang Lebih Baik: Program ini membantu siswa merasa lebih diterima di lingkungan sekolah dan mampu membangun hubungan sosial yang lebih erat dengan teman-teman sekelasnya.

Stabilitas Emosional: Pendekatan yang personal dan penuh empati membantu siswa mengatasi rasa rindu kampung halaman dan tekanan psikologis lainnya:

"PEDATI Membangun Asa Siswa ADEM SMAN 3 Padang" jika dikaitkan dengan filosofi Ki Hadjar Dewantara dapat mengintegrasikan prinsip-prinsip beliau untuk mendukung proses pembimbingan siswa ADEM secara holistik, khususnya di SMAN 3 Padang. Program PEDATI

(Pembelajaran dari Hati) bertujuan untuk membantu siswa ADEM dalam adaptasi emosional dan sosial melalui pendekatan yang manusiawi dan penuh empati, yang sesuai dengan ajaran Ki Hadjar Dewantara.

Kerangka Pemikiran Berbasis Filosofi Ki Hadjar Dewantara dalam Program PEDATI

Ing Ngarso Sung Tulodo (Memberi Teladan di Depan)

Dalam program PEDATI, guru dan pembimbing memberikan contoh yang baik dalam sikap, nilai, serta perilaku. Guru menjadi sosok yang menginspirasi siswa dengan menunjukkan empati, kesabaran, dan kepedulian, terutama bagi siswa ADEM yang mungkin datang dari latar belakang yang berbeda. Dalam membangun asa, guru harus menjadi figur panutan yang membawa siswa menuju visi pendidikan yang lebih baik.

Ing Madyo Mangun Karso (Membangun Semangat di Tengah-tengah)

Program PEDATI, seperti halnya filosofi ini, menempatkan guru di tengah-tengah siswa untuk membangun semangat dan motivasi mereka. Guru hadir bukan hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mendorong kepercayaan diri siswa ADEM. Mereka difasilitasi untuk berkembang, diberi kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan diri mereka, serta mendapatkan dukungan emosional dalam lingkungan yang inklusif dan penuh kasih sayang.

Tut Wuri Handayani (Mendukung di Belakang)

PEDATI memastikan bahwa siswa ADEM didorong untuk berkembang secara mandiri, namun tetap mendapat dukungan penuh dari guru ketika mereka membutuhkan. Guru berperan memberikan dorongan secara bijaksana di belakang layar, sambil membiarkan siswa meraih prestasi mereka sendiri. Dengan pendekatan ini, siswa ADEM akan merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan baru dan lebih mandiri dalam belajar.

Pendidikan yang Berbasis pada Kebudayaan dan Kearifan Lokal

Ki Hadjar Dewantara menekankan pentingnya pendidikan yang menghargai kebudayaan dan lingkungan siswa. Dalam konteks siswa ADEM yang berasal dari daerah 3T, program PEDATI dapat memperhatikan asal usul budaya mereka. Ini dapat dilakukan dengan menghargai latar belakang mereka, menggunakan metode dan materi pembelajaran yang relevan, dan mendorong mereka untuk merasa bangga dengan identitas mereka. Dengan demikian, siswa tidak merasa terasing, tetapi justru merasa dihargai dan diterima.

Pendidikan Budi Pekerti dan Karakter

Pembentukan karakter menjadi salah satu fokus utama dalam PEDATI. Sejalan dengan ajaran Ki Hadjar Dewantara, siswa ADEM tidak hanya dididik secara akademis, tetapi juga dibimbing untuk mengembangkan budi pekerti yang luhur. Nilai-nilai seperti kerja keras, ketulusan, tanggung jawab, dan saling menghormati diterapkan dalam setiap aktivitas pembelajaran, sehingga

siswa tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga berbudi pekerti.

B. Kesimpulan

"PEDATI Membangun Asa Siswa ADEM SMAN 3 Padang" adalah cerminan nyata dari filosofi pendidikan Ki Hadjar Dewantara yang mengutamakan pembimbingan yang humanis, berbasis kasih sayang, serta menghargai potensi unik setiap individu. Dengan mengedepankan teladan, motivasi, dan dukungan, program PEDATI berperan penting dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan tangguh dalam menghadapi tantangan. Filosofi Ki Hadjar Dewantara memberikan landasan moral dan etis yang kokoh dalam membimbing siswa ADEM menuju masa depan yang lebih baik.

Membimbing siswa ADEM (Terdepan, Terpencil, dan Tertinggal) sesuai dengan filosofi Ki Hadjar Dewantara memerlukan pendekatan yang holistik dan berbasis pada nilai-nilai pendidikan yang menghormati kemanusiaan, kebebasan, serta pengembangan karakter.

Berikut adalah beberapa prinsip Ki Hadjar Dewantara yang relevan untuk diterapkan dalam membimbing siswa ADEM:

Ing Ngarso Sung Tulodo (Di depan, memberi teladan)

Sebagai pembimbing, guru harus menjadi teladan yang baik bagi siswa, terutama dalam hal sikap, nilai, dan etika. Siswa ADEM yang mungkin menghadapi tantangan adaptasi, baik secara akademis maupun emosional, membutuhkan contoh

yang nyata dari guru mereka dalam hal disiplin, kerja keras, dan empati.

Ing Madyo Mangun Karso (Di tengah, membangun semangat)

Guru tidak hanya menjadi sosok yang memimpin dari depan, tetapi juga harus berada di tengah-tengah siswa, mendampingi dan mendorong semangat mereka. Untuk siswa ADEM, ini bisa berarti menciptakan suasana kelas yang mendukung partisipasi aktif, menghargai keberagaman, serta mendorong mereka untuk berani berpendapat dan berkreasi.

Tut Wuri Handayani (Di belakang, memberikan dorongan)

Dalam konteks siswa ADEM, dorongan ini sangat penting ketika mereka mulai menunjukkan kemandirian. Guru harus memberikan kepercayaan diri pada siswa untuk berkembang dan mengeksplorasi kemampuan mereka, sambil tetap siap memberikan dukungan saat mereka menghadapi kesulitan.

Pendidikan yang Berbasis Pada Kebudayaan dan Lingkungan

Ki Hadjar Dewantara menekankan pentingnya pendidikan yang relevan dengan konteks kebudayaan dan lingkungan siswa. Dalam membimbing siswa ADEM, penting untuk menghargai latar belakang budaya mereka dan menggunakan pendekatan yang menghormati keragaman ini. Dengan demikian, siswa merasa diterima dan dihargai, serta lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sekolah yang baru.

Pendidikan Budi Pekerti dan Karakter

Selain akademis, pendidikan budi pekerti menjadi fondasi utama dalam membimbing siswa. Untuk siswa ADEM, pengembangan karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, serta toleransi perlu ditekankan, sehingga mereka tidak hanya siap dalam aspek akademis, tetapi juga memiliki sikap yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

Menerapkan prinsip-prinsip ini dalam program pembinaan seperti PEDATI yang Anda terapkan di SMAN 3 Padang akan sangat sejalan dengan visi Ki Hadjar Dewantara dalam memanusiakan pendidikan. Ini bisa membantu siswa ADEM dalam beradaptasi dan berkembang secara optimal.

Program PEDATI (Pembelajaran dari Hati) bertujuan untuk membantu siswa ADEM dalam adaptasi emosional dan sosial melalui pendekatan yang manusiawi dan penuh empati, yang sesuai dengan ajaran Ki Hadjar Dewantara.

Ing Ngarso Sung Tulodo (Di depan, memberi teladan)

Sebagai pembimbing, guru harus menjadi teladan yang baik bagi siswa, terutama dalam hal sikap, nilai, dan etika. Siswa ADEM yang mungkin menghadapi tantangan adaptasi, baik secara akademis maupun emosional, membutuhkan contoh yang nyata dari guru mereka dalam hal disiplin, kerja keras, dan empati.

