



VOLUME XXIV

E-Jurnal

Dinas Pendidikan Kota Surabaya

ISSN : 2337 – 3253

DISPENDIK SURABAYA

JL. JAGIR WONOKROMO 354 –356 SURABAYA

E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya merupakan jurnal online yang berisikan tentang kumpulan karya tulis ilmiah dari guru-guru kota Surabaya yang dipersembahkan untuk memperkaya khazanah pendidikan di Indonesia



Website
dispendik.surabaya.go.id/surabayabelajar

dispendiksby

dispendiksby1

dispendiksby



<http://dispendik.surabaya.go.id>



9 772337 325880



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan hidayah-Nya dapat diterbitkan E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya Volume XXIV. E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya merupakan sebuah bentuk media guru dalam mendedikasikan ilmu pengetahuan kedalam sebuah bentuk karya ilmiah. E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya memiliki standar mutu dan kualitas penulisan karya ilmiah guru secara umum yang nantinya dapat bermanfaat dalam mengurus kenaikan pangkat. Proses pengumpulan poin angka kredit yang di dapat dari sebuah karya ilmiah dimulai melalui tahapan pelatihan penulisan karya ilmiah, membuat karya tulis, melakukan resume kegiatan pelatihan, hingga publikasi karya ilmiah.

Selamat dan sukses atas karya ilmiah yang telah dihasilkan semoga kedepan E-Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya mampu sebagai inspirasi dalam peningkatan mutu dan kualitas guru-guru di Indonesia.

SURABAYA, 13 MARET 2024


KEPALA DINAS
Ir. YUSUF MASRUH, MM
PEMBINA TK. I
NIP. 19671224 199412 1 001

**SUSUNAN PENGURUS
E-JURNAL DINAS PENDIDIKAN KOTA SURABAYA**

PELINDUNG

Ir. Yusuf Masruh, M.M.

PENASEHAT

Putri Aisyah Mahanani. S.E.

PIMPINAN REDAKSI

Tri Endang Kustianingsih, M. Pd.

DEWAN REDAKSI

Dedi Prasetyawan, S. Psi.

Dra. Munaiyah, M. Pd.

Drs. Sutrisno, M. Pd.

REDAKTUR PELAKSANA

Ahmad Sya'roni, S. Pd., M. Pd.

Dr. Triworo Parnoningrum, S. Pd., M. Pd.

Anton Setiawan, M. Pd.

Hanifa, M. Pd.

Uswatun Khasanah, M. Pd.

Risa Puji Lestari, M. Pd.

EDITORIAL

Muhammad Sufyan, M. Si

Drs. Adji Suharko, M. Pd.

Atiko, S.S., M. MPd., M.M.

Darto, S. Pd., M. Pd.

Sastro, S. Pd., M. Pd.

Sri Kis Untari, S. Pd., M.M.

Puguh Handoyo, S. Pd. SD, M. Pd.

PUBLIKASI DOKUMENTASI

Chrisma Rachmadya Priyanto, S.H., M. Pd.

MITRA BESTARI

Prof. Dr. Sarmini, M. Hum.

Dr. Martadi, M.Sn.

Prof. Dr. Wasis, M. Si.

Prof. Dr. Yatim Riyanto, M. Pd.

ALAMAT REDAKSI :

Dinas Pendidikan Kota Surabaya

Jl. Jagir Wonokromo 354-356

Website : dispendik.surabaya.go.id

Email : ejurnal.dispendiksby@gmail.com

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Pengurus	ii
Daftar Isi	iii
Sekolah Wisata Edupark Wujud Optimalisasi Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar (Darto)	1
Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Memaksimalkan Aset Sekolah Sebagai Sumber Belajar (Risa Puji Lestari).....	8
Pengimbasan Praktik Baik Implementasi Kurikulum Merdeka “Si Batik Marsa” (Sri Kis Untari)	15
Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (Ani Musafa’ah)	27
Penggunaan Model Pembelajaran Love Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Menulis Narrative Text Pada Siswa (Erna Sulistyawati)	35
Peningkatan Motivasi dan Keterlibatan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Pendekatan Bermain Peran Pada Siswa Menengah Pertama (Dindien Mardiani)	44
Peningkatan Ketrampilan Menggambar Sketsa Poster Siswa Dengan Metode <i>Flipped Classroom</i> (Ani Sujarwati)	52
Pengembangan Media Pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (Kompeni) Pada Siswa (Aulia Susanti).....	61
Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Melalui Komunitas Belajar (Ayuana Purwaningsih)	68

Ladang Informasi Warga Dengan Goosit (Rumadi).....	75
Berbagi Praktik Baik P5 Kewirausahaan Batik Ecoprint Learning, Play and Use The Plant (Luluk Setyowati).....	84
Pemanfaatab Mata Pelajaran Seni Budaya Sebagai Sarana Penanaman Karakter Profil Pelajar Pancasila (Rita Erwiyah)	94



SEKOLAH WISATA *EDUPARK* WUJUD OPTIMALISASI PEMANFAATAN LINGKUNGAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR (Darto)

ABSTRACT

SMPN 61 Surabaya has extensive environmental potential so that it can be used as a learning resource for students, one way is to use it as an edupark. So the principal together with the teachers, parents, committee and school members prepared a program to make SMPN 61 Surabaya an edupark tourism school. The use of the environment for edupark tourism at SMPN 61 Surabaya is effective as a learning resource in the differentiation learning process and implementation of the Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5). This is supported by natural potential, potential facilities and infrastructure, and the relevance between the edupark tourism ecosystem and learning outcomes. Enjoyable learning will make students happy. So, hopefully it can increase students acceptance. It can also make the school environment green and healthy.

Keywords: *edupark, learning resources, environment*

PENDAHULUAN

Salah satu penentu majunya suatu negara adalah pendidikan. Pedoman dalam pelaksanaan pendidikan adalah kurikulum. Revisi kurikulum terus dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan di masa depan. Kurikulum merdeka diterapkan sebagai wujud pemulihan kurikulum di Indonesia untuk mewujudkan Indonesia Maju yang berdaulat, mandiri, dan berkepribadian melalui terciptanya Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, bergotong royong, dan berkebhinekaan global. Keunggulan Kurikulum Merdeka menekankan proses pembelajaran yang bermakna, mendalam, menyenangkan, berpusat pada siswa dan guru berperan sebagai fasilitator, dan berfokus pada materi esensial sesuai perkembangan fase siswa (Kemdikbud, 2022).

Pembelajaran dengan pendekatan lingkungan menjadi salah satu solusi alternatif bagi sekolah untuk memudahkan peserta didik dalam proses belajar yang bermakna dan menyenangkan. Lingkungan dapat berperan sebagai sumber belajar inovatif karena pembelajaran berbasis lingkungan mampu

menjadikan peserta didik berperan aktif secara langsung dan mampu mendekatkan peserta didik dengan lingkungannya sehingga memiliki rasa peduli terhadap lingkungannya.

SMP Negeri 61 Surabaya merupakan sekolah yang didirikan pada tahun 2017 di Surabaya Barat. Pada tahun 2020 SMPN 61 Surabaya diresmikan oleh Ibu Walikota Tri Rismaharini. SMPN 61 memiliki lahan yang luas dan belum dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran. Selain itu, kondisi lahan yang luas dan jumlah warga sekolah cukup banyak menimbulkan permasalahan baru. Sebagian siswa masih belum punya kesadaran untuk memanfaatkan sampah yang ada di lingkungan sekolah baik berupa sampah plastik, kertas maupun sampah organik yang ada di sekitar sekolah menjadi produk yang bermanfaat.

Berdasarkan uraian di atas, kepala sekolah terinspirasi memanfaatkan lahan yang luas di SMPN 61 Surabaya untuk dijadikan sebagai kawasan Wisata *EduPark* yaitu kawasan taman yang dijadikan sebagai sarana belajar (Ismail, N.K., dan Samsudin. 2019). Wisata *EduPark* SMPN 61 adalah suatu wadah yang unik dan inovatif di SMPN 61 Surabaya karena memanfaatkan lahan

sekolah untuk budidaya ikan, peternakan, kebun sayur, dan buah antara lain ditanami pisang, singkong, jagung, jamur, mangga, jambu, cabai, tomat, terong, tanaman hidroponik lainnya.

Hal ini mendukung peserta didik belajar secara langsung untuk berkreasi dan berimajinasi sesuai dengan bakat dan minatnya di lingkungan terbuka serta membiasakan karakter peduli lingkungan. Guru juga dapat menyiapkan materi pelajaran dengan konsep nyata, interaktif, dan melaksanakan proses pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan kesiapan belajar siswa.

KAJIAN PUSTAKA

1. Lingkungan Sekolah

Lingkungan di sekolah merupakan salah satu tempat atau wahana yang paling umum digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Lingkungan di sekolah sudah seharusnya menjadi bagian yang diperhatikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran karena mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik minat belajar siswa (Sarnoto & Romli, 2019). Lingkungan belajar secara tidak langsung mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar ranah kognitif dan personal siswa (Damanik, 2019).

Selama ini, Sekolah alam sudah sejak lama dicetuskan beberapa tahun yang lalu namun sangat sedikit diaplikasikan sekolah terutama sekolah-sekolah yang berada di kota metropolitan. Istilah sekolah berkonsep alam hanya terkotak pada eksplorasi alam dan keterbatasan media belajar. Hakekat pendidikan sebenarnya sekolah alam masuk dalam bagian integral yang tidak terpisahkan dari orang tua, guru, dan peserta didik. Namun persoalan muncul mengenai bagaimana mengembalikan definisi sekolah alam itu. Sekolah alam merupakan pengembangan kurikulum yang dimana peserta didik dapat bebas

berekplorasi seluas-luasnya terhadap lingkungan di sekitarnya menggunakan seluruh panca inderanya. Untuk itu, dengan definisi ini setidaknya ada 6 prinsip yang dapat diaplikasikan mengenai sekolah wisata.

Sekolah wisata tidak hanya terbatas pada hutan, lautan, perkebunan, pertanian. Dalam hal ini, alam dapat juga merupakan seluruh bagian dari semesta yang meliputi ciptaan dari Tuhan dan manusia. Tanpa dibatasi dinding sekolah Sekolah alam bukan berarti diidentikan dengan tidak memiliki bangunan sekolah, namun sumber belajar utama peserta didik bukanlah terbatas oleh dinding sekolah, buku, dan media belajar lainnya yang super lengkap. Justru dengan keterbatasan inilah proses belajar baru benar-benar berlangsung. Sejumlah sekolah saat ini tidak sesuai dengan standar nasional dan pencitraan sekolah bergengsi memperlengkapi diri dengan berbagai media belajar yang super lengkap dan high tech. Sebenarnya sekolah-sekolah di luar negeri justru mengembalikan proses belajar kepada alam dengan permainan dan proses belajar yang amat sederhana. Simulasi belajar melalui permainan, role play atau gerak, dan lagu merupakan proses dari belajar yang menarik tanpa harus mengabaikan perkembangan teknologi yang sudah ada. AktiVitas belajar tidak selalu harus banyak jalan-jalan keluar tetapi bagaimana seluruh fungsi indera ditempatkan secara tepat dan berperan secara maksimal itulah menjadi fokus utama pendidikan di sekolah alam. Proses belajar tidak selalu terkotak dengan model belajar, aktivitas, dan sekat-sekat kelas yang kaku tetapi dinamis, kontekstual, dan aplikable.

Peserta didik bersentuhan dengan objek belajar sebagai bagian dari permainan Menyinggung poin pertama, banyak peserta didik saat ini yang sudah lupa dengan model permainan yang diterapkan pada masa lampau

yang fun dan meaningful. Unsur kreatifitas, kepolosan, pemanfaatan sumber daya alam, fun, dan tentunya murah meriah menjadi bagian dari pembelajaran yang tidak akan terlupakan. Masih banyak cara yang dapat guru arahkan kepada peserta didiknya dalam memanfaatkan alam semesta ini dengan mengamati dan kemudian menciptakan suatu kreasi baru, itulah bagian dari proses belajar yang fun tetapi meaningful. Disamping itu, banyak karakter-karakter dasar yang ditanamkan melalui nilai-nilai kerjasama, ketekunan, kesederhanaan, dan lain sebagainya. 4. Guru adalah fasilitator dan peserta didik adalah creator Istilah pencipta ini bukan saja peserta didik dituntut untuk menciptakan suatu produk jadi dari alam namun dirinya adalah pencipta kurikulum bagi dirinya sendiri. Peran guru sebenarnya sangat terbatas karena perbandingan seorang guru mengajar dan keseharian anak belajar sangatlah jauh. Setidaknya guru mata pelajaran maksimal dalam sehari tidak melebihi dari 4 jam pelajaran namun peserta didik belajar dari pagi hingga malam ditambahkan dengan berbagai tugas yang ada. Tidaklah tepat jika kemudian guru hanya mengajar maka pesan yang disampaikan tidaklah efektif dan memiliki peran besar selain mentransfer ilmu pengetahuan (e-jurnal universitas atma jaya Yogyakarta).

2. Wisata *EduPark*

Destinasi wisata yang dijadikan sebagai sumber belajar dikenal dengan istilah *edupark* yang berasal dari kata *education* artinya pendidikan dan *park* yang artinya taman. jadi *edupark* adalah taman pendidikan yang dapat dijadikan sebagai sarana belajar, sumber belajar, yang dapat mencapai sasaran belajar (Sari & Hamdi, 2021).

Pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan wisata *edupark* dapat diintegrasikan pada semua mata

pelajaran baik di tingkat dasar, menengah, maupun tingkat atas. Menggunakan konsep sekolah alam. Sekolah alam memanfaatkan alam yang berkembang ini untuk proses pembelajaran dalam tiga hal pokok, yaitu :

Alam sebagai ruang belajar Pembelajaran interaktif yang tidak dibatasi oleh sekat-sekat dinding kelas dan pagar sekolah. Belajar dilakukan di mana saja, kapan saja, dan pada siapa saja.

Alam sebagai media dan bahan ajar Alam yang sangat kaya menyediakan berbagai jenis benda yang bisa digunakan sebagai media dan bahan ajar yang diperlukan untuk mendukung efektivitas program pembelajaran. Media dan bahan ajar buatan digunakan dengan mengacu pada prinsip : *reduce-reuse-recycle*.

Alam sebagai obyek belajar Proses pembelajaran melalui pengamatan dan ujicoba terhadap gejala-gejala alam mengasah daya kritis dan kepekaan anak yang membawa mereka pada kesadaran sang Pencipta.

3. Sumber Belajar

Lingkungan di sekolah merupakan salah satu tempat atau wahana yang paling umum digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Lingkungan di sekolah sudah seharusnya menjadi bagian yang diperhatikan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran karena mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik minat belajar siswa (Sarnoto & Romli, 2019). Lingkungan belajar secara tidak langsung mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar ranah kognitif dan personal siswa (Damanik, 2019).

RENCANA AKSI

Berikut aksi yang dilakukan untuk mewujudkan SMPN 61 sebagai sekolah wisata *edupark*.

1. Rapat koordinasi dengan dewan guru
2. Membentuk tim pengembang sekolah
3. Menganalisis rapor pendidikan
4. Menyiapkan sarana dan prasarana
5. Sosialisasi terhadap siswa, guru, orang tua siswa, komite sekolah, dan pihak pemerintah setempat.
6. Menyusun perangkat pembelajaran modul ajar berdiferensiasi
7. Menyiapkan pembelajaran berdiferensiasi
8. Asesmen diagnostik
9. Refleksi dan supervisi pembelajaran
10. Memanfaatkan lahan kosong menjadi wisata *edupark*
11. Melaksanakan P5 dengan tema Cilungmas (Cintai Lingkungan dengan Mengurangi Sampah)
12. Melaksanakan SAS (Sekolahe Arek Suroboyo)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan mulai april 2023 - Nopember 2023 di SMPN 61 Surabaya. Objek penelitian ini adalah lingkungan SMPN 61 Surabaya dan seluruh warga sekolah. Variabel dalam penelitian ini adalah potensi luas lahan kosong, potensi sumber daya, relevansi antara ekosistem lingkungan dengan capaian pembelajaran, dan respon guru, siswa, dan orang tua.

Metode analisis didasarkan atas analisis angket siswa, walimurid, dan rasa senang siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan media wisata *edupark*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mewujudkan SMPN 61 Surabaya sebagai sekolah wisata *edupark* memerlukan kerjasama yang baik dari seluruh warga sekolah. Banyak kerjasama dan usaha-usaha untuk menciptakan nuansa baru dalam pembelajaran. Pembelajaran yang selama ini dilaksanakan di kelas kini lebih variatif lagi, guru dan siswa bisa memilih tempat yang sesuai dengan tema dan materi pelajaran.

Managemen sekolah berperan aktif dalam mengembangkan sekolah berbasis wisata. Artinya pembelajaran harus menyenangkan. Peran kepala sekolah memang sangat diharapkan untuk mengarahkan dan membangun perubahan dalam pembelajaran. Peran Kepala sekolah memiliki peran aktif diantaranya sebagai berikut.

1. Pendamping penyusunan program di sekolah wisata *edupark*
2. Pendamping kegiatan aktivasi dan pemanfaatan PMM yang berhubungan dengan kebermanfaatan *edupark*
3. Pendamping pelaksanaan program. Kegiatan pendampingan disusun secara sistematis, jika kepala sekolah ada kegiatan secara otomatis akan dikendalikan oleh wakilnya.
4. Pendamping kegiatan refleksi. Setiap kegiatan yang sudah dilaksanakan perlu dilakukan refleksi untuk melihat ketercapaian dan kendala yang dihadapi.

Adapun peran Bapak-Ibu guru dan karyawan SMPN 61 Surabaya yakni perencana, pelaksana, dan pengevaluasi program yang dibagi dalam beberapa tim. Peserta didik serta orang tua juga berperan sebagai subjek pelaksanaan program juga diajak merencanakan program dan mengevaluasi program yang telah dilaksanakan dalam perwujudan sekolah wisata *edupark*.

A. Gambaran Umum Lingkungan Wisata *Edupark* SMPN 61 Surabaya

SMPN 61 merupakan salah satu lembaga pendidikan sekolah menengah di kawasan Surabaya Barat yang resmi beroperasi sejak tahun 2017. Lokasi sekolah terletak di Jalan Tengger Raya No 13 Kelurahan Kandangan Kecamatan Benowo Kota Surabaya.

Luas total lahan di SMPN 61 Surabaya 13.000 meter persegi, dan Luas lahan tersebut digunakan untuk bangunan gedung, lapangan olahraga, serta penghijauan. Beberapa lahan masih kosong dan belum dimanfaatkan

untuk apapun. Pada tahun 2020 mendapat dukungan pengembangan lahan dari Pemerintah Kota Surabaya dan Dinas Pendidikan sehingga area lahan kosong bertambah dan dimanfaatkan seadanya untuk ladang sayur. Pada tahun 2023, lahan-lahan kosong berangsur difungsikan sebagai wisata *edupark*. Wisata *edupark* di SMPN 61 terdiri atas beberapa titik diantaranya yaitu :

1. Wisata peternakan
2. Wisata kolam pancing
3. Kebun sekolah
4. Rumah pembibitan dan hidroponik
5. Ladang jagung dan sayur

B. Potensi Sekolah Wisata *Edupark*

Potensi yang dimiliki Wisata *Edupark* SMPN 61 Surabaya terbagi dalam 3 aspek, yaitu aspek fisik atau alamiah, aspek sarana dan prasarana atau fasilitas penunjang pada lokasi wisata *edupark*. Ketiga aspek tersebut dapat digunakan sebagai lingkungan belajar dalam proses pembelajaran secara formal maupun informal.

1. Potensi Alami

Potensi alami yang terdapat dalam wisata *edupark* SMPN 61 Surabaya yaitu biogeografi atau keanekaragaman flora dan fauna. Secara ekologis, wisata *edupark* ini mempunyai beragam tanaman diantaranya terdiri atas tanaman sayur, buah, toga, dan hidroponik. Sedangkan fauna yang ada di kawasan wisata *edupark* ini adalah jenis unggas seperti burung, bebek, ayam dan ikan yang ada di wisata kolam pancing. Keanekaragaman hayati ini menjadi nilai guna untuk mengedukasi dan menambah wawasan pengetahuan (Kusuma dan Nugraha, 2023).

2. Potensi Sarana dan Prasarana

Potensi sarana dan prasarana yang mendukung kawasan wisata *edupark* diantaranya sebagai berikut.

- a. Jalur tracking yang dapat digunakan warga sekolah atau pengunjung untuk menikmati suasana wisata *edupark*.
- b. Gazebo untuk istirahat
- c. Mushola
- d. Dan tempat sampah yang menyebar di titik-titik
- e. Topi cantik untuk pengunjung agar nyaman saat berkeliling

C. Relevansi antara kawasan wisata *edupark* dengan capaian pembelajaran

Pembelajaran interaktif dengan metode pembelajaran berdiferensiasi membuat siswa dapat belajar secara langsung dan guru menyiapkan materi pelajaran dengan konsep nyata. Kebebasan kreatif dalam lingkungan terbuka memberikan siswa kebebasan untuk berkreasi dan berimajinasi sesuai dengan bakat dan minat siswa.

Selain itu, kondisi lahan yang luas dan jumlah warga sekolah cukup banyak menimbulkan permasalahan baru. Sebagian siswa masih belum punya kesadaran untuk memanfaatkan sampah yang ada di lingkungan sekolah baik berupa sampah plastik, kertas maupun sampah organik yang ada di sekitar sekolah menjadi produk yang bermanfaat.

Program pemerintah yang menjadikan batik menjadi busana resmi yang dikenakan pada hari-hari tertentu di semua instansi, juga menjadi salah satu motivasi kami untuk memberikan ketrampilan pada siswa agar dapat membuat batik dengan motif yang akan menjadi ciri khas dari SMP Negeri 61 Surabaya.

Penguatan Proyek Profil Pelajar Pancasila juga mendapat perhatian yang cukup besar di SMP Negeri 61 Surabaya, hal ini sesuai dengan visi misi sekolah. Melakukan kegiatan pembiasaan, 40 menit sebelum pembelajaran dimulai dari hari senin sampai dengan jumat. Adapun kegiatan

pembiasaan tersebut adalah Kegiatan 6S (Senyum, Sapa, Salam, Salim, Sopan dan Santun), upacara bendera, Sholat Duha, kegiatan Literasi, Kegiatan GPBLHS (Gerakan Peduli dan Berbudaya Lingkungan Hidup di Sekolah).

D. Respon warga sekolah

Peserta didik, guru, dan warga sekolah memanfaatkan wisata *edupark* untuk kegiatan pembelajaran hal ini menjadikan peserta didik menjadi lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik lebih mudah memahami konsep pembelajaran karena secara langsung mengamati kejadian di alam (Yunita, R. A. dan Hamdi, 2019).

Orang tua peserta didik juga memberikan respon baik terhadap kegiatan gelar karya di wisata *edupark* dan mengharapkan kegiatan tersebut dilaksanakan secara periodik.

Ada 90% responden wali murid dari 100 yang diundang menyatakan putra putrinya nilainya meningkat dan pulang sekolah dalam kondisi senang.

Sebanyak 87 siswa menyatakan senang belajar sesuai dengan materi dan tempat menyesuaikan lokasi *edupark* yang dipilih.