Ing Madyo Mangun Karso (Di tengah, membangun semangat)

Guru tidak hanya menjadi sosok yang memimpin dari depan, tetapi juga harus berada di tengah-tengah siswa, mendampingi dan mendorong semangat mereka. Untuk

siswa ADEM, ini bisa berarti menciptakan suasana kelas yang mendukung partisipasi aktif, menghargai keberagaman, serta mendorong mereka untuk berani berpendapat dan berkreasi.

Tut Wuri Handayani (Di belakang, memberikan dorongan)

Dalam konteks siswa ADEM, dorongan ini sangat penting ketika mereka mulai menunjukkan kemandirian. Guru harus memberikan kepercayaan diri pada siswa untuk berkembang dan mengeksplorasi kemampuan mereka, sambil tetap siap memberikan dukungan saat mereka menghadapi kesulitan.

Pendidikan yang Berbasis Pada Kebudayaan dan Lingkungan

Ki Hadjar Dewantara menekankan pentingnya pendidikan yang relevan dengan konteks kebudayaan dan lingkungan siswa. Dalam membimbing siswa ADEM, penting untuk menghargai latar belakang budaya mereka dan menggunakan pendekatan yang menghormati keragaman ini. Dengan demikian, siswa merasa diterima dan dihargai, serta lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sekolah yang baru.

Pendidikan Budi Pekerti dan Karakter

Selain akademis, pendidikan budi pekerti menjadi fondasi utama dalam membimbing siswa. Untuk siswa ADEM, pengembangan karakter seperti tanggung jawab, kerja sama, serta toleransi perlu ditekankan, sehingga mereka tidak hanya siap dalam aspek akademis, tetapi juga memiliki sikap yang baik dalam kehidupan sehari-hari.

PEDATI Membangun Asa Siswa ADEM SMAN 3 Padang" adalah cerminan nyata dari filosofi pendidikan Ki Hadjar Dewantara yang mengutamakan pembimbingan yang humanis, berbasis kasih sayang, serta menghargai potensi unik setiap individu. Dengan mengedepankan teladan, motivasi, dan dukungan, program PEDATI berperan penting dalam membentuk generasi muda yang tidak hanya unggul secara akademis, tetapi juga memiliki karakter yang kuat dan tangguh dalam menghadapi tantangan. Filosofi Ki Hadjar Dewantara memberikan landasan moral dan etis yang kokoh dalam membimbing siswa ADEM menuju masa depan yang lebih baik.

Chapter Nine

Meningkatkan motivasi belajar dan bernalar kritis peserta didik
Materi Barisan dan Deret melalui PENTOL pada kelas X
Sestra Wati, S.Pd

A. PENDAHULUAN

Hakikat Pendidikan di sekolah adalah mempersiapkan peserta didik agar dapat hidup di masyarakat secara mandiri dan layak. Sekolah memberikan pelayanan pendidikan terbaik yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar nantinya peserta didik dapat hidup mandiri dalam hidup bermasyarakat.

Keterbatasan yang dialami peserta didik pada mata pelajaran matematika adalah masih banyak peserta didik yang kesulitan dalam pembelajaran matematika, mengetahui bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang kurang terhadap pembelajaran matematika serta motivasi yang kurang untuk mengetahui lebih lanjut tentang pembelajaran matematika. Hal ini dikarenakan peserta didik merasa memiliki kemampuan dasar matematika yang kurang baik sehingga mereka langsung berpikir bahwa mereka tidak akan mampu mengerjakan persoalan matematika dan tidak memiliki kepercayaan diri dalam kelas matematika. Kebanyakan dari peserta didik juga berpikir bahwa matematika adalah pembelajaran yang sulit. Peserta didik masih lemah dalam berhitung pada kasus menentukan pola bilangan dan suku ke n barisan dan deret aritmatika. Sehingga peserta didik kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal kontekstual. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan guru matematika di SMAN 3

Padang yang menyatakan bahwa, peserta didik kesulitan dalam pemecahan masalah yang berupa masalah kontekstual (Soal cerita). Peserta didik sulit memahami masalah, mengubah masalah menjadi bentuk matematika dan menyelesaikan masalah tersebut. Kebanyakan peserta didik saat menghadapi soal cerita sudah kebingungan dalam menentukan metode apa yang dipilih dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Hikmatul (2016:91) menyatakan bahwa Kemampuan pemecahan masalah matematika siswa yang rendah disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya motivasi belajar. Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki peserta didik. Pemecahan masalah merupakan keterampilan hidup yang melibatkan proses menganalisis, menafsirkan, menalar, memprediksi, mengevaluasi dan merefleksikan. Jadi, kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan untuk menerapkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya ke dalam situasi baru yang melibatkan proses berpikir tingkat tinggi.

Saat ini kita telah menggunakan kurikulum merdeka. Implementasi kurikulum merdeka sangat jelas yaitu pembelajaran yang berpihak pada peserta didik. Begitu juga pada peserta didik dalam pembelajaran matematika. dimana saya sebagai guru matematika melihat minat dan bakat yang ada pada peserta didik saya di kelas X SMAN 3 Padang. Pada kesehariannya di sekolah, saya melihat peserta didik sangat malas dan tidak bersemangat untuk belajar matematika. Selain hal tersebut peserta didik juga merasa takut mengikuti pembelajaran matematika ini

dengan guru yang selalu dikatakan pemarah. Maka dapat saya membuat kesimpulan Tantangan Dalam Praktik Baik ini adalah :

- Peserta didik yang tidak termotivasi dalam pembelajaran matematika.
- Selama ini pembelajaran matematika yang diberikan secara konvensional (ceramah dan penugasan) serta identic dengan guru yang pemarah sehingga hal tersebut cenderung membuat peserta didik bosan.

Maka dari itu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengetahui kekurangan dari pembelajaran matematika itu sendiri, sebagai seorang guru yang memiliki tugas dan tanggung jawab dalam membimbing peserta didik, saya merasa perlu untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar matematika dan memberikan motivasi pada peserta didik untuk terus belajar sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Saya melakukan dan merancang pembelajaran yang menarik di kelas serta berdiferensiasi dengan menekankan pada pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau Higher Order Thinking Skills (HOTS). dengan mengintegrasikan kebutuhan belajar peserta didik dengan tujuan agar peserta didik dapat mengembangkan nalar berpikir kritisnya dalam menyelesaikan permasalahan kontekstual dan dapat meningkatkan motivasi belajarnya dengan baik. Memerdekakan peserta didik dengan melihat peluang untuk hasil belajar yang maksimal.

Pada penulisan praktik baik ini saya akan membahas tentang "Meningkatkan motivasi dan bernalar kritis peserta didik pada materi Barisan dan deret aritmatika Melalui

Pentol Pada Kelas X". Materi ini saya pilih untuk menjadi praktik baik karena sangat tepat guna untuk meningkatkan motivasi dan bernalar kritis sehingga peserta didik dapat menyelesaikan masalah kontekstual dengan baik. Dengan Pentol peserta didik langsung dapat terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut akan memberikan kepercayaan diri bagi peserta didik dan kesadaran akan kelebihan pada dirinya. Selain itu hal ini juga memberikan manfaat sehingga peserta didik dapat meningkatkan nalar berfikirnya dengan baik.

B. ISI

Dalam praktik baik ini yaitu "Meningkatkan Motivasi belajar dan bernalar kritis peserta didik Melalui PENTOL Pada Kelas X". Saya menggunakan kata PENTOL yang merupakan akronim dari PEmanfaatan Tutup botOL. Selain itu kata PENTOL ini terinspirasi dari nama makanan yang digemari anak – anak artinya seseorang yang sudah menyukai makanan tersebut tentunya akan menjadikan PENTOL sebagai makanan favoritnya. Maka dalam praktik baik ini saya menggambarkan peserta didik yang gemar PENTOL. Dengan melakukan percobaan, ikut berperan aktif dalam pembelajaran peserta didik dapat melakukan PEmaNfaatan Tutup botOL sebagai media konkrit yang membantu pemahaman, termotivasi dalam belajar dan berpikir kritis dengan baik.

Cara yang dilakukan dalam praktik baik ini adalah menerapkan PENTOL (Pemanfaatan Tutup Botol) pada materi barisan dan deret aritmatika.

1. Aksi dan Langkah – Langkah Dalam Menghadapi Tantangan:

Dalam mengatasi permasalahan pada peserta didik kelas X yang kurang termotivasi dalam belajar dan lemah dalam berhitung pada permasalahan kontekstual di SMAN 3 Padang yang guru lakukan adalah :

- a. Di dalam kelas guru mengidentifikasi kebutuhan belajar peserta didik dengan menanyakan minat dan bakat peserta didik
- b. Guru berkolaborasi dengan wali kelas peserta didik untuk menanyakan kondisi peserta didik
- c. Guru melakukan asesmen diagnostic awal untuk kesiapan belajar pada peserta didik
- d. Guru membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP/Modul Ajar) untuk materi Barisan dan Deret Aritmatika
- e. Guru melaksanakan pembelajaran Meningkatkan motivasi belajar dan bernalar kritis peserta didik melalui PENTOL pada kelas X
- f. Guru membimbing peserta didik pada materi barisan dan deret aritmatika dengan PENTOL

2. Strategi Dalam Menghadapi Tantangan

Strategi yang digunakan adalah dengan membuat inovasi dalam pembelajaran yaitu Meningkatkan Motivasi belajar dan bernalar kritis Peserta didik melalui PENTOL Pada Kelas X.

Pelaksanaan PENTOL (Pemanfaatan Tutup Botol) pada materi Barisan dan Deret Aritmatika harus dilakukan secara langsung oleh peserta didik.

3. Pelaksanaan PENTOL dalam Meningkatkan Motivasi Belajar dan Bernalar Kritis Pada Peserta Didik Kelas X

Guru melakukan proses pembelajaran pada materi Barisan dan deret aritmatika dengan PENTOLBerikut langkah – langkah pelaksanaan pembelajaran:

- a. Melakukan pembelajaran menentukan pola bilangan barisan dan deret aritmatika. Guru meminta peserta didik untuk mengikuti arah yang diberikan.
- b. Melakukan pembelajaran menentukan suku ke n barisan dan deret aritmatika. Guru membimbing agar peserta didik menemukan rumus suku ke n tersebut.
- c. Melakukan pembelajaran menyelesaikan permasalahan kontekstual dengan rumus yang sudah mereka temukan sendiri sesuai dengan bimbingan guru.

Pada pembelajaran ini Guru menggunakan media Tutup Botol yang sekaligus berfungsi sebagai pengenalan tema pada projek P5 yaitunya Gaya hidup berkelanjutan. Tutup botol digunakan agar peserta didik dapat Membentuk sebuah pola bilangan dan menentukan rumus dari pola bilangan itu sehingga terbentuklah rumus suku ke n barisan dan deret aritmatika. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode praktek karena dalam pembelajaran ini Guru langsung mempraktekkan materi pelajaran kepada peserta didik.

4. Hasil yang Dicapai

- Pada pertemuan ini terlihat peserta didik antusias dengan tutup botol yang ada pada kelompok mereka masing – masing sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan lebih bermakna.
- Pemanfaatan tutup botol dapat meningkatkan kreativitas dalam proses belajar peserta didik yang membuat mereka dapat berpikir kritis

- Peserta didik dapat menemukan sendiri apa yang diharapkan pada tujuan pembelajaran pada materi barisan dan deret aritmatika
- Peserta didik melakukan PENTOL dengan mempraktekkan Menyusun tutup botol sesuai dengan pola bilangan yang menghasilkan rumus suku ke n barisan dan deret aritmatika.

Setelah melakukan PENTOL ini secara langsung dan berperan aktif, hasilnya peserta didik dapat termotivasi dalam belajar dan meningkatkan nalar berpikir kritisnya dengan baik.

C. PENUTUP

1. Kesimpulan

Proses pembelajaran dalam Meningkatkan motivasi belajar dan bernalar kritis pada materi barisan dan deret aritmatika melalui PENTOL (Pemanfaatan Tutup Botol) pada peserta didik kelas X di SMAN 3 Padang dapat dilaksanakan dengan baik. Hasilnya sangat efektif. Keberhasilan ini dapat dilihat dari peserta didik yang termotivasi dalam belajar dan nalar berpikir meningkat dengan baik terlihat dari perolehan hasil kuis yang memuaskan di akhir pembelajaran.

PENTOL pada materi barisan dan deret aritmatika sangat tepat guna karena dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas belajar peserta didik. Dengan demikian peserta didik dapat meningkatkan nalar berpikir kritis dan prestasinya dalam mata Pelajaran matematika dan memberikan manfaat untuk mata Pelajaran lainnya.

2. Refleksi

Dalam pembelajaran guru selalu berusaha memberikan pelayanan pendidikan terbaik bagi peserta didik, untuk itu guru harus membuat inovasi baru dalam strategi maupun media pembelajaran. Dalam PENTOL peserta didik dapat meningkatkan kolaborasi, motivasi belajar dan bernalar kritis dengan baik dan dapat menggunakan rumus yang mereka peroleh pada permasalahan kontekstual dengan baik. Kegiatan ini juga dapat dijadikan acuan bagi rekan sejawat guru, orang tua peserta didik dan masyarakat lainnya dalam meningkatkan motivasi belajar dan bernalar kritis peserta didik melalui PENTOL.

Chapter Ten

STRATEGI GPS SATE DI SMAN 3 PADANG (Gerakan Pendampingan Siswa Satu Jam Terakhir) Zahroni, M.Pd, Dan Idawati, M.Pd

A. PENDAHULUAN

Implementasi pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka menekankan keberpihakan kepada murid. Di satu sisi, capaian pembelajaran tetap harus dicapai, karena hal ini merupakan kompetensi minimal yang wajib dikuasai siswa dalam setiap fase yang telah ditetapkan. Selain itu, karakter Pelajar Pancasila merupakan kompetensi karakter yang harus diperoleh siswa sesuai dengan perkembangan fase mereka. Meskipun satuan pendidikan telah melaksanakan pembelajaran dengan baik, tetap ada kemungkinan beberapa siswa belum mencapai batas minimal dari kompetensi yang seharusnya mereka kuasai. Oleh karena itu, sekolah harus menemukan inovasi dan upaya untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Di SMAN 3 Padang, siswa yang belum mencapai capaian pembelajaran secara maksimal menjadi tanggung jawab bersama untuk berinovasi, melakukan perubahan, dan terus berupaya meningkatkan hasil belajar siswa. Inovasi ini melibatkan peran aktif guru, siswa, dan kepala sekolah, yang senantiasa memantau perkembangan pembelajaran. Dengan kata lain, semua unsur memiliki tanggung jawab penuh untuk memastikan semua siswa mendapatkan layanan pendidikan yang optimal, baik siswa yang cepat maupun yang lambat.