Sebanyak 85 % guru merasa puas dengan perilaku siswa yang lebih aktif dan kerajinan terbangun setelah belajar di wisata *edupark* SMP Negeri 61 Surabaya.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diketahui bahwa pemanfaatan lingkungan untuk wisata *edupark* di SMPN 61 Surabaya efektif sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran diferensiasi dan pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Hal ini didukung dengan potensi alami, potensi sarana dan prasarana, dan relevansi antara ekosistem wisata *edupark* dengan

capaian pembelajaran.

B. Saran

Best practise ini dapat dikembangkan oleh sekolah dalam meningkatkan metode pembelajaran yang variatif dalam rangka wewadahi karakteristik siswa yang berbeda-beda melalui pembelajaran diferensiasi di wisata *edupark* SMPN 61 Surabaya. Siswa menjadi senang belajar dan lebih aktif serta ingin lebih lama belajar. Maka bagi bapak ibu guru bisa memanfaatkan tempat-tempat yang menyenangkan untuk belajar siswa. Pada akhirnya siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan memiliki ketrampilan kecakapan hidup.

DAFTAR PUSTAKA

- Damanik, B. E. 2019. Pengaruh Fasilitas Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Publikasi Pendidikan* 9 (1) : 46-52.
- Keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan Ristek dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Belajar Pengembangan, & Pembelajaran. 2022. Nomor 56/M/2022.
- Kusuma, K.R.P.K, dan Nugraha, S. B. 2023. Pemanfaatan Maron Mangrove *Edupark* (MMEP) Sebagai Sumber Belajar oleh Guru Geografi di Kota Semarang. *Edu Geography* 11 (1): 93-102.
- Ismail, Noor Kholid dan Samsudin. 2019. Evaluasi Fungsi Taman Kampus *Edupark* Universitas Muhammadiyah Surakarta Sebagai Open Space Kampus. *Sinestika* (14) 2.
- Sari, A. P., & Hamdi. 2021. Desain Ebook

Edupark Fisika Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Destnasi Wisata Panorama Tabek Patah. *Jurnal Penelitian dan Pebelajaran Fisika* 7 (2) : 136-143.

Sarnoto, A. Z., Romli, S. 2019. Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Lingkungan Belajar Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA negeri 3 Tangerang Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam* 1 (1) : 55-75.

Yunita, A. R. dan Hamdi. 2019. Analisis Kemandirian Belajar Siswa Sebagai Dasar Pengembangan Buku Elektronik (e-book) Fisika terintegrasi *Edupark*. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 5 (2): 172-179



**PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI DENGAN MEMAKSIMALKAN ASET
SEKOLAH SEBAGAI SUMBER BELAJAR
(Risa Puji Lestari)**

ABSTRACT

Learning that is in accordance with Ki Hadjar Dewantara's educational philosophy is learning that supports students. There are students with very diverse characters and needs. As a teacher, the role of facilitator is to involve qualified teachers to optimize the development of students' abilities. Therefore, in the learning process a learning strategy is needed that can transfer the experience process into meaningful knowledge according to students' learning needs, namely differentiation learning. Through the Asset Based Community Development Approach, by maximizing the use of school assets as learning resources. The steps taken are building closeness in warm relationships with students, building class agreements, carrying out initial assessments of non-cognitive & cognitive learning, conducting interviews with speakers, using school assets. The school assets used by students to obtain information facts are the Lab. Science, Computer Lab, Library Room, Extra Band Room, TU staff room. Next is project preparation, presentation and reflection. Differentiated learning by maximizing school assets has provided enthusiasm and motivated students to think critically to realize the character development of the Pancasila Student Profile.

Keywords: *differentiated learning, school assets*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang berlangsung pada saat ini diharapkan mampu memberikan peserta didik kebahagiaan dan keselamatan, hal ini berpijak pada rumusan filosofi Bapak Pendidikan, Ki Hadjar Dewantara. Pendidikan yang berlangsung diharapkan cerminan dari pendidikan yang bermakna dan berpusat pada peserta didik sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kodrat zaman. Setiap peserta didik mempunyai karakteristik, kebutuhan, lingkungan sosial dan budaya yang bermacam-macam. Pada satu kelas kemampuan dan potensi setiap peserta didik tidak sama, ada peserta didik yang sudah mengerti materi dengan baik dan juga ada yang kurang memahami materi bahkan tidak jarang juga ada yang tidak memahami materi. Heterogenitas peserta didik ini masih menjadi salah satu persoalan di bidang pendidikan yang kurang diperhatikan.

Heterogenitas bisa berdampak pada kegiatan belajar peserta didik. Apabila guru melakukan pembelajaran hanya

berdasarkan peserta didik yang mempunyai kemampuan lebih unggul dalam pembelajaran maka peserta didik yang kesulitan belajar akan merasa seperti ketinggalan. Sebaliknya, jika guru mengajar berdasarkan peserta didik yang menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, maka peserta didik yang terdapat dalam kelompok sudah memahami materi akan merasa bosan karena sudah mengetahui materi tersebut. Setiap peserta didik juga memiliki perbedaan preferensi tentang bagaimana penerimaan dan pemrosesan informasi atau materi yang diberikan guru. Bobby De Potter (dalam Rijal dan Bachtiar) menyatakan bahwa setiap orang mempunyai kecenderungan yang berlainan dalam menyerap suatu informasi. Preferensi belajar atau gaya belajar peserta didik menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan guru agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah sesuai dengan gaya belajarnya. Menurut Tomlinson (Hocket, 2018) profil belajar atau gaya belajar menjadi pendekatan

yang disukai peserta didik dalam belajar yang terpengaruhi oleh gaya berpikir, kecerdasan, budaya, lingkungan, dan lain-lain.

Gaya belajar dibedakan menjadi tiga macam yaitu visual, auditori, dan kinestetik. Peserta didik yang gaya belajarnya visual maka guru dapat memberikan atau menunjukkan benda konkrit kepada peserta didik sesuai dengan materi pembelajaran. Peserta didik dengan gaya belajar auditori maka dapat menedengarkan guru ketika menjelaskan materi ataupun bisa dengan mendengarkan audio. Kemudian, peserta didik dengan gaya belajar kinestetik maka guru dapat mengarahkan peserta didik untuk melakukan, menyentuh, atau mempraktikkan sehingga peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mudah terhadap materi yang diajarkan. Dengan memahami preferensi gaya belajar, kesuksesan dalam proses belajar dapat dicapai.

Pembelajaran hendaknya lebih dipusatkan pada peserta didik (*student centered*) dan dibantu guru yang berperan sebagai fasilitator, keterlibatan guru yang memiliki kualitas untuk mengoptimalkan perkembangan kemampuan peserta didik. Oleh karena itu, salah satu strategi yang bisa dimanfaatkan guru adalah dengan menerapkan pembelajaran yang berdiferensiasi untuk setiap peserta didik yang didasari oleh kebutuhan belajar.

Pembelajaran yang berlangsung di SDN Lidah Wetan II mempunyai tujuan pembelajaran yaitu menyajikan teks eksplanasi dengan mengumpulkan fakta melalui pemanfaatan aset sekolah sebagai lingkungan sumber belajar. Kondisi yang ada masih rendahnya pemahaman peserta didik mengenai teks eksplanasi, kurangnya rasa percaya diri pada peserta didik dalam menyampaikan ide atau gagasannya dalam menyusun sebuah teks eksplanasi.

Maka dalam hal ini guru juga mengembangkan pendekatan *Aset based Community Developmet*. Pendekatan berbasis aset (*asset-based approach*)

adalah sebuah konsep yang dikembangkan oleh Dr. Kathryn Cramer, seorang ahli psikologi yang menekuni kekuatan berpikir positif untuk pengembangan diri. Pendekatan ini merupakan cara praktis menemukan hal-hal yang positif dalam kehidupan. Dengan menggunakan kekuatan sebagai tumpuan berpikir, kita diajak untuk memusatkan perhatian pada apa yang berjalan dengan baik, yang menjadi inspirasi, yang menjadi kekuatan ataupun potensi yang positif. Maka dalam menerapkan pembelajaran diferensiasi ini guru akan memanfaatkan aset sekolah sebagai sumber belajar.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka penulis tertarik melakukan praktik baik akan penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan memaksimalkan aset sekolah sebagai sumber belajar dengan fokus pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 6D di semester ganjil. Tujuan melakukan praktik baik ini adalah untuk memahami proses pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi dengan memaksimalkan aset sekolah sebagai sumber belajar dan dampaknya terhadap peserta didik.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran berdiferensiasi adalah proses asimilasi keragaman untuk memperoleh informasi, menciptakan ide, dan mengaktualkan apa yang mereka pelajari (Tomlinson: 2001). Pembelajaran berdiferensiasi terjadi dengan menciptakan lingkungan belajar yang majemuk dan memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk meraih kepuasan dalam memproses ide untuk membangkitkan sebuah hasil tiap peserta didik sehingga mereka belajar dengan sangat efektif. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Tomlinson (dalam Marlina: 2) bahwa pembelajaran berdiferensiasi adalah pembelajaran yang mengakomodir, menuntun, dan menghargai kemajemukan peserta didik dalam belajar sesuai kesiapan, minat dan profil belajar peserta didik. Ketiga aspek tersebut dijelaskan

lebih lanjut sebagai berikut :

1. Kesiapan belajar

Kesiapan belajar peserta didik adalah kesanggupan untuk mempelajari materi baru. Kesiapan belajar, tidak diartikan sebagai kemampuan peserta didik. Kesiapan belajar yang dimaksud digambarkan sebagai rentang belajar mengajar dengan tingkatan yang berbeda pada masing-masing peserta didik. Melalui rentang tersebut akan diketahui peserta didik yang telah siap belajar akan bergerak maju, sementara peserta didik dengan kesiapan belajar yang kurang akan bergerak mundur dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sementara Marlina (2020:22) menggambarkan kesiapan peserta didik sebagai bentuk kedekatan dengan dengan tujuan belajar yang ditentukan.

2. Minat

Minat adalah salah satu motivator terpenting dalam mencapai sebuah tujuan. Minat juga menentukan keaktifan seorang anak untuk terlibat dalam sebuah pembelajaran. Tomlinson (2001) menjelaskan bahwa minat peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar, membantu peserta didik mengkonvensi antara sekolah dan kecenderungan mereka untuk belajar, menunjukkan keterhubungan antara semua pembelajaran. Sementara Marlina (2020) menggambarkan minat sebagai kesukaan pribadi peserta didik dan kemauan yang bisa memotivasi belajar.

3. Profil belajar

Marlina (2020) menggambarkan profil belajar peserta didik sebagai sebuah desain belajar yang paling disenangi oleh peserta didik, yaitu rancangan belajar yang digugah oleh cara berpikir, kecerdasan istimewa, latar belakang budaya, atau jenis kelamin.

Sementara Tomlinson (2021) menggambarkan profil belajar peserta didik terkait dengan kecenderungan

belajar yang biasa dilakukan seorang peserta didik. Gaya belajar yang dimaksud adalah kecenderungan belajar yang terkait dengan :

- a. Visual : gaya belajar dengan mengandalkan kekuatan visual (melihat) untuk mempertajam pemahaman terhadap suatu objek belajar.
- b. Audio : gaya belajar yang mengandalkan kemampuan mendengar untuk memperdalam pemahaman terhadap objek belajar.
- c. Kinestetik : belajar dengan mengekspresikan dirinya melalui gerakan. Peserta didik dengan kecenderungan belajar secara kinestetis biasanya senang melakukan aktivitas belajar di luar ruangan. Kecerdasan fisik pada pelajar kinestetis lebih unggul dibandingkan dengan peserta didik lainnya.

Pembelajaran berdiferensiasi menggunakan beberapa pendekatan yaitu konten, proses, dan produk.

- a. Konten (isi) berhubungan dengan apa yang akan peserta didik ketahui, pahami dan apa yang akan dipelajari. Konten berkaitan juga dengan konsep/keterampilan dasar yang akan mereka pelajari.
- b. Proses merupakan bagaimana cara/metode peserta didik mendapatkan informasi atau pengetahuan yang akan mereka pelajari. Metode berkaitan dengan langkah-langkah yang diperoleh peserta didik dalam memandu memperoleh informasi.
- c. Produk merupakan bukti, karya, atau hasil secara konkrit apa yang sudah mereka pelajari dan pahami. Produk bersifat wujud atau nyata dalam bentuk karya peserta didik yang didesain sedemikian rupa sesuai dengan pemahaman dan kreasi mereka terhadap materi ajar.

RENCANA AKSI

Praktik baik ini menggunakan

pendekatan studi kasus. Menurut Dedi Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi 369 Mulyana (2018) studi kasus adalah sebuah penjabaran secara menyeluruh mengenai berbagai macam aspek yang dimiliki individu, suatu kelompok, organisasi, program, maupun situasi sosial.

Praktik baik ini dilakukan pada bulan November 2023 di kelas 6D SDN Lidah Wetan II/462 Kota Surabaya.

Adapun rencana aksi pada kegiatan ini sebagai berikut :

1. Membangun hubungan yang hangat dan bersahabat
2. Melibatkan peserta didik dalam Menyusun kesepakatan kelas
3. Menyusun Modul Ajar
4. Melakukan asesmen awal
5. Pengorganisasian kelompok
6. Pemberian LKPD
7. Penyusunan pertanyaan dengan pendekatan ADIK SIMBA
8. Mengerjakan tugas proyek sesuai dengan gaya belajar
9. Mengerjakan tugas proyek sesuai dengan gaya belajar
10. Presentasi karya
11. Melakukan asesmen sumatif
12. Reflektif

METODE PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data menggunakan tiga jenis yaitu; 1) observasi yang dilakukan oleh guru untuk memperoleh pemahaman tentang kondisi pembelajaran di sekolah; 2) wawancara kepala sekolah guna mendapatkan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi dan dampak yang dirasakan oleh peserta didik setelah diterapkan pembelajaran diferensiasi; 3) dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran, Modul Ajar, angket pemetaan peserta didik, bahan ajar, dan produk yang dihasilkan oleh peserta didik. Guru menggunakan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi saling

dikonfirmasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil praktik baik tentang penerapan pembelajaran berdiferensiasi dengan memaksimalkan aset sebagai sumber belajar dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas VI SDN Lidah Wetan II/462 Kota Surabaya diperoleh dari analisis data

Pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia tergambar dari langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut :

1. Membangun hubungan yang hangat dan bersahabat

Kegiatan ini berlangsung dengan tujuan untuk menumbuhkan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan serta bersahabat.



Gambar 3.1. Menyambut peserta didik

2. Melibatkan peserta didik dalam Menyusun kesepakatan kelas

Melalui pelibatan akan pembuatan kesepakatan kelas, peserta didik telah belajar untuk mengembangkan *Student Agency*, peserta didik telah memberikan *voice, coiche dan owner* dalam membentuk kesepakatan kelas agar tercipta kondisi lingkungan kelas yang nyaman.



Gambar 3.2. Membuat Kesepakatan kelas

3. Menyusun Modul Ajar

Modul ajar yang di kembangkan disini adalah modul ajar berdiferensiasi dengan memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.

4. Melakukan asesmen awal

Dalam pembelajaran berdiferensiasi, diperlukan sebuah asesmen awal untuk mengetahui latar belakang siswa sebelum pembelajaran dimulai. Asesmen Diagnostik dilakukan dalam rangka untuk mengetahui atau menganalisis kemampuan dasar siswa dan mengenali kondisi awal siswa/profil siswa. Asesmen ini dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai atau sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dimulai. Asesmen ini berupa asesmen non kognitif yang bertujuan untuk memetakan gaya belajar peserta didik dan asesmen awal kognitif untuk mengetahui heterogenitas pemahaman peserta didik.

5. Pengorganisasian kelompok

Berdasarkan hasil asesmen awal tersebut, guru mengambil langkah untuk membentuk 9 kelompok belajar dengan heterogenitas gaya belajar dan juga persebaran kemampuan awal murid secara merata.



Dari gambar tersebut dijelaskan gaya belajar siswa kelas VI SDN Lidah Wetan II/462 adalah 76% adalah visual, 16% auditori, dan 8% adalah kinestetis.

6. Pemberian LKPD

Kegiatan ini berdasarkan penggalan data awal mengenai gaya belajar siswa, maka LKPD yang diberikan juga sesuai dengan kelompok.

7. Penyusunan pertanyaan dengan pendekatan ADIK SIMBA

Kegiatan penyusunan pertanyaan ini dengan pendekatan ADIKSIMBA (Apakah, Dimana, Kenapa, Siapa, Mengapa, Bagaimana) yang digunakan untuk melakukan wawancara pada narasumber yang telah ditentukan sesuai dengan pemanfaatan aset sekolah Aset sekolah yang dimanfaatkan murid untuk mendapatkan fakta-fakta informasi adalah Laboratorium IPA, Laboratorium Komputer, Ruang Perpustakaan, Ruang Ekstra Band, dan Ruang staf TU



Gambar 3.3 Wawancara

8. Mengerjakan tugas proyek sesuai dengan gaya belajar

Selanjutnya siswa mengerjakan tugas proyek sesuai dengan kelompok gaya belajarnya. Kelompok visual diberikan penugasan untuk membuat presentasi dalam bentuk poster online melalui aplikasi canva, kelompok dengan gaya belajar auditori dengan presentasi dalam bentuk podtcas, sedangkan kelompok dengan gaya belajar kinestetik diberikan penugasan dalam membuat maket sederhana mengenai arus listrik yang mengalir secara seri dan paralel.



Gambar 3.4. Mengerjakan proyek visual



Gambar 3.5. Mengerjakan proyek auditori



Gambar 3.6. Mengerjakan proyek kinestetik

9. Presentasi karya

Setelah peserta didik mendapatkan sejumlah data berupa fakta-fakta yang telah digali dari hasil wawancara pada narasumber dengan pemanfaatan aset sekolah, bersama kelompoknya peserta didik mempresentasikan hasil karya mereka.



Gambar 3.7. Presentasi

10. Melakukan asesmen sumatif Setelah melakukan presentasi, peserta didik melaksanakan asesmen sumatif yang sudah disiapkan oleh guru.
11. Kesimpulan dan Refleksi Kegiatan selanjutnya adalah peserta didik bersama guru menarik kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan ini dilanjutkan dengan kegiatan refleksi, peserta didik diberikan kebebasan oleh guru untuk menyampaikan bagaimana perasaannya setelah mengikuti pembelajaran, selain itu juga peserta didik diberi kesempatan untuk menyampaikan pendapat akan apa yang telah dipelajari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran diferensiasi yang dilakukan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang beraneka ragam dan pemanfaatan aset sekolah sebagai sumber belajar memberikan kontribusi yang baik pada peserta didik dalam menggali informasi yang berupa data dan fakta. Maka, pembelajaran berdiferensiasi dengan memaksimalkan aset sekolah memberikan semangat dan memotivasi siswa untuk berfikir kritis untuk mewujudkan pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

Jonathan, Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Kemdikbud 2021, *LMS Modul 2.1 Program Guru Penggerak*.

Ki Hadjar Dewantara. (2011). *Karya Ki*

Hadjar Dewantara. Bagian Pertama: Pendidikan. Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.

Tomlinson, Carol Ann, & Moon, T. (2014). *Assessment in a differentiated classroom. Proven Programs in Education: Classroom Management and Assessment*, 1–5.



**PENGIMBASAN PRAKTIK BAIK IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA
“SI BATIK MARSA”
(Sri Kis Untari)**

ABSTRACT

A major change in the world of Indonesian education is the implementation of the Independent Curriculum (IKM) which was initiated during the leadership era of Mr Nadiem Makarim as Minister of Education and Research and Technology. Several programs that support the implementation of the independent curriculum (IKM) include the Driving School (SP). SDN Margorejo 1 Surabaya to implement the independent curriculum uses a variety of sharing good practices with a focus on the Si Batik Marsa strategy. Sharing good practices is an important step in improving the quality of education, providing a platform for teachers to learn from each other, creating collaboration in learning and enriching teacher experience. As a result of implementing the independent curriculum, teachers at SDN Margorejo 1 Surabaya began to understand the implementation of the independent curriculum by implementing differentiated learning that is student-centred. Students' abilities to think critically, communicate, collaborate and be creative are increasing. Impact schools in Wonocolo District have begun implementing IKM by utilizing the Merdeka Mengajar Platform. Teams at schools and in Wonocolo sub- district are starting to become active again online and offline, using PMM as a learning resource.

Keywords: *sharing variations, good practices. implementation of the independent curriculum*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam pembentukan masa depan anak-anak kita. Salah satu perubahan besar dalam dunia pendidikan Indonesia adalah Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) yang digagas di era kepemimpinan Bapak Nadiem Makarim sebagai Mendikbudristek. Serta Kurikulum merdeka tidak dilaksanakan secara serentak dan masif, sesuai kebijakan dari Kemendikburistek yang memberikan keleluasaan satuan pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum.

Beberapa program yang mendukung implementasi kurikulum merdeka (IKM) adalah salah satunya adanya Sekolah Penggerak (SP). Kemendikburistek memberikan dukungan dalam implementasi kurikulum merdeka. Jika konten pembelajaran dari implementasi kurikulum Merdeka (IKM) pada Sekolah Penggerak (SP) teridentifikasi dengan baik, dapat menjadi contoh bagi sekolah-

sekolah yang lainnya.

Kemdikbudristek sangat mendukung pada Kepala Sekolah, Guru dan Pengawas dalam mengadakan kegiatan berbagi praktik baik pada implementasi kurikulum Merdeka dalam bentuk seminar maupun lokakarya secara mandiri. Dan di dalam Kurikulum Merdeka memfasilitasi pengembangan karakter. Pada Kurikulum Merdeka dialokasikan sekitar 20-30 % jam pelajaran digunakan sebagai aktivitas kokurikuler berupa Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan karakter di luar Pelajaran akademik di kelas yang dirasa belum cukup. Artinya, siswa diberikan kebebasan untuk berpikir dan berekspresi dalam proses pembelajaran. Ini menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan bagi guru dan siswa serta mendorong pengembangan potensi, bakat, dan kemampuan diri sendiri tanpa terkekang oleh aturan dan ketentuan yang ketat. Di dalam Kurikulum Merdeka

intinya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi semua murid.

Sejak tahun 2022 tepatnya tanggal 14 Januari 2022, SDN Margorejo I/403 Surabaya, alhamdulillah lolos sebagai salah satu Sekolah Penggerak Angkatan 2. Sehingga secara otomatis kami harus mengimplementasikan kurikulum merdeka dengan pilihan **mandiri berbagi** artinya Menerapkan Kurikulum Merdeka dengan mengembangkan sendiri berbagai perangkat ajar di Satuan Pendidikan atau paud, berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi No 56 /M/ 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Merdeka.

Saat tahun pertama menjadi Sekolah Penggerak, permasalahan yang kami hadapi adalah: 1) Guru-guru kami belum mengetahui apa itu kurikulum Merdeka, 2) Bagaimana kurikulum Merdeka, 3) Apa saja yang harus dilakukan guru sebagai langkah awal dalam mengimplementasikan kurikulum Merdeka.

Sebagai salah satu sekolah penggerak kategori Mandiri Berbagi, SDN Margorejo I memiliki kewajiban untuk mengimbaskan praktik baik Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) pada warga sekolah (guru, pendidik, siswa dan orang tua siswa) serta pada komunitas yang ada di Kecamatan Wonocolo atau luar Kecamatan, sebagai upaya terlaksananya implementasi kurikulum merdeka secara menyeluruh ke semua satuan Pendidikan.

Dalam Kurikulum merdeka dapat diimplementasikan pada beberapa aspek yang meliputi: 1) Pengembangan Kurikulum Operasional Satuan Pendidikan, 2) Penggunaan Perangkat Ajar, dan 3) Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila, serta 4) Pembelajaran sesuai dengan tahap capaian belajar peserta didik.