Masalah lain adanya siswa yang tidak memenuhi standar pembelajaran yang telah ditetapkan, baik dari segi asesmen formatif maupun sumatif. Hal ini terlihat ketika siswa akan melaksanakan asesmen sumatif tengah dan akhir semester, di mana beberapa siswa tidak mendapatkan tanda tangan dari guru mata pelajaran pada kartu kontrol yang disediakan oleh sekolah. Kondisi ini juga diperkuat oleh hasil asesmen konseling. Selain itu berdasarkan data dari kartu kontrol dan asesmen non-diagnostik, teridentifikasi sekitar 43 siswa yang memerlukan pendampingan khusus.

Disisi lain tantangan yang di hadapi SMAN 3 PADANG terkait permasalahan di atas adalah Siswa belum menguasai materi dengan baik sesuai dengan standar capaian pembelajaran yang ditetapkan. Ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, diantaranya kesulitan dalam memahami materi karena kurangnya keterlibatan dalam proses belajar, perbedaan individu dalam kecepatan dan gaya belajar, juga ada siswa yang memerlukan waktu tambahan atau metode pengajaran yang disesuaikan untuk mencapai pemahaman yang lebih baik serta kesulitan konsentrasi dan masalah motivasi, faktor eksternal yang mempengaruhi kinerja akademis mereka dan Kurangnya dukungan dari orang tua atau keterlibatan dalam kegiatan belajar di luar kelas dapat mempengaruhi pencapaian siswa.

Tindakan ini kemudian didiskusikan secara komprehensif oleh kepala sekolah, wakil kepala sekolah, wali kelas, guru mata pelajaran, guru Bimbingan Konseling, komite sekolah, dan orang tua siswa untuk merumuskan strategi serta pelaksanaan Gerakan Pendampingan Siswa. Hasil dari konferensi tersebut menyepakati adanya tambahan satu

jam pembelajaran (60 menit) setiap hari setelah jam pelajaran reguler berakhir.

Program pendampingan ini bertujuan memberikan penguatan pada materi esensial serta memotivasi siswa dalam mengatasi hambatan belajar yang mereka hadapi, baik dalam pembelajaran intra-kurikuler maupun dalam pembelajaran Profil Pelajar Pancasila. Program ini dirancang dan disepakati dengan tujuan agar pendampingan dapat berjalan efektif dan mencapai hasil yang diharapkan.

Pelaksanaan kegiatan pendampingan dengan pola pendekatan (ABCD) Asset Based Community Development dengan melaksanakan beberapa langkah-langkah untuk melakukan percepatan kemajuan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Tujuan utama dari Gerakan Pendampingan Siswa Satu jam terakhir (GPS SATE) adalah untuk memotivasi siswa agar mau dan mampu mengulang kembali materi yang belum dikuasai dengan baik, sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh sekolah. Penyusunan jadwal pelaksanaan jam tambahan ini dilakukan oleh wakil kepala sekolah bagian kurikulum, modul ajar disusun oleh guru mata pelajaran, sementara motivasi dan pencerahan diberikan oleh guru Bimbingan Konseling.

Pada tahap awal penulis melakukan identifikasi melalui data asesmen yang ada pada guru bidang study yang telah direkap oleh wali kelas, Pengumpulan data siswa yang belum mencapainya pembelajaran juga disandingkan dengan E-rapor yang telah tersedia pada tim evaluasi

kemudian data tersebut disandingkan dengan analisis yang telah dilakukan oleh guru bimbingan konseling, kemudian data siswa yang teridentifikasi belum mencapai capaian minimal pembelajaran.

1. Persiapan

Pada bagian ini kepala sekolah melakukan rapat bersama unsur pimpinan , Guru Bimbingan konseling, wali kelas dan beberapa orang guru bidang study dalam rangka mempersiapkan aksi pendampingan. Kemudian selanjutnya mengagendakan rapat bersama orang tua siswa dan juga dihadiri oleh siswa yang akan mendapat pendampingan gerakan satu jam terakhir (GPS SATE) dengan agenda mendengarkan masukan dari semua pihak serta membangun komitmen bersama tentang pelaksanaan dan pengawasan pendampingan yang akan dilakukan.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan guru tim pembelajaran pendampingan mengimplementasikan perancah pembelajaran sesuai dengan kesepakatan bersama yang dibangun pada waktu persiapan. Setiap akhir jam pembelajaran terakhir diawali dengan melaksanakan sholat ashar berjamaah selanjutnya siswa diberikan motivasi secara bergantian oleh pimpinan dan guru bidang study, kegiatan pendampingan dan motivasi dapat dilakukan dengan Esbriking Maupun motivasi liteasi tokoh sukses, ini dilakukan selama lima belas menit pertama disetiap hari. Kemudian selanjutnya diserahkan kegiatan kepada guru bidang study untuk menyampaikan pembelajaran sesuai dengan modul yang telah didesain sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah direncanakan, kegiatan ini

dilakukan selama 60 puluh hari senin sampai kamis tiap minggu,

3. Evaluasi dan tindak lanjut.

Monitoring Kemajuan Siswa: Selama pelaksanaan GPS SATE, setiap kemajuan siswa dievaluasi secara berkala melalui asesmen formatif dan sumatif. Guru mata pelajaran dan guru Bimbingan Konseling (BK) melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa atas materi yang diberikan dalam sesi pendampingan. Kartu kontrol siswa juga digunakan sebagai alat monitoring untuk memastikan bahwa setiap siswa mencapai kompetensi yang diharapkan.

Feedback dari Guru dan Siswa: Evaluasi tidak hanya dilakukan secara akademik, tetapi juga dengan meminta umpan balik dari siswa dan guru yang terlibat dalam program. Hal ini penting untuk mengetahui efektivitas metode pengajaran dalam sesi tambahan, serta untuk menilai bagaimana siswa merespons pendekatan pendampingan tersebut.

Analisis Hasil Asesmen: Nilai dari ujian sumatif, tugas, dan asesmen formatif dievaluasi untuk melihat peningkatan akademik siswa. Siswa yang belum mencapai hasil yang diharapkan perlu diberikan pendampingan lebih intensif atau strategi pembelajaran yang disesuaikan.

Penilaian Aspek Non-Akademik: Selain dari sisi akademik, evaluasi juga mencakup aspek non-akademik seperti peningkatan motivasi, disiplin, dan tanggung jawab siswa. Guru BK berperan dalam mengevaluasi perkembangan

karakter siswa, terutama dalam kaitannya dengan Profil Pelajar Pancasila.

Tindak Lanjut Program GPS SATE:

Perbaikan Modul dan Metode Pembelajaran: Berdasarkan hasil evaluasi, guru dapat melakukan revisi terhadap modul ajar dan metode pengajaran yang digunakan dalam GPS SATE. Jika ditemukan bahwa metode tertentu kurang efektif, perlu dilakukan penyesuaian untuk lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pengembangan Program Pendampingan Lanjutan: Siswa yang masih membutuhkan dukungan lebih lanjut, meskipun sudah mengikuti GPS SATE, akan terus dipantau dan diberikan pendampingan tambahan. Program pendampingan jangka panjang mungkin dirancang untuk siswa yang memerlukan perhatian lebih intensif.

Penguatan Kolaborasi dengan Orang Tua: Evaluasi juga harus mencakup keterlibatan orang tua. Tindak lanjutnya bisa berupa pertemuan dengan orang tua untuk membahas hasil pendampingan siswa dan merencanakan langkah-langkah dukungan di rumah.

Pembaharuan Kartu Kontrol dan Sistem Asesmen: Jika sistem kartu kontrol dan asesmen yang digunakan dalam program memerlukan penyempurnaan, sekolah dapat melakukan pembaruan agar lebih efektif dalam memantau kemajuan siswa secara real-time.

Pembinaan untuk Guru: Guru yang terlibat dalam program GPS SATE juga perlu dievaluasi dalam hal kompetensi dan

strategi pengajaran. Tindak lanjut berupa pelatihan atau workshop bagi guru dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menangani siswa yang memerlukan pendampingan khusus.

Evaluasi dan tindak lanjut ini bertujuan untuk memastikan bahwa program GPS SATE berjalan efektif dan mencapai tujuannya dalam membantu siswa yang membutuhkan pendampingan. Dengan evaluasi yang komprehensif, sekolah dapat terus mengembangkan program untuk memberikan hasil yang optimal bagi siswa.

Padabagian evaluasi dan tindak lanjut digunakan untuk mengukur ketercapaian rencana yang telah ditetapkan serta refleksi dari program yang lebih baik pada tahun medatang.

Dalam pelaksanaan program Gerakan Pendampingan Siswa satu jam terakhir (GPS SATE) ini dilaksanakan setiap hari satu jam (60 menit) setelah jam pembelajaran berakhir. Program GPS ini diawali dengan pengontrolan kehadiran siswa pada jam pertama dengan cara siswa tersebut melapor dan mengambil absen kepada wakil kesiswaan.

Dalam satu hari siswa akan mendapatkan satu mata pelajaran tambahan yang akan diajarkan oleh guru mapel bersangkutan, serta pada sesi yang telah diprogramkan siswa mendapat penguatan motivasi dengan pola pembelajaran yang menyenangkan dengan esbriking serta literasi tentang tokoh-tokoh sukses yang dipandu oleh guru BK dan unsur pimpinan serta tim yang sudah dibentuk oleh pihak sekolah.

Pelaksanaan strategi GPS SATE menunjukkan hasil yang signifikan dalam peningkatan pencapaian belajar siswa. Adapun hasil-hasil dari pelaksanaan strategi ini antara lain:

- 1) Peningkatan Prestasi Akademik: Dengan adanya pendampingan tambahan pada jam terakhir sekolah, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Hal ini berkontribusi pada peningkatan nilai akademik dan pemahaman konsep secara keseluruhan.
- 2) Peningkatan Kedisiplinan Siswa: Melalui pengawasan dan pendampingan ekstra, siswa menjadi lebih disiplin dalam memanfaatkan waktu belajar, terutama pada jam-jam terakhir.
- 3) Pengembangan Keterampilan Sosial dan Kolaborasi: Kegiatan pendampingan memungkinkan interaksi yang lebih intens antara siswa dengan guru, serta antar siswa itu sendiri. Ini membantu mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja sama.
- 4) Pendampingan Personal yang Lebih Terarah: Siswa yang mengalami kesulitan belajar mendapatkan perhatian dan bimbingan yang lebih intensif, sehingga permasalahan akademik mereka dapat segera diatasi.
- 5) Motivasi dan Minat Belajar yang Meningkat: Melalui pendekatan yang lebih personal dan terstruktur pada jam terakhir, siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar dan mengejar ketertinggalan.
- 6) Pengembangan Karakter dan Kebiasaan Belajar yang Positif: Program ini turut berfokus pada pengembangan kebiasaan belajar yang baik, seperti manajemen waktu, konsentrasi, dan tanggung jawab terhadap tugas-tugas akademik.

- 7) Peningkatan Keterlibatan Orang Tua dan Guru:
Program pendampingan ini mendorong keterlibatan aktif dari orang tua dan guru, sehingga memperkuat hubungan antara sekolah, siswa, dan orang tua.

Jika pelaksanaan Gerakan Pendampingan Siswa Satu Jam Terakhir (GPS SATE) dilakukan dengan komitmen yang tinggi, program ini dapat menjadi inovasi pendidikan yang tidak hanya bermanfaat bagi siswa yang membutuhkan pendampingan khusus, tetapi juga bagi seluruh ekosistem pendidikan di sekolah. Siswa akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih personal dan mendalam, di mana kebutuhan individual mereka diakomodasi, sehingga potensi akademik maupun non-akademik dapat berkembang secara optimal. Selain itu, program ini bisa menjadi model bagi sekolah lain dalam menciptakan strategi pendampingan yang adaptif dan efektif.

Dalam jangka panjang, keberhasilan GPS SATE juga akan memperkuat keterlibatan orang tua dan komunitas dalam mendukung proses pendidikan. Dengan adanya komunikasi yang intensif antara pihak sekolah dan orang tua, siswa akan mendapatkan lingkungan yang mendukung baik di sekolah maupun di rumah. Program ini bisa menjadi langkah awal menuju terciptanya generasi pelajar yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter kuat yang siap bersaing di tingkat global.

Chapter Eleven

ASTER DALAM FISIKA

Oleh
Yunida Herawati

A. SITUASI

Bangsa Indonesia saat ini dihadapkan pada permasalahan-permasalahan anak-anak bangsa dengan berbagai macam problematika, seperti kasus tawuran antar pelajar, seks bebas, bullying, dll. Dengan permasalahan bangsa yang begitu kompleks dibutuhkan system pendidikan yang kompeten bisa mengubah arah gerak bangsa kedepan yaitu Indonesia emas nantinya dengan mendidik karakter dan akademik anak-anak bangsa dengan baik. Melihat hal-hal tersebut kami berencana membuat system pembelajaran dengan system Aster, yaitu Asesmen berbasis karakter yang mana nantinya semua nilai-nilai yang ada dalam diri siswa akan dikonversi dalam bentuk angka-angka. Hal ini bertujuan agar penilaian lebih tepat sasaran, adil dan berintegritas.

Dalam Kurikulum Merdeka Asesmen merupakan bagian terpadu dari proses pembelajaran, fasilitasi pembelajaran, dan penyediaan informasi yang holistik, sebagai umpan balik untuk pendidik, peserta didik, dan orang tua/wali agar dapat memandu mereka dalam menentukan strategi pembelajaran selanjutnya. Asesmen dirancang dan dilakukan sesuai dengan fungsi asesmen tersebut, dengan keleluasaan untuk menentukan teknik dan waktu pelaksanaan asesmen agar efektif mencapai tujuan pembelajaran. Asesmen dirancang secara adil, proporsional, valid, dan dapat dipercaya (reliable) untuk menjelaskan kemajuan belajar, menentukan keputusan tentang langkah dan sebagai dasar untuk menyusun

program pembelajaran yang sesuai selanjutnya. Laporan kemajuan belajar dan pencapaian peserta didik bersifat sederhana dan informatif, memberikan informasi yang bermanfaat tentang karakter dan kompetensi yang dicapai, serta strategi tindak lanjut. Hasil asesmen digunakan oleh peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, dan orang tua/wali sebagai bahan refleksi untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Sesuai dengan tujuannya, asesmen dapat dibedakan menjadi asesmen formatif dan asesmen sumatif.

1. Definisi Asesmen Formatif

- a. Penilaian atau asesmen formatif bertujuan untuk memantau dan memperbaiki proses pembelajaran, serta mengevaluasi pencapaian tujuan pembelajaran. Sesuai dengan tujuannya, asesmen formatif dapat dilakukan di awal dan di sepanjang proses pembelajaran.
- b. Melalui asesmen ini, guru dapat mengidentifikasi kebutuhan belajar murid, hambatan atau kesulitan yang mereka hadapi, serta untuk mendapatkan informasi perkembangan murid. Informasi tersebut kemudian dijadikan umpan balik baik bagi murid maupun guru.
- c. Bagi murid, asesmen formatif berguna untuk berefleksi, dengan memonitor kemajuan belajarnya, tantangan yang dialaminya, serta langkah-langkah yang perlu ia lakukan untuk meningkatkan terusnya. Hal ini merupakan proses belajar yang penting untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat.
- d. Bagi guru, asesmen formatif berguna untuk merefleksikan strategi pembelajaran yang digunakannya, serta untuk meningkatkan

efektivitasnya dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran. Asesmen ini juga memberikan informasi tentang kebutuhan belajar muridnya.