Untuk menghadapi tantangan tersebut di atas, Solusi dan Strategi menguasainya. Seorang guru dapat menulis karya ilmiah, baik penelitian

tindakan kelas maupun penelitian lainnya yang berbasis pada keilmuan guru tersebut. Penguasaan penulisan karya ilmiah yang terlatih akan mempengaruhi kualitas pendidik tersebut maupun lembaga yang dikelolanya atau lembaga di mana guru tersebut mengadakan dirinya. Menyadari urgensi penguasaan penulisan karya ilmiah tersebut maka Dinas Pendidikan Kota Surabaya mengadakan Diklat Fungsional Karya Tulis Ilmiah Angkatan 1 dan 2 bagi Guru dan Kepala Sekolah di lingkungan Dinas Pendidikan Kota Surabaya.

KAJIAN PUSTAKA

Pendidikan menurut (Rini & Tari, 2013) merupakan usaha untuk membentuk manusia seutuhnya melalui pelatihan dan pengajaran, sehingga pola pikir manusia bisa berkembang menuju tahap kedewasaan. Pendidikan adalah landasan utama dalam membentuk generasi masa depan yang cerdas dan berkualitas. Oleh karena itu, praktik baik dalam pendidikan harus terus dikembangkan dan diterapkan. Berbagi praktik baik telah menjadi bagian integral dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pada bab ini akan membahas berbagai variasi dalam berbagi praktik baik yang dapat diadopsi oleh sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

A. Variasi dalam Berbagi

1. Pelatihan dan Workshop

Mengadakan pelatihan dan workshop untuk berbagi praktik baik dengan sekolah lain. Guru-guru dari sekolah lain diundang untuk mengikuti pelatihan ini dan mempelajari praktik baik yang telah diterapkan di SDN Margorejo I. Dalam pelatihan ini, guru-guru berbagi pengalaman, strategi mengajar, dan materi pembelajaran. Variasi dalam berbagi seperti ini membantu meningkatkan kualitas pendidikan secara luas.

2. Kolaborasi antar guru

Kolaborasi antar guru adalah salah satu cara yang efektif untuk

berbagi praktik baik. Guru dapat mengadakan pertemuan rutin atau diskusi kelompok untuk berbagi pengalaman, strategi mengajar, dan materi pembelajaran yang efektif. Dengan kolaborasi ini, guru dapat saling mendukung dan memperkaya pengetahuan serta keterampilan mereka.

3. Kunjungan Antar Sekolah

Selain pelatihan berbagi praktik baik juga bisa dilakukan dengan mengadakan kunjungan antar sekolah untuk berbagi praktik baik. Sekolah lain diundang untuk berkunjung dan melihat langsung praktik baik yang telah diterapkan. Para guru dapat berinteraksi satu sama lain, bertukar pengalaman, dan belajar dari praktik baik yang telah berhasil. Variasi dalam berbagi seperti ini memperkuat kolaborasi antar sekolah dan meningkatkan kualitas pendidikan di seluruh wilayah.

4. Pembelajaran terbuka

Pembelajaran terbuka adalah konsep di mana guru membuka kelasnya kepada guru lain atau para ahli untuk memberikan umpan balik dan saran. Dalam pembelajaran terbuka, guru dapat belajar dari pengalaman dan pengetahuan orang lain yang mungkin memiliki pendekatan yang berbeda. Hal ini membantu guru untuk terus mengembangkan praktik mengajar mereka.

5. Penggunaan teknologi dalam berbagi praktik baik

Teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam berbagi praktik baik dalam pendidikan. Guru dapat menggunakan platform online, seperti forum diskusi atau blog, untuk berbagi ide, sumber daya, dan strategi pengajaran. Selain itu, media sosial juga dapat digunakan untuk berbagi praktik baik dengan lebih luas. Dengan menggunakan teknologi, guru dapat mencapai lebih banyak orang dan

memperluas jangkauan praktik baik mereka.

B. Praktik Baik dalam Pendidikan

Berbagi praktik baik dalam pendidikan adalah langkah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan berbagi praktik baik, guru dapat belajar satu sama lain, menciptakan konsistensi dalam pembelajaran, dan memperkaya pengalaman mereka. Melalui kolaborasi antar guru, pembelajaran terbuka, dan penggunaan teknologi, kita dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih baik. Mari kita terus berbagi praktik baik dan bekerja sama untuk menciptakan pendidikan yang lebih baik bagi generasi mendatang.

Munculnya perubahan di lingkungan sekolah tidak terjadi secara sendiri, melainkan adanya sosok inovator atau orang yang sedang melakukan inovasi. (Kristiawan, Suryanti, Muntazir, Ribuwati, & AJ, 2018). Menurut (Tubagus & Kom, 2021) inovator merupakan seorang individu atau kelompok yang memiliki peran sebagai pelopor pembaharuan pendidikan, seperti kepala sekolah, guru dan siswa.

Sejalan dengan (Kholifah et al., 2021) inovasi bertujuan untuk memecahkan persoalan pendidikan secara inovatif dengan melihat peluang sumber daya sekolah secara efektif dan efisien. Berdasarkan pemikiran inovatif dari kepala sekolah dan guru yang memiliki peran sebagai inovator pendidikan dalam mengubah input, proses, output untuk mengatasi perubahan internal dan eksternal.

Guru sebagai ujung tombak pendidikan dalam pelaksanaan tugasnya, dapat didampingi dan diawasi baik dari kepala sekolah maupun pengawas Pembina. Idealnya seorang guru memiliki kompetensi dalam pengelolaan kelas, yang dapat

dihasilkan melalui pengalaman dan pembiasaan.(Ritonga et al., 2023). Dengan berbagi praktik baik, guru-guru di sekolah lain dapat memperoleh pengetahuan baru dan mengembangkan metode mengajar yang lebih efektif. Berbagi praktik baik membantu guru untuk merefleksikan pengalaman mereka dan membagikannya kepada orang lain, mereka juga dapat berkontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan secara keseluruhan.

Praktik baik dalam pendidikan merupakan kunci untuk menciptakan generasi masa depan yang cerdas dan berkualitas. Berbagi praktik baik telah terbukti berhasil dalam meningkatkan mutu pendidikan. Kolaborasi antar guru, pemanfaatan sumber daya lokal, dan penggunaan teknologi merupakan beberapa contoh praktik baik yang bisa dilakukan oleh sekolah. Dengan berbagi praktik baik dapat menjadi peran dalam memajukan pendidikan secara keseluruhan. Melalui upaya ini, diharapkan praktik baik dalam pendidikan dapat tersebar luas dan memberikan manfaat yang optimal bagi dunia pendidikan.

C. Implementasi Kurikulum Merdeka

Pada tahun 2018 terjadi revisi menjadi Kurtilas Revisi” (Ulinniam et al., 2021). Pada saat ini hadirlah sebuah kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Di manakurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alaminya. Merdeka belajar berfokus pada kebebasan dan pemikiran kreatif. Salah satu program yang dipaparkan oleh Kemendikbud dalam peluncuran merdeka belajar ialah dimulainya program sekolah penggerak.

Program sekolah ini dirancang untuk mendukung setiap sekolah dalam

menciptakan generasi pembelajar sepanjang hayat yang berkepribadian sebagai siswa pelajar Pancasila. Untuk keberhasilan semua itu dibutuhkan peran seorang guru. Di mana sejalan dengan pendapat (Ainia, 2020) “Guru sebagai subjek utama yang berperan diharapkan mampu menjadi penggerak untuk mengambil tindakan yang memberikan hal-hal positif kepada peserta didik”. Dengan adanya kurikulum merdeka merupakan penataan ulang dalam sistem pendidikan nasional di Indonesiayang mana (Yamin & Syahrir, 2020) “mengemukakan bahwa pernyataan tersebut dalam rangka menyongsong perubahan dan kemajuan bangsa agar dapat menyesuaikan perubahan zaman”.

Menteri Pendidikan Nadiem Makarim bahwa “reformasi pendidikan tidak bisa dilakukan semata-mata menggunakan administrasi approach, melainkan harus melakukan culture transformation” (Satriawan et al., 2021). Sejalan juga dengan pendapat bahwa “konsep merdeka belajar ini kemudian dapat diterima mengingat visi misi Pendidikan Indonesia kedepan demi terciptanya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di berbagai bidang kehidupan” (Sibagariang et al., 2021). Dengan adanya kurikulum merdeka diharapkan siswa dapat berkembang sesuai potensi dan kemampuan yang dimiliki karena dengan kurikulum merdeka mendapatkan pembelajaran yang kritis, berkualitas, ekspresif, aplikatif, variative dan progresif. “Serta adanya perubahan kurikulum baru ini diperlukan kerjasama, komitmen yang kuat, kesungguhan dan implementasi nyata dari semua pihak, sehingga profil pelajar pancasila dapat tertanam pada peserta didik” (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020).

1. Pengertian Kurikulum Merdeka
Kurikulum Merdeka adalah

pendekatan pendidikan yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih mata pelajaran yang ingin mereka pelajari. Tujuannya adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga mereka dapat meraih potensi terbaik mereka. Dalam sistem ini, siswa memiliki autonomi dalam menentukan jalur belajar mereka sendiri, dengan bimbingan dari guru.

“Asumsi utama merdeka belajar adalah pemberian kepercayaan kepada guru sehingga guru merasa merdeka dalam melaksanakan pembelajaran” (Koesoema, 2020). ” Adapun Konsep Merdeka Belajar menurut pendapat (Sherly et al., 2020) “mengembalikan sistem pendidikan nasional kepada esensi undang-undang untuk memberikan kemerdekaan sekolah menginterpretasi kompetensi dasar kurikulum menjadi penilaian mereka”. Dengan menerapkan kurikulum merdeka akan lebih relevan dan interaktif dimana pembelajaran berbasis proyek akan memberikan kesempatan luas kepada siswa untuk secara aktif menggali isu- isu yang faktual. Sekolah diberi kebebasan untuk memilih tiga pilihan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka.

2. Keuntungan Implementasi Kurikulum Merdeka

Meningkatkan minat belajar siswa: Dengan memberikan pilihan yang lebih luas kepada siswa, Kurikulum Merdeka dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar. Mereka akan merasa lebih termotivasi untuk mempelajari mata pelajaran yang mereka sukai atau mereka anggap relevan dengan minat dan tujuan mereka.

Mengembangkan kemandirian siswa: Dalam Kurikulum Merdeka, siswa belajar untuk mengambil keputusan sendiri dan mengelola waktu mereka. Mereka belajar untuk

mengatur dan memprioritaskan pekerjaan mereka, yang merupakan keterampilan penting dalam kehidupan nyata.

Menumbuhkan kreativitas dan inovasi: Dengan membiarkan siswa memilih mata pelajaran yang mereka minati, Kurikulum Merdeka mendorong kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran. Siswa memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi minat mereka dengan lebih dalam, yang dapat menghasilkan ide-ide baru dan solusi yang kreatif.

3. Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka

Persiapan guru: Implementasi Kurikulum Merdeka memerlukan persiapan yang matang dari guru. Mereka perlu memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup untuk memberikan bimbingan yang efektif kepada siswa dalam memilih dan merencanakan mata pelajaran mereka.

Pemenuhan kebutuhan siswa yang beragam: Kurikulum Merdeka harus memastikan bahwa semua siswa memiliki akses yang sama terhadap mata pelajaran yang mereka minati. Hal ini akan menjadi tantangan jika sekolah tidak memiliki sumber daya yang memadai atau jika kurikulum tidak dirancang dengan mempertimbangkan variasi kebutuhan siswa.

Evaluasi dan pengawasan: Kurikulum Merdeka memerlukan pendekatan evaluasi yang berbeda. Siswa perlu dinilai berdasarkan kemajuan mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran yang mereka tetapkan sendiri. Pengawasan yang efektif juga diperlukan untuk memastikan bahwa siswa benar-benar belajar dan mencapai hasil yang diharapkan.

Implementasi Kurikulum Merdeka adalah langkah maju dalam dunia pendidikan. Dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih mata pelajaran yang mereka minati,

Kurikulum Merdeka dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mengembangkan kemandirian mereka, dan menumbuhkan kreativitas dan inovasi. Namun, tantangan seperti persiapan guru, pemenuhan kebutuhan siswa yang beragam, dan evaluasi yang berbeda perlu diatasi untuk memastikan keberhasilan implementasi kurikulum ini. Dengan upaya yang tepat, Kurikulum Merdeka memiliki potensi untuk menghasilkan generasi siswa yang lebih siap menghadapi dunia nyata.

Kurikulum Merdeka adalah salah satu inisiatif pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa, memperkuat kemandirian mereka, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dunia nyata. Implementasi kurikulum ini telah menjadi perdebatan hangat di kalangan pendidik dan ahli pendidikan. Artikel ini akan membahas tentang implementasi Kurikulum Merdeka, termasuk keuntungan dan tantangan yang terkait dengan penerapannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Situasi Awal dan Tantangan

Sejak tahun 2022 tepatnya pada tanggal 14 Januari 2022, SDN Margorejo 1 Surabaya lolos sebagai sekolah penggerak Angkatan 2. Guru-guru SDN Margorejo 1/403 Surabaya pada saat tahun pertama menjadi sekolah penggerak sama sekali belum memahami apa itu kurikulum Merdeka? Bagaimana pelaksanaan kurikulum Merdeka? Dan apa saja yang dilakukan oleh ibu dan bapak guru sebagai Langkah awal dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka? Hal ini tidaklah mudah bagi SDN Margorejo 1/ 403 Surabaya sebagai salah satu sekolah penggerak yang ada di Surabaya tepatnya di Kecamatan Wonocolo. Dari 16 sekolah yang ada di Kecamatan wonocolo,

SDN Margorejo 1/ 403 Surabaya menjadi pelopor sekolah penggerak pertama.

Sehingga secara otomatis kepala sekolah dan jajaran tenaga pendidik harus mengimplementasikan kurikulum Merdeka dengan model mandiri berbagi. Kurikulum Merdeka diimplementasikan pada aspek pengembangan kurikulum operasional satuan Pendidikan, penggunaan perangkat ajar, pengembangan proyek, penguatan profil pelajar Pancasila dan pembelajaran sesuai dengan tahap capaian belajar peserta didik.

Sebagai salah satu sekolah penggerak kategori mandiri berbagi SDN Margorejo 1/ 403 Surabaya untuk mengimbaskan praktek baik IKM (Implementasi Kurikulum Merdeka) pada warga sekolah (guru, tenaga pendidik, siswa dan orang tua siswa) serta pada komunitas yang ada di Kecamatan Wonocolo (KKG Kecamatan Wonocolo yang terdiri KKG guru kelas, KKG guru mapel PAI, Guru mapel PJOK dan Guru mapel Bahasa Inggris) atau luar kecamatan. Sebagai Upaya terlaksananya IKM secara menyeluruh ke semua satuan Pendidikan. Salah satu praktek baik yang Kepala Sekolah SDN Margorejo 1/ 403 Surabaya adalah menjadi narasumber berbagi praktek baik IKM di SDN Margorejo 1/ 403 Surabaya dan di 16 SD sewilayah Kecamatan Wonocolo.

B. Solusi dan Strategi

Solusi yang dilakukan untuk pengimbasan Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) dengan menggunakan strategi Si Batik Marsa, yaitu variasi berbagi praktek baik yang berisi kegiatan tentang, yang pertama Kepala SDN Margorejo 1/ 403 Surabaya memandu dan mendampingi seluruh guru pada kegiatan belajar mandiri melalui PMM (Platform Merdeka

Mengajar). Kegiatan pendampingan PMM dilakukan di sela jam kosong dan setiap hari selama satu jam sehari atau bisa disebut dengan *One Day One Modul*. Pendampingan juga dilakukan Kepala SDN Margorejo 1 Surabaya sampai guru melakukan aksi nyata dan mendapatkan sertifikat di menu pelatihan mandiri hal ini berupa validasi bahwa guru tersebut telah melakukan aksi nyata dengan baik di PMM. Pendampingan juga dilakukan untuk eksplorasi rapor Pendidikan yang terintegrasi berupa pelatihan mandiri, video inspiratif, bukti karya sebagai bahan inspirasi guru untuk membenahi rapor Pendidikan SDN Margorejo 1/403 Surabaya.

Langkah strategi yang kedua adalah pengimbasan praktek baik melalui model secara daring dan luring sebagai salah satu sekolah penggerak kategori mandiri berbagi SDN Margorejo 1 Surabaya memiliki kewajiban untuk mengimbasikan praktek baik IKM pada kumpul (komunitas belajar) Kecamatan Wonocolo dengan jumlah sekolah 16 sekolah imbas (9 SD Negeri dan 7 SD Swasta) dan berkolaborasi dengan KKG (Kelompok Kerja Guru) dan K3S (Kelompok Kerja Kepala Sekolah) Kecamatan Wonocolo. Kegiatan berbagi praktek baik juga dilaksanakan dengan mengadakan webinar melalui PMM yang diselenggarakan oleh KGB (Komunitas Guru Belajar) Marsa setiap satu bulan sekali. Kegiatan webinar ini dapat diikuti seluruh guru (TK, SD, SMP dan SMA) melalui menu berbagi di PMM yang ada di Indonesia dengan Motto Sedekah Ilmu.

Langkah strategi yang ketiga yaitu Kepala Sekolah dan guru belajar bersama berkolaborasi dalam berbagai kegiatan: FGD (Forum Guru Discussion) yang sekolah lakukan setiap satu minggu sekali dipimpin oleh kepala sekolah yang bertujuan menyelesaikan masalah yang ada di

dalam kelas pembelajaran. Metode Tutebaya (Tutor Sebaya) dengan guru perjenjang dipimpin oleh salah satu guru yang memiliki kompetensi kuat dibanding guru yang lainnya dengan pendampingan kepala sekolah. Selanjutnya KKG (Kelompok Kerja Guru) yang dilakukan setiap dua minggu sekali dan diselenggarakan oleh koordinator kurikulum dengan tujuan untuk mengembangkan keprofesian guru agar semakin profesional. KGB Marsa (Kelompok Guru Belajar) yang dilakukan setiap satu bulan sekali dengan menyelenggarakan webinar di PMM dan menjadi narasumber berbagi praktek baik yang sudah dilakukan adalah “Penguatan Pembelajaran Berdiferensiasi”.

Langkah strategi yang keempat adalah SDN Margorejo 1 Surabaya bekerja sama dengan mitra pembangunan dalam implementasi kurikulum merdeka yaitu bekerja sama dengan LPTK (Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan) terdekat yaitu **Universitas Negeri Surabaya** berupa program Surabaya Mengajar yang dilakukan mahasiswa, dosen pembimbing lapangan dan guru pamong dari SDN Margorejo 1 Surabaya, dengan demikian SDN Margorejo 1 Surabaya harus belajar untuk memberikan praktek baik tentang IKM pada mahasiswa UNESA. **Universitas PGRI Adi Buana Surabaya**, berupa program Kampus Merdeka, PPG Dalam Jabatan sejak tahun 2020 dan PPG Pra Jabatan sejak tahun 2022 hingga tahun ini dan menjadi narasumber berbagi praktek baik mengenai IKM. **Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya** berupa program Kampus Mengajar dan PPG Prajabatan sejak tahun 2022. **Universitas Muhammadiyah Surabaya** berupa PPG Dalam Jabatan dan menjadi narasumber berbagi praktek baik mengenai IKM. **TK pembina**

berupa pelatihan yang ditujukan untuk guru mengenai implementasi kurikulum merdeka dan **TK Merisi Surabaya** berupa praktek baik penguatan profil peajar pancasila dimensi gotong royong dan mandiri.

C. Aksi Nyata

Aksi nyata ini berupa kegiatan dan program terkait pengimbasan IKM melalui strategi Si Batik Marsa, aksi nyata ini dilakukan oleh Kepala Sekolah dan Tenaga Pendidik SDN Margorejo 1/ 403 Surabaya. Berikut rincian aksi nyata yang telah dilaksanakan :

1. Kepala sekolah memandu dan mendampingi seluruh guru pada kegiatan belajar mandiri melalui Platform Merdeka Mengajar.



Gambar 1. Belajar Mandiri melalui PMM (Platform Merdeka Mengajar)

2. Pengimbasan praktek baik melalui model secara luring dan daring, mengadakan webinar melalui PMM yang diselenggarakan oleh

Komunitasn Guru Belajar Marsa (KGB Marsa) setiap bulan sekali. Kegiatan webinar ini dilakukan oleh



seluruh guru yang ada di Indonesia dengan motto 'Sedekah Ilmu'

Gambar 2. Mengikuti Seri Webinar

3. Guru dan Kepala Sekolah selalu belajar bersama berkolaborasi dalam berbagai kegiatan.

- a. FGD (Forum Grup Discussion)



Gambar 3. FGD

- b. Metode Tutabaya (Tutor Sebaya)



Gambar 4. Totebaya

- c. KKG Sekolah



Gambar 5. KKG Sekolah

- d. KKG Kecamatan



Gambar 6. KKG Kecamatan

- e. Kombel KBG Marsa



Gambar 7. KBG Marsa

4. SDN Margorejo 1 Surabaya bekerja sama dengan mitra pembangunan dalam implementasi kurikulum merdeka yaitu bekerja sama dengan LPTK (Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan) terdekat:

- a. **Universitas Negeri Surabaya**

Berupa program Surabaya Mengajar yang dilakukan mahasiswa, dosen pembimbing lapangan dan guru pamong dari SDN Margorejo 1 Surabaya, dengan demikian SDN Margorejo 1 Surabaya harus belajar untuk memberikan praktek baik tentang IKM pada mahasiswa UNESA.

- b. **Universitas PGRI Adi Buana Surabaya**

Berupa program Kampus Merdeka, PPG Dalam Jabatan sejak tahun 2020 dan PPG Pra Jabatan sejak tahun 2022 hingga tahun ini dan menjadi narasumber berbagi praktek baik mengenai IKM.

- c. **Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya** berupa program Kampus Mengajar dan PPG Prajabatan sejak tahun 2022.

- d. **Universitas Muhammadiyah Surabaya** berupa PPG Dalam Jabatan dan menjadi narasumber berbagi praktek baik mengenai IKM.

- e. **TK pembina** berupa pelatihan yang ditujukan untuk guru mengenai implementasi kurikulum merdeka.

- f. **TK Merisi Surabaya** berupa praktek baik penguatan profil pelajar pancasila dimensi gotong royong dan mandiri.



Gambar 8. Bekerja sama dengan mitra pembangunan untuk Implementasi Merdeka (UNESA, UNUSA, UNMU dan UNIPA) kampus merdeka, PPG Dalam Jabatan, PPG Pra Jabatan



Gambar 9. Praktek Baik Penguatan Profil Pelajar Pancasila dimensi gotong royong dan mandiri

5. Kolaborasi dengan orang tua siswa atau biasa disebut Nartu (Narasumber Orang Tua Siswa). Dalam kegiatan ini orang tua siswa diminta untuk menjadi narasumber bagi murid SDN Margorejo 1 Surabaya.



Gambar 10. Nartu (Narasumber Orang Tua)

D. Hasil

Guru SDN Margorejo 1 Surabaya mulai memahami IKM dengan menerapkan pembelajaran berdiferensiasi yang berpusat pada siswa menggunakan strategi Si Batik Marsa. 16 sekolah imbas di Kecamatan Wonocolo mulai menerapkan IKM. Kombel di sekolah dan di kecamatan wonocolo mulai aktif Kembali secara daring dan luring dengan memanfaatkan PMM. Kelompok belajar semakin aktif dalam mengimbaskan IKM melalui webinar

secara daring. Kemudian, kemampuan siswa mencakup aspek 4C semakin terlatih

SIMPULAN

Berdasarkan seluruh uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa dengan strategi “Si Batik Marsa” pada proses pengimplementasian kurikulum Merdeka dan pembelajaran di kelas lebih meningkat. Peningkatan ini dapat dilihat dari pengimbasan 16 sekolah (7 SD Negeri dan 9 SD Swasta) yang ada di Kecamatan Wonocolo dan guru dapat menerapkan pembelajaran berdiferensiasi yang berpusat pada siswa. Guru di SDN Margorejo 1 Surabaya yang awalnya tidak memahami IKM mulai memahami pelaksanaan IKM dengan menggunakan strategi Si Batik Marsa, hal ini terbukti melalui kombel yang semakin aktif secara daring dan luring.

DAFTAR RUJUKAN

- Ainia, D. K. (2020). “Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter.” *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101.
- Fetra Bonita Sari, Risdha Amini, M. (2020). *Jurnal basicedu*, 3(2), 524–532. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/971>
- Hamidah, J. (2023). Pendampingan Pengawas Pembina Sekolah Penggerak Dalam Memfasilitasi Kebutuhan Belajar Dan Berbagi Praktik Baik: Bahasa Indonesia. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 2(6), 1403-1410.
- Islamiyah, F. H., Yani, M. T., & Setyowati, R. R. N. (2023). Praktik Baik Pembiasaan Dan Pembinaan Karakter Sebagai Inovasi Pendidikan Di Sekolah Dasar

- (Analisis Psikososial Dan Implementasi Pancasila Sila Kedua Di Sd Muhammadiyah 2 Gkb Gresik). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 898-907.
- Karwanto, K. Peran Kepala Sekolah Sebagai Inovator Pendidikan dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru.
- Kholifah, N., Subakti, H., Saputro, A. N. C., Nurtanto, M., Ardiana, D. P. Y., Simarmata, J., & Chamidah, D. (2021). *Inovasi Pendidikan*. Yayasan Kita Menulis.
- Koesoema, D. A. (2020). Merdeka Belajar. *KOMPAS*, 25 Pebruari, 6.
- Kristiawan, M., Suryanti, I., Muntazir, M., Ribuwati, A., & AJ, A. (2018). *Inovasi Pendidikan. Jawa Timur: Wade Group National Publishing*.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Menyusun Cerita Praktik Baik Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Anugerah*, 4(1), 43-49.
- Ngabidin, M. (2020). Budaya Mutu Wujudkan Sekolah Unggul: Kumpulan Praktik Baik Implementasi Sistem Penjaminan Mutu di Satuan Pendidikan. Penerbit Andi.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6313-6319.
- Rini, Y. S., & Tari, J. P. S. (2013). *Pendidikan: Hakekat, Tujuan, dan Proses*. Yogyakarta: Pendidikan Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ritonga, R., Tinggi, S., Islam, A., & Mandailing, N. (2023). Pendampingan Pengawas Sekolah Penggerak Untuk Meningkatkan Kompetensi Dalam Melaksanakan Kegiatan Coaching. *Jurnal JPPMI*, 2(April), 1–1



IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOLABORATIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS (Ani Musafa'ah)

ABSTRACT

The purpose of this research is to describe how the collaborative learning model is applied and to identify the implication of this model on students' activeness and cooperation in English Descriptive Text at SMPN 46 Surabaya. This research used qualitative approach and data were collected through documentation, observation and interview. The results of this study indicate that the implementation of the collaborative learning model has gone well. Learners are actively involved in communicating, collaborating and solving problems in groups. This creates a positive learning environment. This study has limitations, such as limited sample size and focus on only one subject matter. Therefore, further research could involve more educators and classes and expand the scope of subject matter.

Keywords: *implementation, implication, collaborative learning, english, descriptive text*

PENDAHULUAN

Pendidikan di abad 21 sangat penting karena membekali individu dengan keterampilan dan pengetahuan yang relevan untuk mengatasi modernisasi yang terus berkembang. Oleh karena itu, pelajar dan pendidik harus terus beradaptasi dan berinovasi demi bisa terus mengembangkan ilmu pengetahuan yang relevan dengan kebutuhan abad 21. Salah satu tren abad ke-21 adalah kolaborasi, yang merupakan bentuk interaksi manusia yang sangat menjanjikan (Laal & Ghodsi, 2012). Pendidik memiliki peran penting dalam menjalankan tugas ini, yaitu terus meningkatkan model pembelajaran dengan menerapkan dan mengevaluasi strategi pembelajaran untuk mengoptimalkan pendekatan pembelajaran selama inovasi pembelajaran berlangsung (Arbi, 2023). Dengan memahami dan menerapkan metode kolaborasi serta terus meningkatkan model pembelajaran kolaboratif, pendidik dapat membantu peserta didik mempersiapkan diri untuk menghadapi tuntutan abad ke-21 dengan lebih efektif.

Gagasan pembelajaran kolaboratif, *Collaborative Learning*, yang merupakan

pengelompokan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran, telah dipelajari dan didukung secara ekstensif. Metode pembelajaran kolaboratif merupakan strategi pembelajaran di mana siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda berkolaborasi dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama (Laal & Ghodsi, 2012). Metode ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mempromosikan keterampilan sosial dan kerja sama, serta memungkinkan siswa belajar dari satu sama lain. Dengan bekerja sama dalam grup-grup kecil, siswa dapat mendukung dan mengajari teman sebaya sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan mendukung. Sebagai contoh dalam pelajaran Bahasa Inggris materi naratif teks, siswa dapat dikelompokkan untuk menganalisis naratif teks yang kompleks. Dalam kelompok-kelompok kecil ini, siswa dapat saling berbagi pemahaman mereka tentang struktur, karakter, dan konflik dalam cerita. Dengan bekerja sama, mereka dapat memahami berbagai sudut pandang dan interpretasi yang berbeda, sehingga memperkaya pemahaman mereka tentang naratif teks, sehingga kolaboratif tidak

hanya mengembangkan keterampilan tentang belajar teks tapi juga meningkatkan keterampilan analisi dan kerja sama.

Dalam hal ini, untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Inggris materi deskriptif teks di SMPN 46, pendidik menggunakan metode pembelajaran kolaboratif dengan mempertimbangkan beberapa alasan. Alasan pertama, model pembelajaran ini memiliki banyak keunggulan. Beberapa keunggulan metode kolaboratif adalah sebagai berikut (Sidgi, 2022): 1. Pembelajaran Kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan dan pembelajaran aktif bagi peserta didik, 2. Pembelajaran kolaboratif dapat mengembangkan keterampilan peserta didik dalam berfikir kritis, 3. Pembelajaran kolaboratif memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan komunikasi lisan yang kuat, dan 4. Model pembelajaran ini membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman holistik dan penguasaan materi. Artinya, dengan metode ini, para peserta didik memperoleh banyak manfaat dalam proses pengembangan kemampuan berkolaborasi yang sangat berharga di kehidupan mereka sehari-hari.

Alasan kedua, beberapa penelitian mengungkapkan bahwa metode pembelajaran kolaboratif adalah metode yang efektif untuk mengajar Bahasa Inggris. Menurut sebuah penelitian, mengajarkan kosakata perbankan kepada mahasiswa sastra Inggris melalui strategi pembelajaran kolaboratif berhasil dengan baik (Kristiana & Ningsih, 2017). Menurut beberapa penelitian, metode pembelajaran kolaboratif dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris (Harismayanti, 2021; Perlina et al., 2022; Rifai et al., 2021). Hasil-hasil penelitian ini menegaskan bahwa pendekatan kolaboratif dalam pengajaran Bahasa Inggris memiliki dasar empiris yang kuat dan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan Bahasa Inggris bagi para peserta didik.

Alasan ketiga, berdasarkan observasi dan wawancara terhadap guru Bahasa Inggris yang dilakukan sebelum pelaksanaan penelitian ini, peserta didik seringkali individualis karena kurangnya kepercayaan diri dan kurangnya motivasi. Argumentasi dan alasan tersebut telah memotivasi pendidik untuk melanjutkan upaya dalam mengintegrasikan pendekatan kolaboratif kedalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah. Dengan demikian, metode pembelajaran kolaboratif dapat menjadi fondasi yang kuat untuk pembelajaran Bahasa Inggris yang efektif di SMPN 46 Surabaya, membantu siswa mengembangkan keterampilan Bahasa dan kolaborasi yang mereka butuhkan untuk sukses di abad ke-21. Dari latar belakang tersebut, peneliti telah merumuskan beberapa tujuan penelitian:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif Pada Mata Bahasa Inggris Materi Deskriptif Teks di SMPN 46 Surabaya.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan Implikasi Model Pembelajaran Kolaboratif terhadap Keaktifan dan Kerjasama Siswa Pada Mata Bahasa Inggris Materi Deskriptif Teks di SMPN 46 Surabaya.

KAJIAN PUSTAKA

Metode Pembelajaran Kolaboratif

Pembelajaran kolaboratif adalah sebuah pendekatan pembelajaran dimana peserta didik bekerja sama secara aktif dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Terdapat banyak jenis kegiatan pembelajaran kolaboratif, sebagian besar berfokus pada aplikasi atau eksplorasi siswa terhadap materi pelajaran daripada hanya presentasi atau penjelasan guru (Kumala & Pandonge, 2020). Tujuan utama dari pembelajaran kolaboratif adalah untuk mendorong interaksi antara peserta didik, membangun pemahaman Bersama, serta mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif seperti

kerja sama, komunikasi, dan pemecahan masalah. Karakteristik utama dari pembelajaran kolaboratif mencakup adanya interdependensi antara peserta didik, komunikasi aktif dan terbuka, tanggung jawab Bersama dalam tugas serta penggunaan metode dan strategi yang mendukung kerja sama antar kelompok. Langkah-langkah metode pembelajaran kolaboratif adalah sebagai berikut (Ikasanti, 2021):

1. Pendidik harus memberikan orientasi kepada siswa dan memberikan keterampilan kolaboratif seperti inkuiri, manajemen kelompok, interpersonal, resolusi konflik, dan sintesis.
2. Pendidik perlu membentuk kelompok, yang bisa bersifat formal, informal, atau dasar, tergantung pada tujuan pembelajaran.
3. Penyusunan tugas pembelajaran perlu mempertimbangkan relevansi, kesesuaian dengan keterampilan peserta didik, mendorong interdependensi, serta menetapkan tanggung jawab individu.
4. Pendidik harus memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dengan memperkenalkan kegiatan, mengobservasi dan berinteraksi dengan kelompok, serta menangani masalah. Memberi nilai dalam pembelajaran kolaboratif memerlukan pendekatan yang bijaksana agar tetap adil dan mendukung proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian

Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendalami pemahaman terhadap fenomena dengan menekankan analisis secara holistic daripada memecahkannya menjadi elemen-elemen terpisah (Ary et al., 2010). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan kualitatif dipilih untuk mendalami pemahaman tentang implementasi model pembelajaran kolaboratif dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi deskriptif teks di SMPN 46

Surabaya. Studi kasus digunakan untuk fokus pada satu sekolah saja (SMPN 46 Surabaya) sebagai objek penelitian sehingga memungkinkan analisis yang mendalam terhadap konteks spesifik.

Lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 46 Surabaya. Sekolah ini terletak di JL. Mayjen Sungkono No.124, Pakis, Kec. Sawahan, Surabaya, Jawa Timur 60256.

Partisipan Penelitian

Subyek penelitian ini terdiri dari guru-guru Bahasa Inggris SMPN 46 Surabaya. Guru-guru tersebut dipilih berdasarkan kebijakan sekolah yang telah mengimplementasikan metode pembelajaran kolaboratif, sementara siswa dipilih secara acak. Sedangkan, obyek penelitian ini merupakan sekumpulan informasi yang relevan dengan pembelajaran Bahasa Inggris materi *descriptive text* dengan menggunakan metode pembelajaran kolaboratif.

Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data pada penelitian ini terbagi menjadi tiga jenis yaitu observasi, dokumentasi dan wawancara.

1. Observasi

Pengumpulan data melalui observasi dilakukan selama pelaksanaan pembelajaran. Observasi akan mencakup interaksi antara guru dan siswa, serta interaksi antara siswa dalam kelompok kolaboratif. Data observasi mencatat praktik implementasi, implikasi, dan evaluasi metode pembelajaran kolaboratif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris materi deskriptif teks di kelas 7H SMPN 46 Surabaya.

2. Dokumentasi

Dokumentasi melibatkan pengumpulan materi pembelajaran, rencana pembelajaran, dan materi pembelajaran dalam konteks model

pembelajaran kolaboratif. Dokumen-dokumen tersebut akan membantu dalam menganalisis kurikulum dan sumber daya yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Hasil-hasil dari dokumentasi diharapkan memberikan dampak positif terhadap kredibilitas hasil penelitian.

3. Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan wawancara semiterstruktur agar memperoleh informasi yang lebih terbuka. Wawancara akan dilakukan dengan guru Bahasa Inggris yang terlibat dalam implementasi pembelajaran kolaboratif. Data yang diperoleh dalam wawancara berupa informasi-informasi yang relevan tentang implikasi dan implementasi metode pembelajaran kolaboratif dalam pembelajaran Bahasa Inggris materi deskriptif teks di kelas 7H SMPN 46 Surabaya.

Analisis Data

Pada proses Analisa data peneliti menggunakan Teknik analisis data oleh Miles, Huberman, dan Saldana yang terdiri dari beberapa tahapan yang sebagai berikut:

1. Kondensasi data

Kondensasi data adalah suatu proses yang mencakup seleksi teliti, penyederhanaan, abstraksi, serta transformasi data. Data-data tersebut merupakan informasi yang relevan dengan pembelajaran kolaboratif yang diperoleh melalui wawancara, dokumen, catatan observasi, dan bahan empiris lainnya. Proses ini penting untuk memungkinkan peneliti mendalam dan menganalisis temuan yang signifikan dalam penelitian.

2. Penyajian data

Pada tahap penyajian data, peneliti mengungkapkan data yang telah di kondensasi melalui berbagai metode, deskripsi naratif, table, gambar, dan format lain. Peneliti menyajikan data dengan menggunakan teks narasi

sebagai metode utama dalam tahap penyajian data.

3. Penarikan kesimpulan

Setelah data telah dikondensasi dan disajikan, peneliti akan melanjutkan dengan mendeskripsikan hasil penelitian yang menjawab rumusan masalah dengan seksama. Kesimpulan yang dihasilkan merupakan hasil sintesis dari seluruh deskripsi temuan penelitian, yang memberikan gambaran komprehensif tentang temuan implikasinya terhadap topik penelitian yang dibahas.

Validitas Data

Triangulasi merupakan suatu pendekatan yang sangat penting dalam penelitian kualitatif untuk memastikan validitas data dan temuan. Dalam konteks penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan menggabungkan data dari beberapa sumber, yaitu observasi, dokumentasi, dan wawancara, sehingga dapat membandingkan dan memvalidasi temuan. Melalui triangulasi, data yang diperoleh dari berbagai sumber akan saling menguatkan dan memberikan konfirmasi terhadap hasil penelitian. Hal ini akan meningkatkan kepercayaan terhadap temuan penelitian serta mengurangi bias atau subjektivitas yang mungkin muncul dalam analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti membahas temuan-temuan penelitian sebagai jawaban masalah yang telah dirumuskan yang relevan dengan implementasi dan implikasi Model Pembelajaran Kolaboratif Pada Mata Bahasa Inggris Materi Deskriptif Teks di SMPN 46 Surabaya. Dengan menganalisis temuan penelitian ini, kita dapat memahami dampak penggunaan metode pembelajaran kolaboratif dalam konteks ini dan bagaimana hal itu memengaruhi pemahaman dan prestasi peserta didik.

Implementasi Metode Pembelajaran Kolaboratif

Kegiatan implementasi metode pembelajaran kolaboratif dibagi menjadi dua tahap yang disebut tahap perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran. Pada proses perencanaan, pendidik bertugas untuk menyusun perencanaan pembelajaran, yang mencakup beberapa administrasi pembelajaran seperti Modul Ajar dan materi pembelajaran. Dalam proses ini, pendidik akan mempersiapkan rancangan pembelajaran sebagai langkah awal dalam meraih tujuan pembelajaran. Ini melibatkan rumusan langkah-langkah pembelajaran, indikator, penentuan kompetensi dasar, pemilihan media, metode pembelajaran, materi pembelajaran, alokasi waktu dan hal-hal yang diperlukan. Proses ini sesuai dengan hasil wawancara dengan Guru Bahasa Inggris yang menegaskan bahwa sudah menjadi tanggung jawab pendidik untuk melakukan persiapan pembelajaran seperti pembuatan rancangan pembelajaran dan materi pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang terdapat pada dokumentasi (modul ajar dan syllabus), kelas 7H adalah kelas yang menjadi tempat penyelenggaraan materi deskriptif teks dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMPN 46 Surabaya. Kelas ini memiliki peran penting dalam implementasi metode pembelajaran kolaboratif. Materi descriptive teks di kelas ini akan diajarkan selama 2 pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 7 Januari 2023 dan pertemuan kedua pada tanggal 14 Januari 2023. Hasil wawancara juga memaparkan bahwa peran pendidik dalam pembelajaran ini adalah sebagai fasilitator yang bertanggung jawab untuk memandu siswa dalam proses kolaboratif dan memastikan lingkungan pembelajaran yang mendukung. Pendidik, sebagai fasilitator, memainkan peran kunci dalam memfasilitasi interaksi dan kerja sama peserta didik.

Setelah tahap perencanaan, peneliti membahas temuan-temuan yang relevan dengan tahap pelaksanaan pembelajaran. Seperti yang telah tercantum dalam rencana pembelajaran, kegiatan pembelajaran kolaboratif materi deskriptif teks di kelas 7H SMPN 46 Surabaya dilaksanakan selama dua pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari tiga tahapan yaitu pendahuluan, inti dan penutup.

#Pertemuan pertama 07 Januari 2023 Pendahuluan

Kegiatan ini adalah kegiatan pembuka yang dilakukan untuk memastikan bahwa peserta didik siap menerima materi yang akan disampaikan oleh pendidik. Kegiatan ini dimulai dengan doa, penyambutan peserta didik, penyampaian tujuan dan menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai saat pendidik memberikan orientasi kepada peserta didik tentang Langkah-langkah pembelajaran kolaboratif. Pendidik mengajari mereka tentang keterampilan-ketrampilan kolaboratif. Setelah itu, pendidik juga menayangkan sebuah video tentang tempat wisata yang terkenal di Surabaya. Proses ini bertujuan untuk memberi rangsangan kepada peserta didik tentang materi yang relevan dengan deskriptif teks tempat wisata dan bangunan bersejarah. Selanjutnya, pendidik menerangkan materi pengenalan deskriptif teks. Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan tanya jawab. Setelah kegiatan tersebut, pendidik membagi peserta didik menjadi 6 kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 6 peserta didik. Pendidik menetapkan tanggung jawab individual bagi setiap peserta didik. Pendidik memberikan arahan kepada peserta didik untuk berdiskusi mengenai tugas kelompok yang telah diberikan. Tugas tersebut adalah untuk membuat deskriptif teks tentang tempat wisata di Surabaya. Kemudian,

teks tersebut akan dijadikan skrip video tentang wisata terkenal di Surabaya. Pada pertemuan ini, peserta didik telah selesai membuat skrip dan melanjutkan pembuatan video di rumah.

Penutup

Kegiatan ini terdiri dari kegiatan refleksi, apresiasi, pemberian tugas, dan diakhiri dengan kegiatan dengan doa dan salam.

#Pertemuan pertama 14 Januari 2023

Pendahuluan

Proses ini dimulai dengan berdoa, menyambut peserta didik, serta penyampaian tujuan pembelajaran. Dan yang terakhir, pendidik menyampaikan materi pembelajaran yang akan mereka diskusikan.

Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan peserta didik mengobservasi setiap kelompok dan berdiskusi mengenai video yang mereka kerjakan, dan dia juga menyanyakan tentang kesulitan-kesulitan yang peserta didik alami. Pada tahap ini, peserta didik menjadi lebih aktif berkomunikasi dan berkolaborasi. Kemudian, pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mempersiapkan kegiatan presentasi. Presentasi dimulai, setiap kelompok maju kedepan kelas dan mempresentasikan hasil video mereka. Setiap presentasi, pendidik memberikan mereka kesempatan untuk tanya jawab dan diskusi. Setelah itu, kegiatan selanjutnya adalah kegiatan evaluasi. Pendidik mengevaluasi hasil kerja siswa serta menjelaskan apa yang harus diperbaiki dan dipertahankan.

Penutup

Kegiatan ini meliputi beberapa tahapan, dimulai dari tahapan refleksi dan mengevaluasi materi. Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan apresiasi dan ditutup dengan doa dan salam perpisahan. Berdasarkan hasil observasi, peneliti menyimpulkan bahwa Implementasi Model

Pembelajaran Kolaboratif Pada Mata Bahasa Inggris Materi Deskriptif Teks di SMPN 46 Surabaya telah dilaksanakan secara baik dan sesuai dengan rancangan pembelajaran. Selama proses ini, peserta didik terlibat aktif dalam aktivitas kolaboratif yang mendorong komunikasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Selain itu, kegiatan evaluasi pembelajaran berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan kualitas pembelajaran peserta didik.

Implikasi Metode Pembelajaran Kolaboratif terhadap Kerja Sama dan Keaktifan Peserta Didik

Berdasarkan data yang diperoleh dari observasi dan wawancara, metode pembelajaran kolaboratif pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi deskriptif teks di SMPN 46 Surabaya memiliki implikasi yang signifikan terhadap keaktifan dan kerja sama peserta didik. Pertama, metode ini mendorong peserta didik untuk berkomunikasi dan berkolaborasi secara aktif. Selama kegiatan inti pembelajaran, peserta didik diajak untuk bekerja dalam kelompok, dimana mereka harus berdiskusi, berbagi ide, dan merancang materi Bersama. Hal ini mengakibatkan peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan keterlibatan mereka, dan mengembangkan kemampuan komunikasi lisan.

Metode pembelajaran kolaboratif juga mempengaruhi kerja sama peserta didik. Dalam lingkungan kolaboratif, peserta didik diajarkan untuk memahami arti pentingnya kerja sama dan saling mendukung. Mereka belajar untuk menghargai peran setiap anggota kelompok dan berusaha mencapai tujuan Bersama. Hal ini menciptakan atmosfer yang mendukung kerja sama tim, dimana peserta didik belajar untuk mengatasi perbedaan pendapat, menyelesaikan masalah, dan mencapai hasil yang optimal melalui kolaborasi.

Penggunaan metode pembelajaran kolaboratif juga berdampak pada pengembangan keterampilan sosial peserta didik. Mereka belajar berinteraksi, berkomunikasi, dan berkoordinasi dengan baik dalam kelompok. Ini tidak hanya bermanfaat dalam konteks pembelajaran tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya mendengarkan, memberikan masukan, dan bekerja Bersama untuk mencapai tujuan Bersama.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran kolaboratif pada mata pelajaran Bahasa Inggris materi deskriptif teks di SMPN 46 Surabaya telah berjalan dengan baik. Metode ini berhasil meningkatkan keaktifan dan kerja sama peserta didik dalam pembelajaran. Peserta didik terlibat aktif dalam berkomunikasi, berkolaborasi, dan memecahkan masalah dalam kelompok, yang memiliki dampak positif pada pemahaman dan kualitas pembelajaran mereka. Dengan demikian, metode pembelajaran ini dapat dianggap sebagai pendekatan yang efektif dalam mengajar Bahasa Inggris, khususnya materi deskriptif teks.