- e. Agar asesmen dapat bermanfaat bagi murid dan guru, beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dalam merancang asesmen formatif di antaranya adalah sebagai berikut:
 - 1) Asesmen formatif tidak berisiko tinggi (high stake). Asesmen formatif dirancang untuk tujuan pembelajaran dan tidak seharusnya digunakan untuk menentukan nilai rapor, keputusan kenaikan kelas, kelulusan, atau keputusan-keputusan penting lainnya.
 - 2) Asesmen formatif dapat menggunakan berbagai teknik dan/atau instrumen.

Suatu asesmen dikategorikan sebagai asesmen formatif jika tujuannya adalah untuk meningkatkan kualitas proses belajar.

- a) Asesmen formatif dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga asesmen formatif dan pembelajaran menjadi suatu kesatuan.
- b) Asesmen formatif dapat menggunakan metode yang sederhana, sehingga umpan balik hasil asesmen tersebut dapat diperoleh dengan cepat.
- c) Asesmen formatif yang dilakukan di awal pembelajaran akan memberikan informasi kepada guru tentang kesiapan belajar murid. Berdasarkan asesmen ini, guru perlu menyesuaikan/memodifikasi rencana pelaksanaan pembelajarannya dan/atau membuat

diferensiasi pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan murid.

- d) Instrumen asesmen yang digunakan dapat memberikan informasi tentang kekuatan, hal-hal yang masih perlu ditingkatkan oleh murid, serta mengungkapkan cara untuk meningkatkan kualitas tulisan, karya, atau performa yang diberi umpan balik. Dengan demikian, hasil asesmen tidak sekadar sebuah angka.

2. Definisi Asesmen Sumatif

- a) Penilaian atau asesmen sumatif pada jenjang pendidikan dasar dan menengah bertujuan untuk menilai pencapaian tujuan pembelajaran dan/atau Capaian Pembelajaran (CP) murid, sebagai dasar penentuan kenaikan kelas dan/atau kelulusan dari satuan pendidikan. Penilaian pencapaian hasil belajar murid dilakukan dengan membandingkan pencapaian hasil belajar murid dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.
- b) Asesmen sumatif dapat dilakukan setelah pembelajaran berakhir, misalnya pada akhir satu lingkup materi (dapat terdiri atas satu atau lebih tujuan pembelajaran), pada akhir semester, atau pada akhir fase. Sementara khusus pada akhir semester, asesmen sumatif bersifat pilihan.
- c) Asesmen sumatif bisa dilakukan pada akhir semester jika guru merasa masih memerlukan konfirmasi atau informasi tambahan untuk mengukur pencapaian hasil belajar murid. Sebaliknya, jika guru merasa bahwa data hasil asesmen yang diperoleh selama 1 semester telah mencukupi, maka tidak perlu lagi dilakukan

asesmen pada akhir semester. Hal yang perlu ditekankan, untuk asesmen sumatif, guru dapat menggunakan teknik dan instrumen yang beragam, tidak hanya berupa tes, namun dapat menggunakan observasi dan performa (praktik, menghasilkan produk, melakukan proyek, atau membuat portofolio).

- d) Umpan balik dari asesmen hasil akhir ini (sumatif) dapat digunakan untuk mengukur perkembangan murid, untuk memandu guru merancang aktivitas pada pembelajaran berikutnya.

Pada Kurikulum Merdeka, guru diharapkan untuk lebih banyak mengutamakan asesmen formatif, untuk mendapatkan umpan balik dan mengetahui perkembangan murid. Namun, asesmen sumatif juga tetap digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam melaksanakan asesmen formatif meliputi penilaian pengetahuan dan karakter. Dalam Kurikulum Merdeka penilaian karakter meliputi religious, integritas, mandiri, nasionalisme dan gotong royong yang bentuk penilaiannya berupa deskripsi. Dalam deskripsi penilaian karakter, yaitu berupa kalimat karakter yang akan dibangun, dibina atau ditanamkan kepada setiap peserta didik. Jadi, penilaian karakter dalam kurikulum merdeka tidak berupa angka tidak sama dengan penilaian pengetahuan. Di SMA Negeri 3 Padang, asesmen formatif yang dilaksanakan dalam pembelajaran Fisika untuk nilai pengetahuan biasanya dilakukan dengan memberikan ulangan harian berupa soal-soal. Sedangkan dalam kurikulum merdeka asesmen dititik beratkan pada penilaian karakter.

B. SITUASI

Pada waktu kedepan, tantangan dalam dunia pendidikan semakin menantang, karena perkembangan teknologi dan informasi yang cepat. Dulu siswa tidak mengenal belajar daring, hanya mengenal bertemu secara langsung, dulu siswa tidak mengenal kata online, sekarang mengenal apa dan bagaimana itu belajar online. Begitupun kita sebagai guru akan berusaha menyesuaikan dengan keadaan zaman, berfikir bagaimana memberlakukan siswa dengan karakter-karakter yang baru, dan melakukan penilaian dengan adil dan bijaksana dari segi sisi apapun.

Dalam kurikulum merdeka, semua elemen penilaian harus masuk berbasis karakter mulai dari sikap, sifat, dan akademiknya. Nilai-nilai tersebut akan dituangkan dalam bentuk huruf dan angka yang mana nilai tersebut akan digunakan nantinya untuk beberapa hal seperti : Ijazah pelamar kerja, masuk perguruan tinggi, dan standarisasi dan pengakuan akademik nantinya. Cara penilaian yang sering terjadi di lapangan oleh guru-guru adalah lebih dominan kepada penilaian dibidang akademiknya saja (UH, UTS, dll) yang dikonversi dalam bentuk angka-angka, sementara nilai adab dalam hal ini karakter dan sikap sering dikesampingkan dan hanya dikonversi dalam bentuk huruf-huruf, misalnya A, B, C, dst, sehingga menghasilkan penilaian yang kurang maksimal. Menjawab permasalahan tersebut saya sebagai guru ingin menjawab permasalahan tersebut, yang mana semua elemen akan dinilai dan dikonversi dalam bentuk angka-angka nantinya, mulai dari karakter dan akademik, karena dalam mata pelajaran ilmu fisika bisa menghambat siswa dalam

mencapai nilai yang baik jika hanya penilaian dari sisi akademiknya saja.

Dengan adanya penilaian karakter dalam bentuk angka-angka, semoga bisa menambah semangat siswa dalam menghadapi pembelajaran dikelas, karena mereka tidak hanya berharap pada nilai akademik semata lagi, tapi bisa berharap dari nilai karakter mereka yang baik.

C. AKSI

Menanggapi permasalahan-permasalahan yang ada, maka kami membuat beberapa rancangan-rancangan dalam bentuk perencanaan strategis dalam pembelajaran. Dalam melakukan aksi diawali dengan membuat perancangan kriteria assesmen berbasis karakter dalam pembelajaran fisika, yang dituangkan dalam kontrak belajar dengan siswa.

Semua pihak bersedia melaksanakan hal-hal sebagai berikut:

1. Pada awal semester, guru harus menyampaikan topik pembelajaran selama satu semester, tata tertib dan kontrak belajar sesuai aturan yang berlaku di sekolah.
2. Guru harus memeriksa kehadiran siswa setiap pertemuan.
3. Guru harus memberikan tugas secara terstruktur kepada siswa.
4. Siswa wajib hadir tepat waktu, jika ada siswa yang datang terlambat maka akan dicatat dalam buku kasus (maksimal keterlambatan hanya 5 menit).
5. Siswa yang berhalangan hadir dengan alasan yang jelas (sakit dan izin) wajib melampirkan surat izin yang diketahui oleh orangtua, wali kelas dan guru mata pelajaran.