Saran untuk pengembangan penelitian ini adalah melibatkan lebih banyak guru dan kelas dalam proses pembelajaran kolaboratif serta memperluas cakupan materi pelajaran. Selain itu, penelitian lanjutan dapat mempertimbangkan pengukuran keterampilan sosial peserta didik dan dampaknya dalam jangka Panjang. metode ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan sosial dan pribadi peserta didik.

Dengan demikian, penelitian selanjutnya dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang manfaat dan tantangan dalam mengimplementasikan metode pembelajaran kolaboratif dalam konteks

pendidikan Bahasa Inggris di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Arbi, A. P. (2023). Investigating The Use of Project-Based Learning and Students' Satisfaction in the Teaching of Descriptive Texts: A Case Study at Mts Al-Ihsan Krian. *JURNAL HURRIAH: Jurnal Evaluasi Pendidikan dan Penelitian*, 4(2), 266–277.

<https://doi.org/10.56806/jh.v4i2.134>

Ary, D., Jacobs, L. C., & Sorensen, (2010). *Introduction to Research in Education*. Cengage.

Fitriasari, N. S., Apriansyah, M. R., & Antika, R. N. (2020). Pembelajaran kolaboratif berbasis online. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 77-86.

Harismayanti. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas XI IPA.2 Materi Ketrampilan Speaking Di SMA Negeri 10 Aceh Barat Daya. *Jurnal Serambi Akademica* , 9 (5), 657–666.

Ikasanti, N. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif pada Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Negeri Bondowoso* [Institut Agama Islam Negeri Jember]. digilib.iain-jember.ac.id.

Kumala, M., & Pandonge, T. (2020). Collaborative Learning Method in Teaching English. *Sintuwu Maroso Journal of English Teaching*, 3(1), 51–56.

Kristiana, V., & Ningsih, A. M. (2017). Implementasi Strategi Kolaboratif dalam Pengajaran Kosakata Bahasa

Inggris Perbankan bagi Mahasiswa Sastra Inggris UMN-AW Medan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), 125-129.

Laal, M., & Ghodsi, S. M. (2012). Benefits of Collaborative Learning. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 31, 31, 486–490. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.12.091>

Perlina, M., Ariani, N. K., & Sumartini, T. (2022). Peningkatan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris melalui Collaborative Learning. *Qardhul Hasan: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(3), 293–301. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/qh.v8i3.6578>

Rifai, I., Syahria, N., Dian Andanty, F., Nabhan, S., & Siyaswati. (2021). Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Collaborative Writing dan Synchronous Corrective Feedback bagi Guru SMA/SMK di Surabaya. *Gramaswara*, 1(1), 10–25.

Sidgi, L. F. S. (2022). The Benefits of Using Collaborative Learning Strategy in Higher Education. *International Journal of English Literature and Social Sciences (IJELS)*, 7(6), 217–224. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.2161/ijels.76.31>



**PENGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN *LOVE* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MENULIS
NARRATIVE TEXT PADA SISWA
(Erna Sulistyawati)**

ABSTRACT

This study aimed to improve students' motivation and learning achievement in writing narrative text for the Ninth D Graders in 43 State Junior High School Surabaya during Academic Year 2020/2021 by using Literacy, Observation, Video Conference and Evaluation abbreviated as (*LOVE*) learning model. The research procedure is consisted of two cycles, every cycle covers planning, action, observation, and reflection. The setting of this research was 43 State Junoir High School Surabaya, the subject of the study were 37 students of IX-D Class at the second semester of 2020/2021 Academic Year. There were 14 male students and 23 female students at this class. The collected data was analyzed both qualitatively and quantitatively by using observation sheet, test, and rubric. The result shows that the students' motivation and learning result in writing narrative text by using *LOVE* learning model was improved. It was proven from the students' learning achievement in cycle I as many as 54,05 %, meanwhile in cycle II the prosentage increases into 83,78 %.

Keywords: *literacy, observation, video conference, evaluation.*

PENDAHULUAN

Dalam ruang lingkup Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk kelas IX SMP, siswa dituntut terampil menulis dalam konteks yang benar dan berterima sedangkan salah satu Kompetensi Dasar yang termuat pada silabus Kurikulum 2013 pada siswa kelas IX adalah KD 4.7 yakni menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks narrative lisan dan tulis sangat pendek dan sederhana terkait dengan *fairy tales* (Kemendikbud, 2017).

Proses pembelajaran Bahasa Inggris yang baik dan berterima diterapkan juga dalam kegiatan belajar mengajar di SMP Negeri 43 Surabaya, khususnya pada siswa kelas IX-D di Semester Genap Tahun Pelajaran 2020 - 2021. Namun faktanya hasil belajar yang ditunjukkan oleh siswa masih menunjukkan angka dibawah KKM. Rendahnya kemampuan berbahasa Inggris ini, selain bisa berarti rendahnya kemampuan berkomunikasi secara lisan, juga berarti rendahnya kemampuan berkomunikasi secara tulisan sehingga menyebabkan turunnya nilai

prestasi belajar siswa secara keseluruhan. Kondisi tersebut membuat penulis tertarik untuk menemukan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan menulis teks naratif yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *LOVE* (*Literacy, Observation, Video Conference, and Evaluation*). Dalam melaksanakan model pembelajaran *LOVE*, penulis mengintegrasikan pembelajaran dalam jaringan atau daring dengan memanfaatkan aplikasi Microsoft Office 365 yang dapat diakses melalui gawai yang dimiliki siswa. Beberapa fitur pada Microsoft Office 365 seperti Sway, Teams, Quiz, Forms akan dimanfaatkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada Kompetensi Inti Ketrampilan menulis naratif teks dengan menerapkan model pembelajaran *LOVE*.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas maka dirumuskan fokus penelitian ini yaitu apakah model pembelajaran *LOVE* dapat meningkatkan hasil belajar menulis naratif teks pada siswa kelas IX-D SMPN 43 Surabaya?

KAJIAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran *LOVE*

Berdasarkan Permendikbud No. 22 tentang tentang standar proses disebutkan bahwa manifestasi dari Kurikulum 2013 diantaranya mewajibkan siswa untuk meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi dalam setiap kompetensi dasar mata pelajaran. Untuk itu model pembelajaran yang penulis gunakan pada penelitian tindakan ini sejalan dengan cita-cita pemerintah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa khususnya pada Kompetensi Inti ke empat atau KI 4 yaitu kompetensi berkomunikasi secara lisan dan tulisan melalui model pembelajaran literasi, observasi, video conference dan evaluasi yang disingkat *LOVE*.

Menurut Bradbury (2014) mengajar menulis pada siswa sekolah menengah melalui *Digital Literacy Narrative* dapat meningkatkan kemampuan individu untuk berpikir kritis dalam memahami suatu informasi yang dibaca. Sedangkan teknik Observasi atau pengamatan baik mengamati gambar maupun video dalam pembelajaran Bahasa Inggris berperan sebagai alat bantu bagi guru untuk merangsang panca indera peserta didik sehingga dapat menerima pesan secara lengkap.

McKensie and Tomkins (1984) menggaris bawahi bahwa *Teacher's Evaluation* merupakan pendekatan proses bagi guru yang bermanfaat bagi siswa untuk mengetahui kemajuan belajarnya. Keduanya menambahkan bahwa koreksi dari guru membuat siswa mengetahui kesalahannya sehingga bisa memperbaiki agar tidak terulang kesalahan yang sama pada tahap pembelajaran selanjutnya.

Penelitian yang di lakukan oleh FM. Amin dan H. Sundari (2020) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi terkait video conference pada

pembelajaran bahasa dapat memotivasi siswa untuk lebih bertanggung jawab pada pelajaran dan melatih siswa menjadi pembelajar mandiri.

2. Microsoft Office 365

Salah satu Learning Management System (LMS) yang digunakan dalam Pembelajaran Jarak Jauh selama masa pandemi Covid-19 adalah Microsoft Office 365 (MO 365), sebuah software blended learning yang dirancang oleh Microsoft pada 28 Juni 2011 kemudian dirilis ulang pada 12 Januari 2021 juga merupakan layanan perangkat lunak yang ditujukan untuk berbagai kepentingan bisnis maupun umum.

Perangkat lunak ini dilengkapi fitur-fitur canggih yang mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh seperti tersedianya menu video conference, Microsoft Teams, menu pemberian materi lainnya Powerpoint, Microsoft Sway, dan menu penugasan yang dapat terkoreksi secara otomatis yang disebut Microsoft Forms. Bukan hanya itu MO 365 memiliki fitur One drive yang berfungsi sebagai wadah pengumpulan tugas yang dapat mengenali berbagai jenis file baik berupa foto, gambar, suara maupun video.

MO 365 telah dipakai di beberapa lembaga pendidikan diberbagai dunia karena fitur-fiturnya yang lengkap, dan performanya yang canggih. Disamping itu MO 365 relatif mudah dioperasikan serta adanya jaminan keamanan layanan karena satu siswa hanya bisa memiliki satu akun yang terdaftar pada lembaga penyelenggara pendidikan.

Pembelajaran berbasis daring dengan memanfaatkan MO 365 diyakini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pelajaran Bahasa Inggris. Beberapa penelitian membuktikan bagaimana proses penerapan pembelajaran bahasa Inggris melalui MO 365 dapat mengembangkan potensi siswa sebagai pembelajar otonomi (Buchal &

Songsore, 2019; Tjahjadi, Paramita, Salman, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research), karena penelitian tindakan ini dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IX-D dengan jumlah siswa 37 yang terdiri dari laki-laki 14 siswa, dan perempuan 23 siswa. Pemilihan siswa kelas IX D dilakukan atas berbagai pertimbangan, antara lain; siswa sudah mempelajari naratif teks pada semester ini, siswa sudah mempelajari *language features* naratif teks, serta sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar minimal yang ditetapkan. Penelitian ini dilaksanakan selama bulan Januari sampai Februari tahun ajaran 2020/2021 dengan menggunakan 2 siklus.

Prosedur perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan mengacu pada tahap Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diadopsi dari teori Kemmis dan Mc Taggart di dalam Burns (1999:32) bahwa penelitian tindakan dapat dilakukan melalui empat tahap utama meliputi perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*).

A. Siklus I

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Siklus I dilaksanakan pada hari Senin & Selasa, tanggal 25 & 26 Januari 2021. Pada tahap perencanaan, peneliti melaksanakan tugas pokok dan fungsinya yaitu dengan melakukan :

- 1) Analisis kurikulum untuk menetapkan kompetensi dasar yang dijadikan acuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model *Literacy, Observation Video Conference and Evaluation (LOVE)*;
- 2) Guru menyiapkan RPP tentang narrative text;

- 3) Pada tahap *Video Conference*, guru menyiapkan media saluran kelas virtual di Microsoft Teams;
- 4) Guru menyiapkan Instrumen Penelitian berupa tes dan non tes

2. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap pelaksanaan tindakan (*Acting*) dilaksanakan pelaksanaan tindakan dan pengamatan sesuai rancangan yang telah direncanakan sebelumnya yaitu:

- 1) Guru menjelaskan kompetensi dasar yang akan dicapai;
- 2) Guru memberi apersepsi dan motivasi;
- 3) Guru memberi contoh naratif teks berjudul Sangkuriang;
- 4) Pada tahap *Literacy*, guru meminta siswa membaca teks yang disajikan melalui *Sway*;
- 5) Guru menjelaskan pedoman penilaian menulis naratif teks;
- 6) Pada tahap *Observation*, guru meminta siswa mengamati gambar yang terkait dengan Sangkuriang pada layar perangkat siswa;
- 7) Pada tahap *Evaluation*, guru menilai hasil tulisan siswa berdasarkan rubrik pada pedoman penilaian.

3. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan ini dilakukan untuk mengamati kegagalan dan keberhasilan kegiatan pembelajaran menggunakan model *Literacy, Observation, Video Conference and Evaluation (LOVE)* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Inggris pada semester 2.

Pengamatan dilaksanakan oleh 1 orang pengamat yang merupakan teman sejawat. Pengamat tersebut mengamati kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh guru baik itu sebelum, selama maupun sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan

lembar pengamatan aktivitas guru maupun siswa, lembar penilaian serta angket.

4. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Hasil yang didapatkan dalam tahap pengamatan dikumpulkan dan dianalisis. Berdasarkan hasil refleksi dapat dilakukan perbaikan atau perubahan terhadap rencana awal atau pemberian penguatan bahwa rencana awal sudah cocok untuk mengatasi masalah-masalah dan hambatan-hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model *Literacy, Observation, Video Conference and Evaluation (LOVE)*.

Jika ternyata upaya tindakan yang telah dilakukan belum berhasil menjawab masalah yang menjadi kerisauan guru, maka hasil analisis data dan refleksi digunakan untuk merencanakan kembali tindakan melalui siklus berikutnya sampai tercapai target yang diinginkan. Siklus Penelitian Tindakan Kelas berakhir jika perbaikan sudah berhasil dilakukan (Soekamto, 2010: 17).

B. Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Senin & Selasa, tanggal 1 & 2 Pebruari 2021. Pelaksanaan penelitian pada siklus II digunakan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus I. Keberhasilan pada siklus II dimanfaatkan untuk meningkatkan keterampilan dan hasil belajar dalam menulis naratif teks. Pada siklus II peneliti menggunakan model pembelajaran LOVE melalui *Microsoft Teams* dengan memanfaatkan cerita rakyat yaitu Sangkuriang.

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

- 1) Guru menyiapkan RPP untuk satu kompetensi dasar tentang teks naratif;
- 2) Guru menyiapkan siswa melalui Whatsapp Group kelas untuk belajar secara virtual dengan *Microsot Teams*;
- 3) Guru menyiapkan perangkat penilaian yaitu berupa rubrik penilaian menulis;

- 4) Guru menyiapkan lembar observasi guru dan siswa;
- 5) Guru menyiapkan angket siswa;
- 6) Guru mengkoordinasikan program kerja pelaksanaan tindakan dengan kolaborator/guru teman sejawat.

2. Tahap Tindakan (*Acting*)

- 1) Pada tahap Video conference, guru bertatap muka secara virtual dengan siswa melalui *Microsoft Teams*;
- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran;
- 3) Guru memberi apersepsi dan motivasi;
- 4) Guru memberi penjelasan kriteria penilaian menulis yaitu tata bahasa. isi tulisan/struktur teks, tanda baca, ejaan dan pemakaian huruf kapital;
- 5) Guru menayangkan contoh teks naratif tentang Sangkuriang;
- 6) Pada tahap *Literacy*, guru meminta siswa membaca teks Sangkuriang;
- 7) Pada tahap *Observation*, guru meminta siswa mengamati gambar terkait Sangkuriang pada teks naratif tersebut;
- 8) Guru melalui video conference dengan *Microsoft Teams* meminta siswa menulis sebuah teks naratif dengan memilih salah satu tema yang diberikan yaitu fairy tales, legend atau folklore;
- 9) Pada tahap Evaluation, guru menilai hasil tulisan siswa dengan rubrik penilaian.

3. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penelitian tindakan kelas pada siklus II ini maka diperlukan alat-alat pemantauan, pengamatan yang terinci sehingga dapat digunakan sebagai alat ukur keberhasilan. Pengamatan terhadap

penelitian ini dilakukan oleh peneliti dan guru teman sejawat dengan mencatat

semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan.

Pengumpulan data dapat diperoleh melalui dokumentasi, lembar observasi, angket, dan lembar penilaian. Data tersebut bisa berupa data kualitatif (deskripsi tentang aktivitas siswa dan guru selama pelaksanaan tindakan) atau data kuantitatif (angka-angka atau nilai yang diperoleh siswa selama penilaian menulis naratif teks).

Untuk mengumpulkan data di atas peneliti menggunakan berbagai instrumen, misalnya digunakan catatan, yaitu deskripsi kejadian yang diamati pada diri peserta didik atau guru sebagai pelaksana tindakan. Pengamatannya dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dan guru teman sejawat. Obyek yang diamati meliputi aktivitas peneliti sebagai pengajar dan aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran. Hasil observasi dicatat dalam lembar observasi.

4. Tahap Refleksi (Reflecting)

Tahap ini merupakan tahapan untuk memproses data yang didapat pada saat dilakukan pengamatan atau observasi. Data yang didapat kemudian dideskripsikan, dianalisis dan disintesis untuk memperoleh kesimpulan tentang pelaksanaan tindakan. Hasil atau kesimpulan yang didapat pada analisis data digunakan untuk membuat rencana tindak lanjut.

Jika ternyata upaya tindakan yang telah dilakukan belum berhasil menjawab masalah yang menjadi kerisauan guru, maka hasil analisis data dapat digunakan untuk menentukan tindak lanjut untuk siklus berikutnya. Tetapi apabila hasil kesimpulan menunjukkan

adanya perbaikan dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan, maka siklus berakhir.

METODE PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan tes, observasi, catatan lapangan, dan angket. Adapun instrumen yang digunakan adalah lembar observasi, rubrik penilaian menulis (writing). Data yang diperoleh dengan bentuk lembar observasi, dianalisis dengan menggunakan *mix method*, sehingga bisa disimpulkan pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan oleh peneliti, bisa diperoleh masukan atau saran tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media gambar berseri dan bisa menganalisa untuk merencanakan tindakan perbaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kondisi Awal

Hasil tes pratindakan yaitu berupa keterampilan siswa dalam menulis naratif teks sebelum dilakukan tindakan penelitian. Hasil tes pratindakan ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal keterampilan menulis teks naratif dalam Bahasa Inggris siswa kelas IX-D SMP Negeri 43 Surabaya. Jumlah siswa yang mengikuti tes pratindakan ini berjumlah 37 siswa. Hasil pratindakan dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Hasil Tes Pratindakan

No	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Bobot Skor	Prosentase
1	Sangat Baik	85 – 100	2	170	5,4 %
2	Baik	75 – 84	5	375	13,5 %
3	Cukup	65 – 74	15	1.025	40,6 %
4	Kurang	55 – 64	10	590	27,2 %
5	Sangat Kurang	0 – 54	5	150	13,5 %
Jumlah			37	2.310	100 %

$$\text{Rata-rata} = \frac{2.310}{37} = 62,43$$

Tabel di atas menunjukkan bahwa keterampilan menulis naratif teks pada siswa kelas IX-D SMP Negeri 43 Surabaya sudah termasuk ke dalam kategori cukup yaitu 62,43. Dari 37

siswa,

2 siswa atau sebesar 5% termasuk ke dalam kategori sangat baik, 5 siswa atau sebesar 13,5% termasuk ke dalam kategori baik, 15 siswa atau sebanyak 40,6% termasuk ke dalam kategori cukup, 10 siswa atau sebanyak 27% mendapat kategori kurang. 5 siswa atau sebanyak 13,5% termasuk ke dalam kategori sangat kurang. Walaupun sudah berada pada kategori cukup tetapi masih perlu adanya perbaikan untuk meningkatkan hasil nilai siswa.

Setelah melihat hasil tes pratindakan (keadaan awal) siswa yang telah dipaparkan, perlu dilakukan sebuah tindakan agar dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis naratif teks. Tindakan yang dilakukan adalah berupa pembelajaran menulis naratif teks melalui Model Pembelajaran *Literacy, Observation, Video Conference and Evaluation* (LOVE).

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Pada siklus I penggunaan model pembelajaran LOVE banyak perubahan yang dialami oleh siswa khususnya bagi siswa yang memiliki kemampuan menulis kategori kurang. Berikut ini data yang diperoleh dari hasil pembelajaran menulis teks naratif pada siklus I. Setelah kegiatan belajar mengajar dalam serangkaian kegiatan penelitian dilaksanakan, selanjutnya peneliti akan memaparkan hasil kegiatan pembelajaran siswa Kelas IX-D Semester II SMPN 43 Surabaya Tahun Pelajaran 2020/2021 berkaitan dengan upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam menulis teks naratif dengan model pembelajaran LOVE.

Adapun secara rinci akan dipaparkan dari hasil observasi dan catatan peneliti tentang aktivitas belajar, motivasi belajar, dan prestasi belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Kelas IX-D SMPN 43 Surabaya Dalam Menulis Naratif Teks Tahun Pelajaran 2020/2021 pada Pembelajaran Siklus 1

No	Kategori Prestasi Belajar	Rentang Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat Baik	85 – 100	1	2,70 %
2	Baik	75 – 84	19	51,35 %
3	Cukup	65 – 74	5	13,52 %
4	Kurang	55 – 64	12	32,43 %
5	Sangat Kurang	0 – 54	-	
	Jumlah		37	100 %

Berdasarkan data hasil belajar pada Siklus I di dalam tabel 2 diketahui bahwa siswa dengan kategori prestasi belajar kurang, dengan rentang nilai 55-64 ditemukan sebanyak 12 siswa dengan persentase 32,43 %. Untuk siswa dengan kategori prestasi belajar cukup, dengan rentang nilai 65-74 ditemukan sebanyak 5 siswa dengan persentase 13,52 %. Sedangkan untuk siswa kategori prestasi belajar baik yaitu siswa dengan rentang nilai 75-84 dengan frekuensi sebanyak 19 siswa dengan persentase 51,35%. Adapun siswa dengan kategori prestasi belajar sangat baik hanya ada 1 frekuensi atau sebanyak 2,70 %. Berdasarkan observasi pada siklus 1 didapatkan temuan sebagai berikut:

- Kelompok A yang mendapat nilai 85 – 100 ada satu siswa, sudah tuntas.
- Kelompok B yang mendapat nilai 75 – 84 ada 19 siswa, sudah tuntas.
- Kelompok C yang mendapat nilai < 75 atau dibawah KKM ada 17 siswa, belum tuntas.

Jumlah siswa yang mendapat nilai di atas 75 ada 20 siswa. Jadi, jumlah siswa yang sudah tuntas dalam pembelajaran 20 siswa (54,05%) sedangkan yang belum tuntas ada 17 siswa (45,95%). Hasil ketuntasan belajar siswa dalam menulis naratif teks pada Siklus I juga dapat dilihat pada diagram berikut ini:

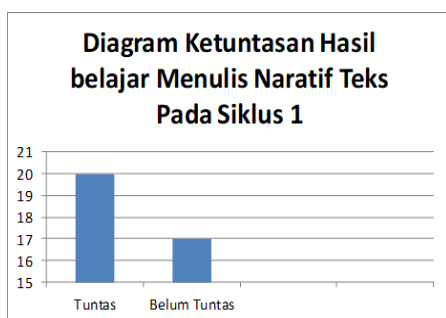


Diagram 1 Hasil ketuntasan belajar siswa dalam menulis naratif teks pada Siklus I

2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Kegiatan pada siklus II, pada dasarnya sama dengan apa yang dilakukan oleh peneliti dalam kegiatan belajar mengajar yang dilakukan pada siklus I yaitu dilaksanakan selama dua kali pertemuan masing-masing pertemuan 2 X 30 menit.

Hal yang membedakan siklus I dengan siklus II adalah pada perencanaannya. Perencanaan siklus II didasari oleh hasil refleksi siklus I, sehingga kekurangan dan kelemahan pada siklus I tidak terjadi pada siklus II. Adapun hasil dari kegiatan belajar mengajar pada kegiatan siklus II ini, secara rinci dapat dilihat pada tabel 3. Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil evaluasi belajar setiap individu setelah melakukan serangkaian kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran

No	Kategori Prestasi Belajar	Rentang Nilai	Frekuensi	Prosentase
1	Sangat Baik	85 – 100	5	13,51 %
2	Baik	75 – 84	26	70,28 %
3	Cukup	65 – 74	-	-
4	Kurang	55 – 64	6	16,21 %
5	Sangat Kurang	0 – 54	-	-
Jumlah			37	100 %

Literacy, Observation, Video Conference, and Evaluation (LOVE). Adapun data yang diperoleh sebagai berikut :

Tabel 3 Hasil Belajar Siswa Kelas IX-B SMPN 43 Surabaya Dalam Menulis Naratif Teks Tahun Pelajaran 2020/2021 pada pembelajaran Siklus 2

Berdasarkan data hasil belajar pada Siklus II di dalam tabel 4.4 tersebut diatas dapat diketahui bahwa siswa dengan kategori prestasi belajar kurang, dengan rentang nilai 55-64 ditemukan sebanyak 6 siswa dengan persentase 16,21%. Pada Siklus II tidak ditemukan siswa dengan kategori prestasi belajar cukup. Sedangkan untuk siswa kategori prestasi belajar baik yaitu siswa dengan rentang nilai 75-84 dengan frekuensi sebanyak 26 siswa dengan persentase 70,28% jumlah ini meningkat daripada siklus pembelajaran sebelumnya. Peningkatan hasil belajar menulis naratif teks juga tampak pada kategori berikutnya yaitu kategori sangat baik ditemukan sebanyak 5 frekuensi atau sebanyak 13,51 %. Sehingga hasil belajar siswa pada siklus II terbukti meningkat. Berdasarkan observasi pada siklus II didapatkan temuan sebagai berikut:

- Kelompok A yang mendapat nilai 85 – 100 ada 5 siswa, sudah tuntas.
- Kelompok B yang mendapat nilai 75 – 84 ada 26 siswa, sudah tuntas.
- Kelompok C yang mendapat nilai < 75 ada 6 siswa, belum tuntas.

Jumlah siswa yang mendapat nilai di atas 75 ada 31 siswa. Jadi, jumlah siswa yang sudah tuntas dalam pembelajaran 31 siswa (83,78%) sedangkan yang belum tuntas ada 6 siswa (16,22%). Hasil ketuntasan belajar siswa dalam menulis naratif teks pada Siklus II juga dapat dilihat pada diagram berikut ini:



Diagram 2 Hasil ketuntasan belajar siswa dalam menulis naratif teks pada Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan pada siklus I dan II dapat diketahui bahwa pembelajaran menulis naratif teks dengan menggunakan model pembelajaran *Literacy, Observation, Video Conference and Evaluation* (LOVE) yang dilaksanakan secara daring melalui platform *Microsoft Teams* terbukti dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas IX-B SMPN 43 Surabaya pada tahun ajaran 2020/2021, yaitu pada pra siklus 62,43, sedangkan pada siklus I rerata mencapai 70,14 dan pada siklus II mencapai rerata 76,08.

SIMPULAN DAN SARAN

Fokus pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis naratif teks dengan menggunakan model pembelajaran *Literacy, Observation, Video Conference, and Evaluation* (LOVE) yang di laksanakan secara daring melalui platform *Microsoft Office 365*.

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan seperti yang telah diuraikan pada bab sebelumnya maka dalam bab ini peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran LOVE terbukti dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas IX-D SMPN 43 Surabaya tahun pelajaran 2020/2021 dalam menulis teks naratif teks berbahasa Inggris.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Literacy* dapat membentuk karakter siswa untuk terbiasa membaca sebelum membahas materi. Pembelajaran dengan *Observation* mampu memotivasi siswa untuk berfikir kritis dan kreatif dalam menyimak materi. Pembelajaran dengan *Video Conference* dapat mengoptimalkan perilaku belajar siswa dengan tatap muka secara virtual sedangkan *Evaluation* diperlukan sebagai alat ukur keberhasilan suatu metode pembelajaran yang diterapkan.

Dengan menggunakan model pembelajaran LOVE proses pembelajaran

daring akan lebih kreatif dan inovatif karena siswa tidak merasa bosan dengan model pembelajaran yang monoton. Selain itu tahap kegiatan belajar dalam model pembelajaran LOVE sesuai dengan tahap pembelajaran menulis yaitu *planning, drafting, editing, and publishing*. Melalui tahap tersebut siswa dapat mempelajari materi secara bertahap untuk menghasilkan karya tulisnya sendiri sesuai dengan kaidah penulisan naratif teks yang berterima.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian tersebut, peneliti memberikan saran untuk guru yang hendak melakukan penelitian serupa perlu mempersiapkan sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran berbasis daring.

Peneliti lain dapat melakukan penelitian yang serupa dengan model pembelajaran yang berbeda. Selain itu, penulis memberikan saran, sebelum melakukan penelitian, peneliti lain hendaknya mempersiapkan segala sesuatu yang berkaitan dengan proses penelitian dengan matang agar dalam melakukan penelitian kesalahan-kesalahan teknis dapat diminimalisir.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, F. M., & Sundari, H. (2020). EFL students' preferences on digital platforms during emergency remote teaching: Video Conference, LMS, or Messenger Application?. *Studies in English Language and Education*, 7(2), 362-378.
- Bradbury, K. S. (2014). Teaching writing in the context of a national digital literacy narrative. *Computers and Composition*, 32, 54-70.
- Buchal, R., & Songsore, E. (2019). Using Microsoft Teams to support collaborative knowledge building in the context of sustainability assessment. *Proceedings of the Canadian Engineering Education Association (CEEA)*.

Burns, A. 1999. *Collaborative Action Research for English Language Teachers*. United Kingdom: Cambridge University Press.

Kemdikbud. (2017). Model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs). Jakarta: Kemdikbud Press.

McKensie, L., & Tomkins, G. E. (1984). Evaluating students' writing: A process approach. *Journal of Teaching Writing*, 3(2), 201-212.

Tjahjadi, E., Paramita, S., & Salman, D. (2021). Pembelajaran Era Pandemi Covid-19 di Indonesia (Study terhadap Aplikasi Discord). *Koneksi*, 5 (1), 83-89.



**PENINGKATAN MOTIVASI DAN KETERLIBATAN PEMBELAJARAN
BAHASA INGGRIS MELALUI PENDEKATAN BERMAIN PERAN PADA
SISWA MENENGAH PERTAMA
(Dindien Mardiani)**

ABSTRACT

This study aims to increase students' motivation and involvement in learning English through a role-playing approach for students of SMP Negeri 35 Surabaya. The research subjects were the students of SMP Negeri 35 Surabaya, totaling 31 students. The data collection methods used were observation, test, and documentation. English learning is often considered complicated and boring by students, thus reducing their motivation and involvement in the learning process. To overcome this problem, this study aimed to explore the role-playing approach as a learning method that can increase students' motivation and engagement in English learning.

Keywords: *motivation enhancement, role play, student engagement, English language learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa Inggris menjadi semakin penting di era globalisasi ini terutama bagi SMP Negeri 35 Surabaya. Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris memiliki peran krusial dalam membuka pintu kesempatan pendidikan dan karir bagi generasi muda. Namun, tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris terutama pada tingkat sekolah menengah pertama adalah bagaimana menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, mengasyikkan, dan dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa.

Pentingnya motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran bahasa Inggris tidak dapat diabaikan. Siswa yang termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik dan mengembangkan keterampilan bahasa Inggris secara efektif. Sebaliknya, siswa yang kurang termotivasi dan tidak terlibat cenderung mengalami kesulitan dalam memahami materi dan mempertahankan minat dalam belajar bahasa Inggris.

Dalam rangka meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama, SMP Negeri

35 Surabaya Terutama di kelas 9J, mereka belajar dengan membuat sebuah pendekatan bermain peran (role-playing) yang muncul sebagai alternatif yang menarik. Pendekatan bermain peran menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk simulasi situasi kehidupan nyata atau skenario, di mana siswa diminta untuk mengambil peran atau karakter tertentu. Melalui pendekatan ini, siswa dapat lebih terlibat dalam pembelajaran dan merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermanfaat.

Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok (Uno, 2010).

Pendekatan bermain peran dapat meningkatkan partisipasi siswa, mengurangi kecemasan dalam berbicara bahasa Inggris, meningkatkan kreativitas, dan mengembangkan keterampilan sosial mereka. Namun, walaupun telah ada bukti yang menjanjikan, masih perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk memahami secara lebih mendalam dampak penggunaan pendekatan bermain peran dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah

menengah pertama.

Menurut Sumadi Suryabrata (1980:8) belajar adalah sebuah rangkaian suatu aktivitas atau kegiatan yang dilakukan seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa perubahan pengetahuan atau kemahiran yang sifatnya permanen.

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang merupakan hasil dari pengalaman. (Oemar Hamalik, 1983:21) belajar adalah informasi tentang pengetahuan, sikap perilaku serta keterampilan yang dicapai oleh siswa setelah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran selama rentang waktu tertentu. Menurut Bobbi de Porter dan Mike Hernacki (2001:111) belajar adalah kombinasi dari bagaimana menyerap, lalu mengatur dan mengolah informasi (bahan ajar).

Wicaksono (2016) menyatakan bahwa metode role playing memiliki dua macam pengertian. Pertama, bermain peran merupakan kegiatan yang bersifat sandiwara. Artinya terdapat pemain- pemain maupun tokoh-tokoh yang memainkan suatu peran tertentu, peran tersebut sesuai dengan tokoh yang telah ditulis dalam skenario, dan tujuan dari bermain peran ini adalah untuk memberikan hiburan pada orang lain. Kedua, metode bermain peran merupakan suatu kegiatan yang bersifat sosiologis, di mana pola – pola dalam berperilaku yang ditunjukkan oleh seseorang, ditentukan oleh norma – norma sosial yang hidup di masyarakat.

Menurut Mansyur dikutip dari Sagala (2007:213) kebaikan-kebaikan bermain peran antara lain: (a) siswa melatih dirinya untuk melatih, mengalami, dan mengingat isi bahan yang akan di perankan, (b) siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan kreatif, (c) bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk, (d) kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya, (e) siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung

jawab dengan sesama, (f) berbahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik.

Metode Role Playing (Bermain peran) Sandra de Young dalam Nursalam dan Efendi (2008) menyatakan bahwa metode role playing atau dikenal dengan bermain peran merupakan salah satu bentuk drama.

Dalam metode ini, siswa diminta untuk bermain suatu drama, secara spontan untuk memperagakan peran-perannya dalam berinteraksi. Peran yang dilakukan berhubungan dengan masalah maupun tantangan dan hubungannya dengan manusia.

Sedangkan Perdana (2010) menyatakan bahwa metode bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran, di mana subjek diminta untuk berpura-pura menjadi seseorang dengan profesi tertentu yang digeluti orang tersebut. Selain itu, subjek juga diminta untuk berpikir seperti orang tersebut agar dia dapat mempelajari tentang bagaimana menjadi seseorang dengan profesi tersebut.

Penelitian ini mengkaji terkait, (1) bagaimana keterlibatan siswa SMP Negeri 35 Surabaya dalam bermain peran (*Role playing*)? (2) apakah metode bermain peran dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa SMP Negeri 35 Surabaya?

Dalam hal ini, efektivitas pendekatan bermain peran dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat sekolah menengah pertama. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sesuatu yang berharga dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Inggris yang inovatif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan produktif. observasi, tes, dan dokumentasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode role playing bermain peran, adalah suatu metode yang meminta siswa untuk

memainkan peran tertentu, melalui suatu interaksi dengan lingkungan sosialnya, dalam hal ini memerankan sebagai orang lain yang ditentukan, dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris pada penelitian ini siswa memerankan dirinya sebagai tokoh terkenal, artis, olahragawan, dan sebagainya. Metode pembelajaran dengan metode ini dipilih karena sesuai dengan materi pembelajaran dan pendekatan keterampilan yang dalam pembelajaran yakni keterampilan berbicara (speaking skill).

KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Metode Pembelajaran

Salah satu aspek pokok dalam pendidikan dan merupakan masalah sentral dalam mengajar adalah metode pembelajaran. Hasan (Supriatna, dkk., 2007:126) memaparkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara yang digunakan untuk memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa dalam belajar. Selanjutnya menurut Wahab (2007:83), metode pembelajaran dapat diartikan sebagai proses atau prosedur yang hasilnya adalah belajar pada siswa.

Ada beberapa macam metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh para guru. Memilih serta menggunakan metode pembelajaran yaitu merupakan kiat para guru menurut pengetahuan metodologisnya dan pengalaman mengajar yang sesungguhnya. Metode pembelajaran mempunyai ciri khas tertentu yang apabila di kaji berdasar kan tujuannya akan membawa guru ke arah upaya pemilihan serta penggunaan metode pembelajaran secara Tepat. Wesely dan Wronski (Wahab, 2007: 86) mengemukakan beberapa pertimbangan yang mencoba mengemukakan ciri-ciri sebuah metode yang baik. Diantara ciri metode yang baik itu adalah:

- A. Teliti, cermat, tepat dan tulus hati (sungguh-sungguh), dengan melibatkan kejujuran guru dan siswa.
- B. Harus artistik, dalam arti guru benar-

benar dapat merasakan hal mana yang relevan dan yang tidak, juga tidak sama dengan kebenaran. Melalui metode itu guru menafsirkan dan mensintesa.

- C. Harus bersifat pribadi, yaitu sesuatu yang telah mempribadi padadirinya guru, tidak bersifat formalism atau sesuatu yang rutin belaka, sebab yang penting adalah aktualita melalui pengalaman.
- D. Menghubungkan dirinya dengan pengalaman yang telah dimiliki siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat peneliti simpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu salah satu bagian yang amat penting dalam sebuah proses belajar mengajar sebab metode pembelajaran yakni cara yang di pakai guru agar memberi ruang serta kesempatan belajar kepada para siswanya. Penelitian yang dilakukan oleh Winanti (2019) dalam sebuah jurnal dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Siswa Kelas IV." Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkatan hasil belajar IPS melalui metode Bermain Peran (*Role playing*) pada siswa kelas IV.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini adalah menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa kelas IV dari nilai rata-rata.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurhidaya dan Arif (2015) dalam sebuah jurnal dengan judul "Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Bahasan Jual Beli di Kelas IV SDN Fatufiah Kecamatan Bahodopi kabupaten Morowali." Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pokok bahasan jual beli melalui bermain peran (*Role Playing*). Metode penelitian yang digunakan pada

penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini adalah tingkat belajar siswa menunjukkan peningkatan melalui metode bermain peran (*Role Playing*).

Penelitian yang dilakukan oleh Naiborhu (2019) dalam sebuah jurnal yang berjudul "Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Inggris Melalui Metode Bermain Peran." Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berbicara bahasa inggris SMP Negeri 1 Meranti.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadinya siklus I dan II, serta menunjukkan adanya tingkatan ketuntasan dan ketidaktuntasan siswa.

2. Pengertian Metode Role Playing

Metode Role Playing adalah berakting dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu untuk tujuan-tujuan tertentu seperti menghidupkan kembali suasana historis misalnya mengungkapkan kembali perjuangan para pahlawan kemerdekaan, atau mengungkapkan kemungkinan keadaan yang akan datang, atau menggambarkan imajiner yang dapat terjadi di mana dan kapan saja (Wahab,2007: 109).

Ahli lain menyatakan metode role playing bisa diartikan sama artinya dan dalam pemakaian sering di silih gantikan. Supriyaka,dkk., (2007:98) mengungkapkan role playing atau bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengkreasi berbagai peristiwa perubahan sosial budaya, mengkreasikan peristiwa-peristiwa aktual atau kejadian-kejadian yang mungkin muncul pada masa yang akan

datang.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah studi eksperimental dengan menggunakan desain kelompok. Sampel penelitian terdiri dari dua kelompok siswa menengah pertama, yaitu kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran bahasa Inggris melalui pendekatan bermain peran dan kelompok kontrol yang menerima pembelajaran bahasa Inggris dengan metode pengumpulan data melalui observasi, tes, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan bermain peran dalam pembelajaran bahasa Inggris pada siswa kelas 9J SMP Negeri 35 Surabaya secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Partisipan penelitian yang terlibat dalam aktivitas bermain peran menunjukkan peningkatan minat dan antusiasme dalam mengikuti pelajaran bahasa Inggris. Selain itu, siswa juga lebih aktif dalam berbicara, berkolaborasi, dan berinteraksi dengan teman sekelas dalam bahasa Inggris.

Selama implementasi pendekatan bermain peran, tingkat motivasi siswa meningkat secara keseluruhan, terutama dalam hal penggunaan bahasa Inggris dalam konteks kehidupan sehari-hari dan situasi sosial. Para siswa menunjukkan peningkatan percaya diri dalam menggunakan bahasa Inggris dalam situasi yang berbeda, termasuk dalam peran yang mereka mainkan selama aktivitas bermain peran.

Selain itu, tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris juga meningkat secara signifikan. Siswa kelas 9J SMP Negeri 35 Surabaya lebih aktif berpartisipasi dalam kelas, mengeluarkan ide dan pendapat mereka, dan berusaha mencari pemahaman yang lebih baik tentang materi pembelajaran. setelah mengadopsi pendekatan bermain peran.

Selain peningkatan motivasi dan keterlibatan, pendekatan bermain peran juga memberikan manfaat tambahan, seperti peningkatan kreativitas, kerja sama tim, dan kemampuan berpikir kritis siswa. Siswa menunjukkan kemajuan dalam memahami bahasa Inggris dan menerapkannya dalam situasi yang lebih kompleks, baik dalam konteks kelas maupun di luar kelas. Peneliti memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya materi yang belum di pahami kemudian peneliti dapat menjelaskan Kembali materi yang di rasa masih kurang.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, berikut untuk mengimplementasikan pendekatan ini secara lebih efektif:

1. Pelatihan khusus guru untuk memahami pendekatan bermain peran.
2. Pengembangan Materi Pembelajaran yang Relevan dan Menarik.
3. Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran.
4. Melibatkan Siswa dalam Proses Perencanaan Pembelajaran.
5. Variasi Aktivitas Bermain Peran.
6. Penggunaan Penghargaan dan Pengakuan.
7. Evaluasi dan Refleksi Terus- Menerus.
8. Penelitian Lebih Lanjut.

Dengan demikian pendekatan bermain peran ini sangat mumpuni untuk dijadikan sebuah metode pembelajaran yang menarik. Dapat dilihat dari hasil perolehan data siswa yang mengikuti pembelajaran ini serta dokumentasi sebagai berikut.



Gambar 1.1



Gambar 1.2

Gambar 1.1 dan Gambar 1.2



Gambar 1.3



Gambar 1.4

Gambar 1.3 dan Gambar 1.4

Tabel 1.1
Sampel data siswa kelas 9J SMP Negeri
35 Surabaya

No	Data Siswa Aktif di kelas	Data Siswa pasif di kelas	Data Siswa kurang percaya diri di kelas
1	Nisa	kayla	ervino
2	Valen	michelle	bintang
3	Felicya	adam	ridwan
4	farah	bintang	romero
5	cilla		
6	duhita		

Data Siswa malas di kelas	Data Siswa rajin di kelas	Data Siswa pintar di kelas
angel	beltran	Rafael
fardan	raditya	Stefanie
	nehan	

Keterangan :

1. 11 siswa (aktif, rajin, dan pintar)
 2. 10 siswa (kurang percaya diri, malas, dan pasif)
 3. 10 siswa (standart)
- Dengan persentase yang diperoleh :
 40% : 30% : 30%

Dalam tabel tersebut dapat dilihat banyaknya siswa aktif, pasif, dan standart

menentukan bagaimana metode bermain peran atau *Role playing* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP Negeri 35 Surabaya, dan pada keterangan 10 siswa (pasif) cenderung bisa memperoleh motivasi belajar dari metode bermain peran.

Adapun langkah-langkah yang harus diterapkan oleh guru terkait dengan metode pembelajaran menggunakan teknik bermain peran. Langkah-langkah tersebut (Wicaksono dkk. 2016) dijelaskan sebagai berikut.

1. Guru dapat menyusun atau menyiapkan tentang skenario yang akan ditampilkan di kelas.
2. Guru dapat membentuk siswa dalam sebuah kelompok- kelompok kecil.
3. Guru memberikan sebuah penjelasan kepada siswa tentang kompetensi yang ingin dicapai melalui kegiatan pembelajaran *role playing*.
4. Guru memanggil siswa yang telah ditunjuk untuk memainkan sebuah peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan.
5. Setiap siswa yang berada dalam sebuah kelompok kecil dapat melakukan sebuah pengamatan pada siswa yang sedang memperagakan skenarionya.
6. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menyusun dan menyampaikan hasil kesimpulan berdasarkan skenario yang telah dimainkan oleh kelompok lain.
7. Langkah terakhir, guru dapat memberikan sebuah kesimpulan dari kegiatan *role playing* yang dilakukan bersama dengan siswa.
8. Kesimpulan yang diberikan guru bersifat umum.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa ada tujuh langkah yang perlu dilakukan oleh guru, ketika menerapkan suatu metode *role playing* (bermain peran) dalam sebuah kegiatan pembelajaran. Skenario merupakan bagian penting dalam bermain peran atau *Role playing* yang perlu disusun oleh guru dengan cara yang sistematis sesuai dengan karakteristik

metode role playing (bermain peran).

Adapun tujuan dari Metode Pembelajaran dengan Teknik *Role Playing*. Metode *role playing* atau bermain peran, juga memiliki tujuan. Tujuan dari metode role playing atau bermain peran, yaitu mengajarkan empati siswa dan memotivasi mereka untuk menjadi lebih baik. Siswa diajak untuk mengalami dunia dengan cara melihat dari sudut pandang orang lain. Siswa diminta untuk membayangkan dirinya di posisi orang lain agar bisa menyelami perasaan dan sikap yang ditunjukkan oleh orang lain, memahami dan peduli terhadap tujuan dan perjuangan dari orang lain, dan mencoba untuk berperan yang tidak biasa. Ada tiga bentuk modalitas belajar yaitu visual, auditorial dan kinestetik dan empat dominasi otak yaitu sekuensial abstrak. Belajar itu senantiasa merupakan perubahan (change) tingkah laku (behavior) atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan seperti membaca, mengamati, menulis, meniru, dan lain sebagainya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pendekatan bermain peran memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Inggris.

Penerapan model pembelajaran role playing dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran merencanakan dan menolak pertemuan. Hal ini terlihat partisipasi dan kemauan siswa untuk ikut bermain peran dalam proses pembelajaran dan dalam menerima materi pelajaran. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang efektivitas pendekatan ini dan memberikan saran praktis bagi guru bahasa Inggris dalam merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, peneliti menyarankan beberapa hal diantaranya sebagai berikut:

1. Model pembelajaran role playing (bermain peran) dapat dipilih sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan suatu hasil belajar siswa dan keberanian siswa.
2. Kepada guru diharapkan untuk bisa menggunakan metode ini untuk materi yang tepat sebab melalui penggunaan model pembelajaran ini siswa dapat berperan sangat antusias dan aktif dalam proses pembelajaran dan merupakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.
3. Bagi peneliti lain yang akan melakukan penelitian ini lebih lanjut dapat dilakukan dengan referensi yang lebih luas lagi dan waktu yang relatif efektif agar dapat di jadikan sebagai suatu studi perbandingan bagi guru dalam upaya meningkatkan kualitas pengajaran khususnya pada mata pelajaran yang sesuai.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembaca dan peneliti lain, dalam proses penelitian yang mengkaji metode bermain peran.