6. Siswa yang berhalangan hadir tanpa surat izin yang jelas maka dianggap alpa (tanpa keterangan).
7. Siswa dilarang alpa sebanyak lebih dari 3 kali dalam satu semester, jika melanggar maka akan dipanggil orangtua yang bersangkutan agar diproses oleh guru BK dan guru mata pelajaran.
8. Siswa harus berpakaian rapi dan sopan sesuai peraturan yang berlaku di sekolah.
9. Siswa mengerjakan semua tugas yang diberikan oleh guru.
10. Siswa wajib melengkapi tugas-tugas sebelumnya sesaat sebelum UH dilaksanakan, jika melanggar maka tidak diperkenankan untuk mengikuti UH.
11. Siswa dilarang menggunakan HP/Smartphone selama proses pembelajaran (terkecuali jika dipersilahkan oleh guru untuk mencari literatur di media online selama kegiatan diskusi).
12. Siswa tidak diperkenankan untuk menjawab telepon/menelpon siapa saja selama proses pembelajaran termasuk orangtua.
13. Nilai formatif terdiri dari nilai pengetahuan dari hasil ulangan harian ditambah nilai karakter yang dikonveksikan dalam bentuk angka
14. Siswa wajib mematuhi kontrak belajar yang sudah ditandatangani oleh perangkat kelas dan diketahui oleh seluruh siswa.

RANCANGAN PENILAIAN KARAKTER SISWA UNTUK NILAI FORMATIF

DALAM BENTUK ANGKA

1. Datang Tepat Waku, toleransi 5 menit, dapat nilai +5
2. Berdoa dan membaca Asmaul Husna, dapat nilai +2
3. Membawa Buku pakt/ Buku teks/ LKS Pelajaran Fisika saat belajar Fisika, dapat nilai +3
4. Membawa Air Minum/ Bekal, dapat nilai +3
5. Mambawa Sipidol 3 warna, Merah, Biru dan Hitam untuk membantu PBM, dapat nilai +3
6. Menjawab Pertanyaan Guru dengan Benar, maksimal dapat nilai +5
7. Menjawab Soal Latihan di papan tulis dan Mempresentasikannya, maksimal dapat nilai +10
8. Yang ikut Kuis, dapat nilai +2
9. Bukti Dokumen setiap Latihan difoto, maksimal dapat nilai +5

D. REFLEKSI

Pelaksanaan penilaian karakter dan akademik yang dikonversi kedalam angka- angka berjalan dengan lancar dan baik, dan sukses sesuai dengan target awal kami. Siswa yang berkarakter bagus mendapatkan nilai yang baik sesuai dengan sikapnya masing- masing dan ditambah dengan nilai akademiknya. Hal ini diharapkan agar siswa yang baik dalam karakter tapia gak lemah di akademik fisiknya mendapatkan nilai yang adil, karena siswa memiliki kecerdasannya masing-masing.

Chapter TWOELE

PELITA: PEMBELAJARAN LITERASI DENGAN BERCERITA

Nilu Oktami, M.Pd.

Kemampuan literasi dan numerasi menjadi salah satu komponen penting atau standar dalam penerapan kurikulum merdeka yang dalam penerapannya diajarkan lebih kontekstual. Tidak hanya itu, pencapaian kompetensi literasi dan numerasi juga dipantau melalui asesmen nasional yang hasilnya disampaikan pada sekolah melalui rapor pendidikan. Literasi dan numerasi adalah kompetensi yang sifatnya general dan mendasar. Kemampuan berpikir dengan bahasa dan matematika diperlukan dalam berbagai konteks, baik personal, sosial, maupun profesional. Dengan mengukur kompetensi yang bersifat mendasar (bukan sekadar pemenuhan konten kurikulum atau pelajaran), pesan yang ingin disampaikan adalah bahwa guru diharapkan berinovasi mengembangkan kompetensi peserta didik melalui berbagai pelajaran melalui pengajaran yang berpusat pada peserta didik. Berdasarkan data PISA (Program for International Student Assessment) 2022, Indonesia berada pada peringkat 10 terbawah dalam kategori literasi membaca. Indonesia kini menempati peringkat 70 dari 80 negara dengan skor literasi membaca hanya sebesar 359.

A. Situasi

Satuan pendidikan, guru, dan siswa memiliki peran penting untuk meningkatkan kemampuan literasi disatuan pendidikannya masing-masing. Ada beberapa hal yang menyebabkan kompetensi literasi rendah. Pertama, satuan pendidikan kurang memberikan perhatian yang sifatnya nyata, konsisten, dan berkelanjutan dalam membuat program dan kebijakan untuk meningkatkan kemampuan literasi.

Terkadang satuan pendidikan sudah memiliki perencanaan, tetapi pelaksanaannya tidak dievaluasi secara konsisten. Satuan pendidikan belum memiliki program nyata untuk memperkuat kompetensi literasi peserta didik disekolahnya.

Kedua, guru masih kurang memberikan pembiasaan dan latihan tentang literasi kepada peserta didik. Ini terlihat dari bagaimana guru merancang sebuah asesmen yang didalamnya hanya berisi pertanyaan dan jawabannya saja. Guru juga kurang memiliki kompetensi tentang bagaimana meningkatkan kemampuan literasi peserta didik di pembelajarannya sendiri dikelas. Ketika di kelas, masih banyak guru menyampaikan materi dari pemahamannya sendiri kepada peserta didik dan tidak memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi pemahamannya dari sumber belajar yang mereka miliki sendiri atau media digital lainnya. Padahal dalam Kurikulum Merdeka, jelas dikatakan bahwa pembelajaran harus berpusat kepada peserta didik.

Ketiga, rendahnya motivasi peserta didik terutama dalam literasi. Minat terhadap literasi seringkali rendah di kalangan peserta didik karena kurangnya pemahaman dan kurangnya pengenalan tentang pentingnya keterampilan literasi.. Pembelajaran yang dilakukan secara monoton, misalnya mendengarkan ceramah, mengerjakan soal-soal yang sudah tersedia di LKPD dengan mencari jawaban dibacaan, dan media pembelajaran yang tidak bervariasi. Kegiatan seperti ini yang dilakukan secara terus menerus membuat peserta didik bosan. Jika setiap proses pembelajaran dilakukan secara monoton, belajar akan menjadi hafalan yang hanya membebani peserta didik. Dari kondisi tersebut, akan muncul kondisi saat mengikuti proses pembelajaran menjadi tidak bersemangat sehingga menyebabkan kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

B. Tantangan

Peran penting sebagai seorang guru menjadi ujung tombak dalam penguatan kemampuan literasi melalui pembiasaan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, hal tersebut menjadi tantangan satuan pendidikan. Tantangan pertama, satuan pendidikan harus memberikan perhatian yang sifatnya nyata, konsisten, dan berkelanjutan dalam membuat program dan kebijakan untuk meningkatkan kemampuan literasi. Tantangan kedua, guru melakukan pembiasaan pembelajaran yang berbasis literasi di setiap mata pelajaran agar kemampuan peserta didik lebih terasah. Tantangan ketiga adalah pemahaman kepada orang tua peserta didik bahwa pentingnya keterampilan literasi bagi peserta didik. Berdasarkan tantangan tersebut, saya membuat sebuah praktik baik yang berjudul "PELITA: Pembelajaran Literasi dengan Bercerita" berbantuan aplikasi crossword puzzle.