DAFTAR PUSTAKA

- Indra, I. (2017). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar PAI Siswa SMP Negeri 2 Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Margana dan Humaera Silvia Maristy. 2020. Enhancing Students' Writing Ability through Contextualization Practices. *Litera* (19): 329-342.
- Naiborhu, R. (2019). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris melalui metode bermain peran. *Jurnal global edukasi*, 3(1), 7-12.
- Noer, U. (2016). Analisis gaya belajar mahasiswa terhadap model dan strategi pembelajaran dosen. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan Islam*,

14(2).

Nurhidaya dan Arif Firmansyah Hasdin. (2015). Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Jual Beli di kelas IV SDN Fatufia Kecamatan Bahodopi Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online* (3): 161-174.

Nursalam, dan Efendi, F. (2008). Pendidikan dalam Keperawatan. Surabaya: Salemba Medika.

Perdana, P. (2010). Biru Indigo. Jakarta: Voila.

Sagala, S.(2010). Konsep dan makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

Suciati, S. (2021). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi tentang Jati Diri (Talking About Self) melalui Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) di Kelas X MIPA. 1 SMAN 4 Kota Bima Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 157-176.

Uno, H. (2010). Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara.

Winanti, Wulan Ayu. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas IV. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (2): 120-131.



**PENINGKATKAN KETRAMPILAN MENGGAMBAR SKETSA POSTER SISWA
DENGAN METODE *FLIPPED CLASSROOM*
(Ani Sujarwati)**

ABSTRACT

The implementation of art learning in schools can also be practiced through creative and innovative work learning. One of the creative activities in art learning is poster drawing. Most students have difficulty in building an imagination that students will pour in a poster sketch. In poster drawing learning, aspects of planning, and implementation of learning and evaluation of learning need to be carried out optimally so that learning objectives can be achieved properly so that effective learning can be achieved. The objectives to be achieved in this research are to describe how the learning process of poster drawing for class VIII-H students of SMP Negeri 22 Surabaya using the Flipped Classroom method, and to describe how to improve the learning outcomes of poster drawing for class VIII-H students of SMP Negeri 22 Surabaya with the Flipped Classroom method. The Flipped Classroom method is a learning model in which students before studying in class study lessons at home in accordance with the assignments given by the teacher. Teachers can apply lessons in learning videos that students can be accessed at home. This method is expected to be more effective in strengthening students' understanding and also provoke students' imagination in making poster sketches. From the results of the analysis, the average final score of students from cycle I to cycle II showed an increase from an average of 74.86 to 86.11. This shows that most of the students have followed the lesson and are able to draw poster drawings well. Learning to draw poster sketches has been said to be complete because more than 70% of students are able to draw poster drawings well.

Keywords: *poster sketch, flipped classroom, video tutorial, student skills*

PENDAHULUAN

Pelaksanaan pembelajaran seni rupa di sekolah dapat juga dipraktikkan melalui pembelajaran kerja kreatif dan inovatif. Gambar poster merupakan materi yang penting dalam pembelajaran seni rupa terutama siswa SMP kelas VIII karena pembelajaran gambar poster masuk dalam Kurikulum 2013 untuk siswa SMP kelas VIII semester genap. Menggambar poster penting untuk diajarkan pada siswa kelas VIII karena dengan menggambar poster siswa dapat melatih koordinasi antara mata dan tangan sebagai kemampuan dasar dalam menggambar (Syakir dan Mujiono, 2007:7-10).

Masa pandemi membuat proses pembelajaran berlangsung kurang maksimal karena seluruh proses belajar dilakukan secara daring. Banyak kendala yang ditemui, seperti paket data dan

jaringan internet yang berpengaruh pada proses pembelajaran. Berdasarkan observasi pembelajaran daring mengenai menggambar sketsa gambar poster di kelas VIII H SMP Negeri 22 Surabaya, peneliti mendapatkan masalah tentang lemahnya pembuatan sketsa siswa yang mengakibatkan ketidakcapaian hasil gambar poster. Daya imajinasi siswa juga sangat berpengaruh dalam proses pembuatan sketsa gambar poster.

Sketsa merupakan bentuk atau komposisi yang dibuat dalam bentuk diagram secara sederhana untuk menggambarkan suatu teori, perencanaan atau rencana (Susanto, 2011: 369). Pembelajaran gambar poster butuh tahapan yang dimulai dari sketsa bentuk dan pewarnaan pada gambar poster. Pembelajaran yang efektif merupakan kesesuaian antara siswa yang

melaksanakan pembelajaran dengan sasaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Pendapat ini selaras dengan (Hartatik, 2002:8) yang menyatakan bahwa, efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapinya tujuan, ketepatan waktu, dan adanya partisipasi aktif dari anggota. Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan pembelajaran yang efektif dan juga menarik bagi siswa dalam materi menggambar sketsa gambar poster, sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam melakukan proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah kegiatan yang di dalamnya terdapat proses mengajar, membimbing, melatih, memberi contoh, dan atau mengatur serta memfasilitasi berbagai hal kepada siswa agar bisa belajar sehingga tercapai tujuan pendidikan. Mulyasa dalam (Rohmadi, 2009: 65) menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Interaksi ini terjadi terutama antara siswa dan guru. Pada proses pembelajaran terjadi hubungan yang bersifat dwiarah antara guru dan siswa.

Poster merupakan karya seni yang tergolong dalam seni rupa yang berfungsi menunjang sarana promosi barang atau jasa termasuk untuk propaganda ide-ide. Poster berbentuk 2 dimensi, bergambar dan dicetak sebanyak mungkin serta biasanya memakai bahan kertas, dan enamel (Susanto, 2011:316). Gambar (drawing), berasal dari kata *draw* menggambar pada tingkat paling sederhana adalah dasar dari segala hal dalam seni rupa atau dianggap sebagai "mother of art". Gambar ternyata berdiri sebagai fakta kasat mata yang memperlihatkan pikiran dan rencana seniman di setiap wilayah kreativitasnya (Susanto, 2011:109).

Metode *Flipped Classroom* adalah model dimana dalam proses belajar mengajar tidak seperti pada umumnya,

yaitu dalam proses belajarnya siswa mempelajari materi pelajaran dirumah sebelum kelas dimulai dan kegiatan belajar mengajar di kelas berupa mengerjakan tugas, berdiskusi tentang materi atau masalah yang belum dipahami siswa. Metode *Flipped Classroom* merupakan suatu cara yang dapat diberikan oleh pendidik dengan meminimalkan jumlah instruksi langsung dalam praktek mengajar mereka sambil memaksimalkan interaksi satu sama lain.

Pemanfaatan pembelajaran menggambar sketsa poster menggunakan metode *Flipped Classroom* diharapkan mampu meningkatkan ketrampilan siswa. Metode *Flipped Classroom* sangat cocok bila dilakukan selama masa pandemi, karena banyak waktu yang bisa digunakan siswa untuk belajar di rumah. Waktu belajar yang lebih dan juga pemanfaatan media video tutorial akan mampu memancing imajinasi siswa dalam menggambar sketsa poster.

Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individual, maupun berkelompok. Pada pembelajaran yang bersifat masal (mass instruction), manfaat kaset video sangat nyata. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Hal ini karena karakteristik teknologi video yang dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa, disamping suara yang menyertainya. Dengan demikian, siswa merasa seperti berada disuatu tempat yang sama dengan program yang ditayangkan video.

Penggunaan media video diharapkan mampu menambah pemahaman dan juga ketrampilan siswa dalam menggambar sketsa poster. Menggambar sebuah sketsa poster membutuhkan ketekunan dan juga langkah yang harus dipahami oleh siswa. Video tutorial yang digunakan dalam

pembelajaran akan mampu memancing minat dan juga motivasi siswa dalam belajar. Media video tutorial juga lebih praktis digunakan karena siswa tidak bisa sepenuhnya memahami dan mempraktikkan dimanapun dan kapanpun karena dengan mudah bisa diakses oleh siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di kelas VIII-H SMP Negeri 22 Surabaya Tahun Pelajaran 2020/2021. Jumlah siswa kelas VIII-H di SMP Negeri 22 Surabaya yaitu 38 orang, dengan jumlah laki-laki 18 orang dan perempuannya 20 orang. Kondisi siswa kelas VIII-H. Karakteristik siswa yang beragam sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran secara daring atau online. Hal itu yang menjadi alasan peneliti untuk meningkatkan motivasi serta ketrampilan siswa meskipun dengan cara belajar dari rumah dengan memanfaatkan metode pembelajaran *Flipped Classroom* dengan media video tutorial.

Proses pembelajaran selama pandemic COVID-19 dilakukan secara daring atau online selama 2 jam pelajaran dalam waktu seminggu. Peneliti menjadwalkan proses penelitian akan berlangsung selama Bulan Februari yang disesuaikan dengan bimbingan PTK dari Dinas Pendidikan Kota Surabaya.

Penelitian ini akan dilakukan di SMP Negeri 22 Surabaya yang berada di jalan Jl Gayungsari Barat X/ 38, Kota Surabaya.

Metode Penelitian yang dibuai dalam penelitian ini adalah jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2008: 3) mengatakan bahwa dengan menggabungkan pengertian kata inti: yaitu 1) penelitian, 2) tindakan, dan 3) kelas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencernaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan

oleh siswa.

Menurut Mulyasa (2005: 152) menjelaskan bahwa penelitian tindakan adalah kegiatan untuk mendapatkan kebenaran dan manfaat praktis dengan cara melakukan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif. Kolaboratif berarti adanya kerjasama antara berbagai disiplin ilmu, keahlian, dan profesi dalam memecahkan masalah. Sedangkan partisipatif adalah dilibatkannya khalayak sasaran dalam mengidentifikasi masalah, merencanakan, melaksanakan kegiatan dan melakukan penilaian akhir.

Proses tindakan kelas siklus I dilakukan peneliti untuk memecahkan masalah yang dihadapi, sekaligus kelanjutan dari hasil pretes atau hasil tindakan pra siklus yang telah dilakukan. Masalah yang dialami dalam menggambar selama ini adalah masih rendahnya kemampuan siswa dalam membuat sketsa gambar poster, adanya kebingungan dalam menggambar poster, belum dapat menerapkan prinsip prinsip menggambar dengan baik, keleluasaan siswa untuk menggambar masih terkekang, sehingga kreativitas siswa dalam menggambar poster bisa dikatakan masih rendah.

Kekurangan pada siklus I merupakan bahan untuk memperbaiki siklus II, sehingga perencanaan akan lebih matang. Data yang masuk melalui pengamatan dan tindakan kelas pada siklus II ini kemudian dianalisis sesuai dengan teknik yang telah ditentukan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) secara umum. Hasil analisis data direfleksikan untuk menentukan tindakan selanjutnya dalam pembelajaran dan penyusunan laporan sekaligus sebagai acuan untuk menarik kesimpulan dari pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

Langkah-langkah yang ditempuh untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah dengan teknik tes dan non tes. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan mengadakan tes, yaitu tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa untuk menggambar poster dan kemudian setelah

selesai hasilnya dianalisis oleh guru. Hasil tes yang telah dianalisis oleh guru pada siklus I dijadikan bahan pertimbangan dari kelemahan- kelemahan guna memberikan pembekalan selanjutnya kepada siswa untuk menghadapi tes pada siklus II. Hasil tes pada siklus II juga dianalisis sehingga dapat diketahui peningkatan siswa dalam menggambar sketsa gambar poster.

Teknik pengumpulan data secara non tes dalam penelitian ini diperoleh melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi atau pengamatan adalah kegiatan pengamatan dengan indera penglihatan. Observasi dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang dituju, untuk mendapatkan data selengkapnya. Peneliti menggunakan observasi langsung dan observasi tidak langsung dalam melakukan penelitian terhadap kegiatan pembelajaran menggambar poster siswa kelas VIII-H SMP Negeri 22 Surabaya. Observasi langsung dilakukan pada saat proses pembelajaran menggambar poster serta pengamatan terhadap perilaku siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Wawancara digunakan untuk mengambil data dengan teknik pengamatan objek langsung. Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara informan sejawat. Wawancara dilakukan oleh peneliti kepada guru mata pelajaran seni rupa SMP Negeri 22 Surabaya dan siswa kelas VIII-H dalam pembelajaran seni rupa dengan materi pelajaran menggambar poster. Dokumentasi adalah peliputan atau perekaman suatu peristiwa dari sebuah kejadian yang sedang atau telah berlangsung sebagai informasi kepada khalayak umum, seperti foto hasil karya siswa dan juga dokumentasi selama proses pembelajaran menggambar sketsa gambar poster.

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yaitu perhitungan data secara nominal angka dengan tujuan

mengetahui peningkatan menggambar poster siswa setelah mengikuti pembelajaran menggambar poster pada siklus I dan siklus II. Hasil tes inilah yang dijadikan sebagai dasar untuk mengetahui persentase peningkatan kemampuan menggambar sketsa poster siswa kelas VIII H SMP Negeri 22 Surabaya melalui metode *Flipped Classroom*. Data kualitatif diperoleh dari data nontes yaitu data observasi, data wawancara, dan dokumentasi (data dan foto). Hasil data ini digunakan untuk melihat perubahan perilaku siswa pada siklus I dan siklus II serta untuk melihat efektivitas perubahan perilaku siswa kelas VIII-H SMP Negeri 22 Surabaya dalam mengikuti pembelajaran seni rupa dengan menggunakan metode *Flipped Classroom* Indikator keberhasilan yang dicapai siswa dalam penelitian ini disamping meningkatnya prestasi mereka dalam pembelajaran, juga meningkatnya tindak lanjut proses pembelajaran di dalam kelas. Berikut indikator keberhasilan dalam penelitian, yaitu 1) Standar minimal 60% - 70% atau 70% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar telah mencapai taraf Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai lebih dari 80, 2) Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar Seni Budaya semakin baik dan disiplin, dan 3) Peningkatan ketrampilan dan motivasi siswa dalam penguasaan ketrampilan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Terdapat banyak siswa yang belum terampil dalam menggambar sketsa gambar poster dan kurang aktif saat pembelajaran.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dengan menggunakan lembar observasi keaktifan dapat diperoleh bahwa skor rata-rata keaktifan siswa adalah 85,97 (sedang). Ada 5 siswa yang termasuk dalam kategori rendah, 25 siswa kategori sedang, dan 6 siswa yang berkategori tinggi. Secara keseluruhan

dapat disimpulkan bahwa rata-rata keaktifan siswa kelas VIII-H

SMP Negeri 22 Surabaya termasuk ke dalam kategori “sedang”.

**Tabel Rekapitulasi
Data Keaktifan Siswa Siklus I**

No	Data Keaktifan	Jumlah Siswa	Persentase Siklus I (%)
1	Tinggi	6	16,67
2	Sedang	25	69,44
3	Rendah	5	13,89

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan dalam 2 siklus. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I selama pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan pendekatan keterampilan proses menunjukkan catatan bahwa pada siklus I menggambar semakin meningkat. Pada siklus I ini peneliti juga mengambil nilai keterampilan menggambar sketsa gambar poster yang didapat dari unjuk kerja masing-masing siswa dengan kriteria bentuk penampilan, unsur gambar dan kreatifitas siswa menunjukkan bahwa skor rata-rata siswa adalah 74,86 (sedang). Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa hanya ada 6 siswa yang mendapat nilai diatas KKM.

**Tabel Skor Keterampilan Menggambar
Sketsa Gambar Poster Siklus 1**

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian			Total Nilai
		I	II	III	
1	Adinda Elza Putri A.	20	25	30	75
2	Adi Wijaya	20	25	30	75
3	Alamanda Mutiara D.	20	20	30	70
4	Alwan Kanz S. B.	20	25	30	75
5	Amirah Sahira Sufyan	20	20	25	65
6	Andika Bagaskara	20	25	30	75
7	Bianca Armayra N. P.	20	25	30	75
8	Bintang Andhika R.	20	20	30	70
9	Chintia Putri	20	25	30	75

	Nabila				
10	Daffa Maulana A.	20	25	35	80
11	Della Fadhilatus S.	20	25	30	75
12	Diva Crescentia	20	25	30	75
13	Farrel Prayoga R.	20	25	30	75
14	Ganis Ahmad Darpita	20	25	30	75
15	Ivena Callista Putri	20	25	30	75
16	Kanza Ayu Nadinia	20	25	30	75
17	Lintang Kirania Putri W.	20	25	30	75
18	Maulina Nuur M.	20	25	35	75
19	Mega Ardy Garini	20	25	30	75
20	Melvin Rafa Adelio M.	20	25	30	75
21	Mohammad Javier J.	20	20	25	65
22	Muhammad Adam A.	20	25	30	75
23	Muhammad Akbar R.	20	25	30	75
24	Muhammad Ganeza A.	20	25	30	75
25	Muhammad Taufiqi I.	20	25	30	75
26	Nadhif Abhista Manar	20	20	30	70
27	Nadine Nasywa R.	20	20	25	75
28	Nadiva Rizkyta P.	20	20	30	70
29	Nimas Khayla Cahaya P.	20	25	30	75
30	Putra Raditya Purnomo	20	25	35	80
31	Raffi Nurdiansyah	20	25	30	75
32	Revalina Herdiyani	20	20	30	70
33	Rumaisha Salma R.	20	20	25	65
34	Siti Nurhani Saskia Putri	20	25	35	80
35	Venia Rahma Isnaini	20	25	35	80
36	Zanuba Alyzahul H.	20	25	35	80
Jumlah Skor					2695
Rata-Rata					74,86

Dalam proses pembelajaran siklus II ini juga dilakukan analisis terhadap keaktifan dan proses belajar siswa selama online ataupun di rumah. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti selama pelaksanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II diperoleh catatan bahwa pada siklus II para siswa masih sedikit mengalami kendala dalam mengembangkan materi dan juga imajinasi dalam menggambar sketsa gambar poster, namun siswa mulai interaktif dan tertarik dengan pembelajaran karena menggunakan media yang baru, yaitu video tutorial menggambar sketsa gambar poster.

**Tabel Rekapitulasi
Data Keaktifan Siswa Siklus II**

No	Data Keaktifan	Jumlah Siswa	Persentase Siklus I (%)
1	Tinggi	21	53,33
2	Sedang	11	30,56
3	Rendah	4	11,11

Dari data tersebut, dapat diperoleh bahwa skor rata-rata keaktifan siswa adalah 91 (tinggi). Ada 4 siswa yang termasuk dalam kategori rendah, 11 siswa kategori sedang, dan 21 siswa yang berkategori tinggi. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa rata-rata keaktifan siswa kelas VIII-H SMP Negeri 22 Surabaya termasuk ke dalam kategori “tinggi”. Pada siklus II ini peneliti juga mengambil nilai keterampilan menggambar sketsa gambar poster yang didapat dari unjuk kerja untuk setiap kelompok siswa.

**Tabel Skor Keterampilan Menggambar
Sketsa Gambar Poster Siklus II**

No	Nama Siswa	Kriteria Penilaian			Total Nilai
		I	II	III	
1	Adinda Elza Putri A.	30	25	35	90
2	Adi Wijaya	25	25	35	85
3	Alamanda Mutiara D.	20	25	30	75
4	Alwan Kanz S. B.	30	25	35	90
5	Amirah Sahira Sufyan	20	25	30	75
6	Andika	30	25	35	90

	Bagaskara				
7	Bianca Armayra N. P.	30	25	35	90
8	Bintang Andhika R.	20	25	30	75
9	Chintia Putri Nabila	30	25	35	90
10	Daffa Maulana A.	30	25	35	90
11	Della Fadhilatus S.	30	25	35	90
12	Diva Crescentia	30	25	35	90
13	Farrel Prayoga R.	25	25	35	85
14	Ganis Ahmad Darpita	30	25	35	90
15	Ivena Callista Putri	30	25	35	90
16	Kanza Ayu Nadinia	30	25	35	90
17	Lintang Kirania Putri W.	30	25	35	90
18	Maulina Nuur M.	30	25	35	95
19	Mega Ardya Garini	30	25	35	90
20	Melvin Rafa Adelio M.	25	25	35	85
21	Mohammad Javier J.	25	25	30	75
22	Muhammad Adam A.	25	25	35	85
23	Muhammad Akbar R.	25	25	35	90
24	Muhammad Ganeza A.	25	25	35	90
25	Muhammad Taufiqi I.	25	25	35	85
26	Nadhif Abhista Manar	25	25	30	75
27	Nadine Nasywa R.	25	25	30	75
28	Nadiva Rizkyta P.	25	25	30	75
29	Nimas Khayla Cahaya P.	30	25	35	90
30	Putra Raditya Purnomo	30	25	35	95
31	Raffi Nurdiansyah	25	25	35	85
32	Revalina Herdiyani	20	25	30	75
33	Rumaisha Salma R.	20	25	30	75
34	Siti Nurhani Saskia Putri	30	25	35	95
35	Venia Rahma Isnaini	30	25	35	95
36	Zanuba Alyzahul H.	30	25	35	95

Jumlah Skor	3100
Rata-Rata	86,11

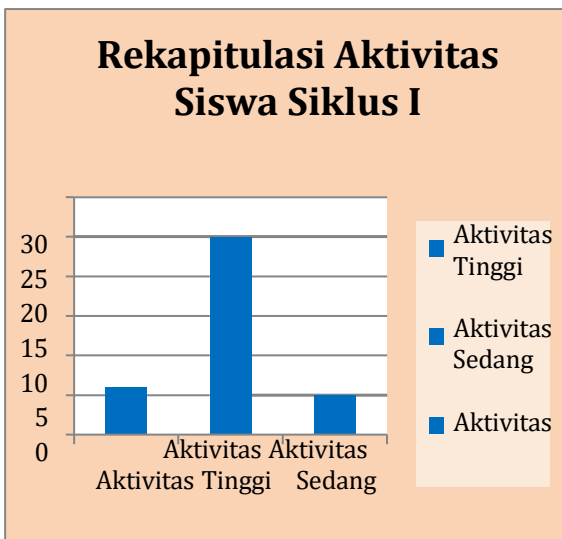


Diagram rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus I

Dari data tersebut, dapat diperoleh bahwa skor rata-rata siswa adalah 86,11 (sedang). Dari hasil tersebut ada 27 anak yang mendapat nilai di atas KKM atau sekitar 75% dari seluruh jumlah siswa kelas VIII-H SMP Negeri 22 Surabaya.

Proses analisis penelitian akan terbagi menjadi 2, yaitu analisis aktivitas siswa dan juga hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis ditemukan aktivitas siswa pada siklus I yang rendah sebanyak 5 siswa atau sekitar 13,89% dari total keseluruhan siswa. Aktivitas siswa yang sedang sebanyak 25 siswa atau sekitar 69,44% dari total keseluruhan siswa. Kemudian aktivitas siswa dengan penilaian tinggi adalah sebanyak 6 siswa atau sekitar 16,67% dari total keseluruhan siswa. Sedangkan hasil analisis ditemukan aktivitas siswa yang rendah sebanyak 4 siswa atau sekitar 11,11% dari total keseluruhan siswa. Aktivitas siswa yang sedang sebanyak 11 siswa atau sekitar 30,56 % dari total keseluruhan siswa. Kemudian aktivitas siswa dengan penilaian tinggi adalah sebanyak 21 siswa atau sekitar 58,33 % dari total keseluruhan siswa.