Salah satu bentuk permainan yang mampu menantang daya kreativitas dan ingatan peserta didik adalah puzzle. Belajar menggunakan media puzzle menumbuhkan keinginan untuk menyelesaikan permasalahan dalam belajar dan tetap nyaman. Efek dari media puzzle mendorong untuk mengulangi lagi sampai mereka merasa puas dan mampu menemukan hasil terbaik seperti yang mereka inginkan (Rofiah, 2015). Salah satu jenis puzzle yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yakni crosswords puzzle. Puzzle ini biasa disebut dengan teka-teki silang, berisi beberapa pertanyaan, kemudian memasukkan jawaban dengan menuliskan setiap huruf pada kotak yang sudah disediakan sehingga tersusun kalimat jawaban dari pertanyaan tersebut. Kotak-kotak yang disediakan baik secara horizontal maupun vertikal. Pertanyaannya pun dipisahkan menjadi dua ada pertanyaan untuk jawaban secara horizontal dan ada pertanyaan untuk jawaban secara vertikal.

Crossword Puzzle adalah sebuah teka-teki kata dalam kotak hitam dan putih yang berbentuk persegi yang tujuannya untuk menulis satu huruf di setiap persegi putih untuk membuat kata-kata dengan diberikan petunjuk pertanyaan. Metode pembelajaran ini lebih berpusat kepada siswa sehingga akan menciptakan suasana belajar sambil bermain dan menyenangkan, siswa dapat berinteraksi, mengasah daya pikir siswa serta dapat menggali potensi siswa dalam proses pembelajaran dengan metode pembelajaran Crossword Puzzle. (Amy Fatwayani, 2013: 3).

Nurul Hidayati Rofiah (2016) melakukan sebuah penelitian mengembangkan literasi peserta didik disleksia melalui metode puzzle di sekolah dasar inklusi. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa metode puzzle sebagai solusi meningkatkan potensi literasi pada disleksia. Pembelajaran menggunakan puzzle membuat peserta didik lebih nyaman dan tidak mudah bosan sehingga disleksia terus termotivasi untuk terus belajar berliterasi (Rofiah, 2015). Sementara itu, Suratiningsih (2021) meneliti tentang Puzzle sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. Media puzzle mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk terus mencoba memecahkan masalah, dan menyenangkan bagi siswa karena bisa diulang-ulang. Tantangan Zaini (2008: 71), menyatakan beberapa langkah-langkah pembelajaran metode Crossword Puzzle adalah sebagai berikut: 1) Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah anda berikan. 2) Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang). 3) Buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut. 4) Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik.

Bisa individu atau kelompok. 5) Batasi waktu mengerjakan. Jurnal Binomial Vol 2 No 2 September 2019 6) Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar. Aplikasi Puzzle Maker adalah sebuah aplikasi pembuat Crossword Puzzle (Teka-teki silang) yang bersifat online. Untuk menggunakan aplikasi Puzzle Maker pengguna terlebih dahulu harus terhubung dengan internet dan membuat teka-teki silang untuk keperluan lembar aktivitas peserta didik (lembar aktivitas siswa) secara langsung di sana. (Nove hasanah, 2012) Langkahlangkah membuat Crossword Puzzle atau teka-teki silang pada Puzzle Maker sebagai berikut: a) Buka halaman aplikasi online pembuat teka-teki silang di Teacher's Corner b) Akan muncul tampilan halaman website Teacher's Corner pada page aplikasi online pembuat Teka-Teki Silang. c) Masukkan judul Anda. d) Masukkan instruksi khusus Anda (jika diinginkan). e) Masukkan kata-kata Anda di kolom kiri. f) Letakkan petunjuk yang sesuai di kolom kanan. g) Pilih font yang Anda inginkan. h) Klik pada tombol "Make Crossword Puzzle" berwarna hijau. i) Anda kemudian dapat menambahkan gambar, warna dan mengubah ukuran teka-teki silang dengan

opsi di menu biru (halaman

C. Aksi

Dalam strategi pembelajaran aktif, crossword puzzle sebagai salah satu solusi yang dapat digunakan untuk merancang pembelajaran aktif dan membahagiakan bagi peserta didik. Pembelajaran ini dilakukan di kelas yang motivasi belajarnya rendah. Dengan dilakukannya strategi ini diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan melakukan kegiatan pembelajaran secara aktif. Pelaksanaan strategi pembelajaran literasi dengan bercerita berbantuan aplikasi crossword puzzle memerlukan langkah-langkah berikut ini.

1. Untuk membuat tayangan crossword puzzle dapat mengunjungi laman <https://www.puzzlemaker.discoveryeducation.com>
2. Menuliskan kata inti dari materi pembelajaran. Kata inti yang digunakan kali ini adalah "sastra".
3. Membuat kisi-kisi sebagai panduan dalam memilih kata-kata baik sebagai pertanyaan maupun jawaban.
4. Membuat daftar pertanyaan atau jawaban yang sesuai dengan materi.
5. Menentukan kelompok yang akan mendapatkan puzzle tersebut. Puzzle dapat dibagikan secara pribadi maupun secara kelompok.
6. Memberikan waktu (timer) dalam menyelesaikan tugas tersebut.
7. Setelah kosakata didapatkan melalui crossword puzzle, peserta didik merangkai kosakata tersebut menjadi sebuah cerita atau narasi dan menceritakannya di depan kelas.
8. Memberikan apresiasi kepada peserta didik atas hasil yang sudah dicapai.

Berikut ini adalah dokumentasi dalam pembelajaran:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran terkait materi yang akan dipelajari. Dalam pembelajaran ini, peserta didik menemukan 20 kata khusus atau kata istilah dalam bidang sastra. Peserta didik memperhatikan tayangan puzzle maker dan melakukan diskusi kelompok.
2. Peserta didik sedang berdiskusi dalam kelompoknya untuk menemukan 20 kosakata yang berhubungan dengan sastra.
3. Perwakilan kelompok menampilkan hasil kosakata yang sudah didapatkan dalam diskusi.
4. Secara individu, peserta didik memilih satu kosakata dan mengembangkan menjadi teks atau narasi.

D. Refleksi

Pelaksanaan pembelajaran literasi dengan bercerita berbantuan aplikasi crossword puzzle berjalan dengan baik. Semua peserta didik mengerjakan tugas sesuai hati nurani, keunikan, dan gagasan mereka. Peserta didik antusias dalam menemukan kosakata dalam tampilan crossword puzzle meskipun awalnya kelas terpilih ini memiliki motivasi yang rendah. Dalam proses mencari kosakata tersebut, peserta didik sudah melakukan literasi membaca. Tugas individu yang dikerjakan peserta didik juga merupakan praktik literasi secara langsung. Setelah pelaksanaan pembelajaran literasi dengan bercerita berbantuan aplikasi crossword puzzle selesai dilakukan, ada beberapa hal positif yang didapatkan, yakni:

1. Guru antusias dan bersemangat dalam mengajar.
2. Peserta didik antusias dalam belajar yang awalnya dengan motivasi rendah menjadi termotivasi. Materi pelajaran mudah dipahami oleh peserta didik.
3. Strategi pembelajaran ini mendapat respon positif dari pihak sekolah.

Biodata Penulis

Referensi

Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. (2022). *Buku Best Practice GTK Hebat Tahun 2022*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. (2023). *Kumpulan Best Practice Guru dan Tenaga Kependidikan Berprestasi Tahun 2023*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah. (2021). *Best Practice Guru dan Tenaga Kependidikan Berprestasi Provinsi Jawa Tengah Tahun 2021*. Semarang: Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Tengah.

Suryani, D. (2023). *Meningkatkan Literasi Membaca Melalui Program Pojok Baca di SDN 01 Sukamaju*. Dalam Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (Ed.), *Buku Best Practice GTK Hebat 2023* (hlm. 45–52). Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2020). *Best Practice GTK Hebat dalam Mewujudkan Pembelajaran Berbasis TIK*. Jakarta: Kemendikbudristek.