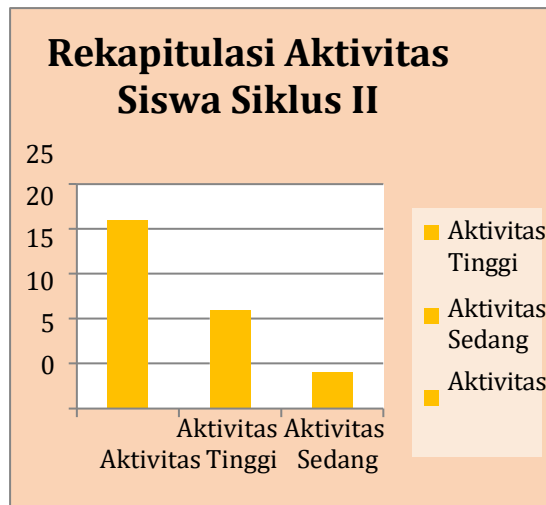


Diagram rekapitulasi Aktivitas Siswa Siklus II

Berdasarkan diagram tersebut dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran menggambar sketsa gambar poster menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal itu menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sangat antusias dalam proses kegiatan belajar mengajar yang sudah dilakukan oleh peneliti. Siklus I yang pada awalnya hanya 6 siswa yang melakukan aktivitas yang tinggi berubah menjadi 21 siswa pada siklus II. Hal tersebut menandakan bahwa metode *Flipped Classroom* yang menggunakan media video tutorial membawa pengaruh dalam peningkatan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Hasil belajar siswa pada siklus I berupa karya sketsa gambar poster dengan tema bebas menunjukkan kekurangan, baik dari segi pemilihan tema, komposisi warna dan gambar maupun nilai estetikanya. Ada 30 siswa masih berada di bawah KKM yang sudah ditetapkan sekolah yaitu 80 dengan nilai rata-rata kelas 74,86. Sedangkan pada Hasil karya siswa pada siklus II menunjukkan bahwa hasil karya siswa terlihat lebih menarik dan sesuai dengan kriteria penilaian. Hasil karya siswa menunjukkan ada sekitar 9 siswa yang nilainya berada di bawah KKM. Jumlah siswa yang di atas KKM adalah 27 siswa atau sekitar 75 % siswa.

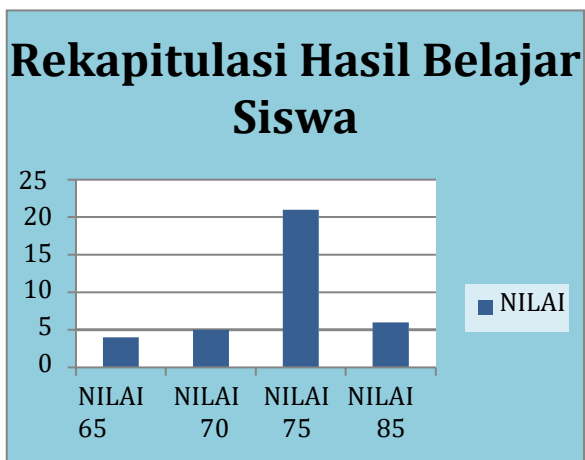


Diagram Rekapitulasi Hasil Siswa Belajar Siklus I

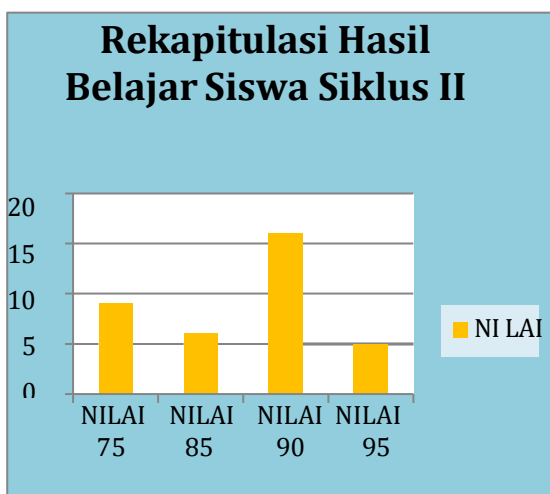


Diagram Rekapitulasi Hasil Siswa Belajar Siklus II

Berdasarkan hasil siklus I dan II terdapat peningkatan aktivitas siswa yang tinggi dari siklus I sampai siklus II yaitu mulai dari 6 siswa berubah menjadi 21 siswa. Selain itu juga ada peningkatan nilai dari hasil karya siswa menggambar sketsa gambar poster yang di atas KKM yaitu semula sebanyak 6 siswa menjadi 16 siswa, dan kemudian menjadi 27 siswa.



Diagram Rekapitulasi Aktivitas dan

Hasil Siswa Siklus I dan II

Analisis data tersebut menyimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan ketrampilan siswa dalam menggambar sketsa gambar poster. Hal itu menunjukkan bahwa penerapan metode *Flipped Classroom* yang menggunakan media video tutorial mampu menjadi salah satu solusi dalam peningkatan ketrampilan menggambar sketsa gambar poster.

SIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan ketrampilan menggambar sketsa gambar poster menggunakan metode *Flipped Classroom* pada siswa kelas VIII-H SMP Negeri 22 Surabaya dapat terlaksana dengan baik dan terjadi peningkatan ketrampilan menggambar sketsa gambar poster pada siswa setelah diadakan tindakan selama dua siklus.

Peningkatan ketrampilan siswa dapat diketahui dari proses pembelajaran dan hasil karya menggambar sketsa gambar poster setelah diberi tindakan dengan menerapkan metode *Flipped Classroom*. Peningkatan proses dapat terlihat dari motivasi belajar siswa menjadi lebih baik dengan adanya rasa antusias siswa dalam menggambar sketsa gambar poster dengan adanya tambahan media video tutorial. Dari hasil analisis rata-rata nilai

SARAN

Seluruh proses pembelajaran ini dilakukan secara daring atau online. Oleh karena itu akan menjadi tantangan tersendiri bagi peneliti dalam menyelesaikan laporan ini. Berikut ini ada beberapa saran akan disampaikan dalam laporan ini, yaitu 1) Siswa harus lebih aktif serta kreatif dalam pembelajaran dan lebih memiliki motivasi untuk belajar menggambar sketsa gambar poster meskipun dalam pembelajaran daring., 2) Penggunaan metode *Flipped Classroom* dalam peningkatan keterampilan menggambar sketsa gambar poster siswa masih kurang maksimal, dan 3)

Pihak sekolah harus meningkatkan kegiatan pelatihan dalam mengolah media pembelajaran daring pada guru sehingga guru akan lebih kreatif dan inovatif yang bisa menarik minat siswa dalam belajar di masa pandemi. Terakhir siswa mulai siklus I sampai siklus II menunjukkan peningkatan mulai dari rata-rata 74,86 menjadi 86,11. Hal itu menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mengikuti pembelajaran dan mampu menggambar sketsa gambar poster dengan baik. Pembelajaran menggambar sketsa gambar poster sudah dikatakan tuntas karena sudah lebih dari 70 % siswa mampu menggambar sketsa gambar poster dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Daryanto, 2012. *Media pembelajaran*. Bandung, CV.
- .Yrama Widya Fradila Yulietri, Mulyoto, Leo Agung, *Model Flipped Classroom Dan Discovery Learning Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Kemandirian Belajar*. Jurnal Teknologi Pendidikan Pasca Sarjana UNS.
- Hartatik, Sri. 2002. *Penempatan Strategi Kooperatif*. Semarang: Edukasi.
- Hamdani. 2011. *Strategi Pembelajaran*, Bandung <https://www.kajianpustaka.com/2020/03/model-pembelajaran-flipped-classroom.html>
- Ismiyanto, PC. S. 2009. *Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang : FBS Unnes.
- _____, PC. S. 2010. *Strategi Model Pembelajaran Seni*. Semarang: FBS Unnes.
- Mulyasa, E. 2005. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Martadi, 2014. *Identitas Kultural dan Karakter Siswa-Siswa di Indonesia*. Surabaya : Unesa University Press.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rohmadi, M. dan S. Subiyantoro. 2011. “ *Bunga Rampai*”. Surakarta : Yuma Pustaka.
- Rohman, I. A. 2010. *Panduan Menggambar Manusia Menggunakan Media Pensil*. Yogyakarta : C.V Andi Offset.
- Syafii, 2007. *Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang : FBS Unnes.
- _____, 2008. *Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Unnes.
- Sugandi, A. H. 2007. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT Unnes Press.
- Susanto, Mikke, 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta. DiktiArt Lab, Yogyakarta dan Jagat Art Space, Bali.



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK NILAI KARAKTER
PEDULI LINGKUNGAN (KOMPENI) PADA SISWA
(Aulia Susanti)**

ABSTRACT

This study aims to develop Comic Learning Media The Value of Care Character For The Environment (KOMPENI) based on the validity, attractiveness and effectiveness. This development research uses the Borg and Gall research model that is adapted by Sugiyono. Validation results from material experts obtained 95.29%, linguists were 82%, learning media experts 92%, and learning design experts 73%. The percentage of average validation results obtained is 85% of learning media expressed in very valid categories. The results of attractiveness in the use trials of student response questionnaires obtained a percentage of 93.66% learning media expressed in attractive categories. The results of the effectiveness from the student learning outcomes test on the usage trial obtained is 93.54% of the learning media expressed in the very effective category. The conclusion of this study is that interesting and very valid, Comic Value Learning Environment Character (KOMPENI) learning media is used in learning Preserve the Learning I and learning II class V-A Sawunggaling VIII/389 Elementary School Surabaya.

Keywords: *comic learning media value of caring character, Borg and Gall model are adaptation by Sugiyono.*

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter di Indonesia merupakan kebutuhan pada proses berbangsa dan bernegara. Sejak awal kemerdekaan bangsa Indonesia sudah memiliki tekad untuk membangun karakter bangsa sebagai lahan penting dan tidak dipisahkan dalam pembangunan nasional khususnya dalam bidang pendidikan. Hal ini sejalan dengan amanat Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Samani (2017:26). Substansi nilai karakter telah tercantum pada Permendiknas Nomor 23 Tahun 2003 tentang Standar Kompetensi Lulusan (SKL) yang menunjukkan beberapa nilai karakter yang harus dicapai pada setiap jenjang pendidikan mulai dari SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA. Di dalam rumusan SKL pada tingkat SD/MI telah tercantum nilai karakter salah satunya yaitu "Menunjukkan kecintaan dan kepedulian terhadap lingkungan" Samani (2017:28), yang artinya bukan hanya nilai karakter nasionalisme peserta didik saja yang menjadi perhatian pemerintah tetapi juga

karakter peduli terhadap lingkungan dan menjaga kelestarian lingkungan, ini menjadi sorotan penting dalam proses pencapaian tujuan pendidikan dan pembentukan karakter peserta didik.

Implementasi pendidikan karakter peduli lingkungan sudah diterapkan pada sekolah terutama pada jenjang SD/MI. Beberapa kegiatan diadakan oleh setiap sekolah yakni kerja bakti dan membagi siswa pada jadwal piket membersihkan kelas secara terstruktur. Dengan adanya kegiatan kerja bakti yang dilakukan secara rutin disekolah diharapkan menjadi kebiasaan (*habit*) untuk senantiasa menjaga lingkungan agar tetap bersih. Terutama dalam membuang dan mengolah sampah secara benar dan tidak membuangnya sembarangan. Akan tetapi kenyataan di lapangan masih menunjukkan bahwa tingkat kepedulian siswa pada lingkungan masih rendah, masih banyaknya sampah yang berserakan dan setelah membeli jajan di kantin siswa membuang sampahnya secara sembarangan dan berserakan di halaman sekolah. Peran serta pendidikan dalam

menanamkan nilai karakter pada peserta didik khususnya anak usia dini yang berada jenjang SD/MI sangatlah penting, beberapa sekolah sudah mengimplementasikan pendidikan karakter baik secara umum atau berupa tambahan pelajaran khusus pendidikan karakter atau disajikan secara terpadu dalam bahan ajar, Samani, (2017:35). Peningkatan kualitas pendidikan dilaksanakan diantaranya dalam bentuk pengembangan metode penyampaian materi pembelajaran serta pengembangan berbagai media pembelajaran, Widyawati (2015: 25). Pada abad 21 ini pendidikan telah mengalami banyak perubahan yang sangat pesat, setiap elemen dalam pendidikan perlu melakukan inovasi dan kreasi dalam proses belajar mengajar khususnya dalam mengintegrasikan pendidikan karakter peduli lingkungan dalam pembelajaran. Penanaman dan pengembangan pendidikan karakter di sekolah dapat diintegrasikan pada setiap mata pelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai, kemudian dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari, melalui media pembelajaran Suryatri, dkk (2013:11).

Hamalik dalam Arsyad (2016:19) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta membawa pengaruh positif pada psikologis siswa. Penggunaan media akan membantu siswa mudah memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena pembelajaran menggunakan media dapat di desain menjadi sebuah pembelajaran yang menarik, menyenangkan sehingga siswa tidak cepat bosan dan dapat memotivasi serta merangsang siswa untuk semangat dalam belajar.

Waluyanto dalam Widyawati (2015: 25) mengungkapkan media komik merupakan bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk

menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti karena terdiri dari gambar dan tulisan yang dirangkai dalam alur cerita sehingga mudah dipahami. Komik merupakan realita bermakna dan siswa akan mengenal serta mengingat karakter tokoh dari komik tersebut, teladan dari karakter yang ada pada komik diharapkan tertanam kepada siswa sehingga membuat siswa mempraktekkan secara pada kehidupan sehari-hari khususnya perilaku dalam menjaga lingkungan.

Berkaitan dengan hal tersebut maka dilakukan pengembangan media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) pada siswa kelas V-A SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya. Penggunaan media pembelajaran komik digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan menanamkan pendidikan karakter peduli lingkungan dalam pembelajaran. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media yang valid, menarik dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) pada materi Usaha Pelsetarian Lingkungan menggunakan model penelitian pengembangan Borg *and* Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Prosedur penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu model dari Borg *and* Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono (2010: 298). Prosedur penelitian yang digunakan yakni model penelitian pengembangan Borg *and* Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Langkah-langkah yang digunakan sebagai berikut : (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, (6) Uji Coba Produk, (7) Revisi Produk, (8) Uji Coba Pemakaian, (9) Revisi Produk Tahap Akhir, (10) Produksi Massal. Pada tahap produksi massal dilakukan dengan batasan

subyek hanya pada siswa kelas V-A SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya.

Tahap pertama yang dilakukan yakni menemukan potensi dan masalah. Tujuannya adalah untuk menemukan data awal mengenai potensi yang dapat dikembangkan dan permasalahan yang terjadi di lapangan serta menentukan alternatif pemecahan atau solusi dari masalah tersebut. Pencarian data awal dilakukan dengan observasi dan wawancara secara langsung serta mengamati proses pembelajaran yang dilakukan pada Kelas V-A SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya. Setelah mengetahui potensi dan masalah yang terjadi, langkah selanjutnya yaitu mengumpulkan data yang sesuai dengan permasalahan. Tahap selanjutnya pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini adalah membuat desain produk yang akan dikembangkan dengan mempertimbangkan permasalahan yang telah diidentifikasi agar produk yang dikembangkan menjadi solusi atas permasalahan.

Langkah selanjutnya yakni validasi desain, validasi desain dilakukan ketika produk pengembangan telah selesai dikerjakan dan dicetak. Selanjutnya adalah menguji valid tidaknya produk yang telah dikembangkan. Tahap uji validasi dilakukan dengan memvalidasikan instrumen dan produk media pembelajaran komik kepada para ahli. Validasi oleh ahli bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk dengan memberikan masukan serta revisi untuk mengetahui yang terdapat pada media pembelajaran komik. Validasi desain dilakukan oleh empat ahli yaitu : (1) Ahli Materi Pembelajaran, (2) Ahli Bahasa, (3) Ahli Media Pembelajaran, (4) Ahli Desain Pembelajaran. Setelah memperoleh penilaian dari validator yang berupa saran dan masukan, langkah selanjutnya adalah revisi desain dengan memperbaiki kelemahan serta kekurangan yang terdapat pada media pembelajaran komik. Perbaikan atau revisi pada media bertujuan untuk menyempurnakan produk

media pembelajaran sehingga menghasilkan produk media yang siap uji cobakan.

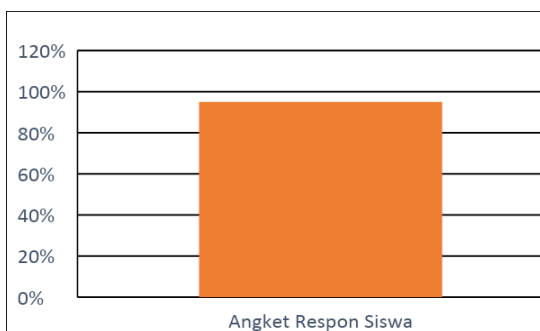
Langkah selanjutnya setelah perbaikan dari desain produk media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) selanjutnya melakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui efektivitas dan daya tarik dari media pembelajaran. Selanjutnya yakni melakukan uji coba pemakaian, tahap uji coba pemakaian adalah uji coba pada lingkup lebih besar dan luas yaitu dengan menggunakan subyek penelitian lebih banyak dibandingkan pada uji coba produk yang hanya menggunakan beberapa subjek dalam kelas terbatas. Pada tahap ini subyek penelitian sebanyak 31 siswa kelas V-A SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya dengan karakteristik berbeda. Pemilihan subjek ini juga disesuaikan dengan ketentuan yang diungkapkan oleh Rohman dan Amri (2013: 149) bahwa “pilih sekitar 20 siswa atau lebih dengan berbagai karakteristik sesuai dengan populasi sasaran”.

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah revisi produk tahap akhir dengan memperbaiki produk media pembelajaran komik untuk mengurangi kelemahan atau kekurangan dari hasil uji coba produk berupa angket serta saran atau masukan dari siswa. Selanjutnya pada tahap akhir akan diperoleh media yang lebih baik dengan mencapai aspek kevalidan, kemenarikan dan keefektifan yang kemudian dapat diproduksi. Tahap terakhir dari penelitian ini yaitu produksi massal. Setelah media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) dinyatakan valid, menarik dan efektif maka dilakukan produksi massal. Pada tahap produksi massal dibatasi pada subyek siswa dan guru kelas V-A SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya dengan memberikan 20 komik, hal tersebut dilakukan dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya dalam mencetak media pembelajaran komik.

Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil tanggapan, kritik, atau saran dari para validator terhadap media pembelajaran komik nilai karakter peduli lingkungan dan data uji coba pada siswa Kelas V-A SDN Sawunggaling VIII/389 Surabaya. Teknik analisis data kualitatif dilakukan dengan informasi dari data kualitatif berupa tanggapan, kritik, atau saran perbaikan pada produk pengembangan media pembelajaran komik nilai karakter peduli lingkungan. Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat validitas, kemenarikan dan efektifitas media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran. Analisis kevalidan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan ini di dapat dari para ahli yaitu, ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan ahli desain pembelajaran. Analisis kemenarikan berdasarkan perhitungan skor angket respon siswa dan analisis keefektifan diperoleh dari hasil tes belajar kognitif siswa.

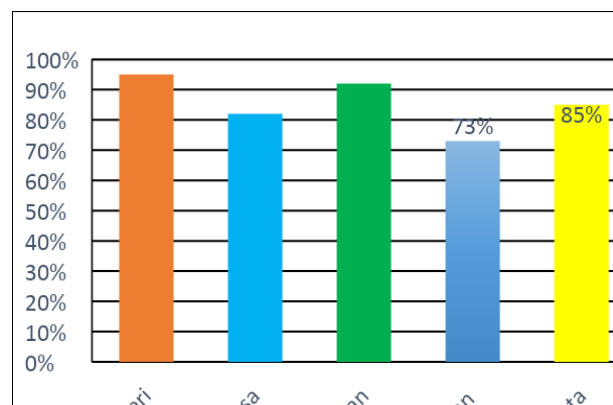
HASIL PENGEMBANGAN KEVALIDAN

Kevalidan media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) dilihat dari hasil validasi ahli. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 95%, ahli bahasa 82%, ahli media pembelajaran 92%, ahli desain pembelajaran 73%. Hasil dari tiap validasi kemudian di rata-rata dan dianalisis, hasil dari validasi rata-rata memperoleh persentase skor 85% dengan kriteria



sangat valid. Hasil analisis dipaparkan sebagai berikut.

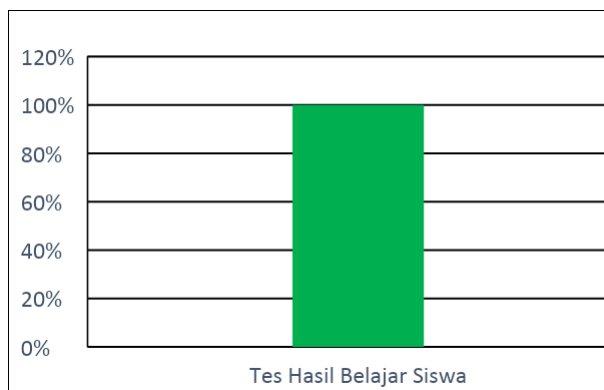
Diagram Analisis Uji Coba Produk Kemenarikan



Kemenarikan media pembelajaran diperoleh dari hasil angket respon siswa yang diberikan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI). Angket respon siswa digunakan untuk mengukur pendapat siswa terhadap ketertarikan, perasaan senang dan kemudahan memahami komponen-komponen materi (Trianto, 2010:242). Penerimaan informasi oleh siswa dari media komik yang telah dibaca akan menjadikan suatu pembelajaran yang bermakna dan memberikan pengetahuan baru bagi siswa untuk lebih menjaga kelestarian lingkungan disekitar. Berdasarkan data angket respon siswa. Dari hasil perhitungan persentase diperoleh nilai sebesar 95%. Nilai persentase tersebut kemudian dikonversikan pada tabel 3.10 sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) mendapatkan kriteria menarik. Berikut diagram hasil angket respon siswa pada uji coba produk:

Diagram Keefektifan

Analisis keefektifan media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) diperoleh dari hasil penilaian tes hasil belajar kognitif siswa. Akbar (2013: 118), mengungkapkan



efektifitas media pembelajaran ialah bagaimana kemampuan media pembelajaran dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dengan daya capai tujuan pembelajaran tinggi maka media pembelajaran tersebut dinyatakan efektif. Tes hasil belajar kognitif siswa digunakan sebagai data yang bertujuan mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) pada pembelajaran serta untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan pada media pembelajaran. Total nilai yang diperoleh siswa pada setiap pembelajaran dihitung dan dianalisis dengan menggunakan rumus ketuntasan belajar klasikal Berdasarkan data yang diperoleh menyatakan bahwa rata-rata persentase yang diperoleh dari tes hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran I dan II yaitu sebesar 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa keseluruhan siswa pada uji coba produk tuntas, hal ini sesuai dengan pernyataan Trianto (2010: 241) bahwa suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa telah tuntas belajarnya. Berikut diagram hasil persentase keefektifan media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI).

Diagram Uji Coba Pemakaian Kemenarikan

Kemenarikan media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) diperoleh dari hasil angket respon siswa yang diberikan setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran Komik Nilai Karakter

Peduli Lingkungan (KOMPENI). Skor yang diperoleh keseluruhan adalah 288 dengan skor maksimal adalah 310. Persentase nilai yang diperoleh sebesar 93%. Persentase tersebut disajikan pada diagram berikut.

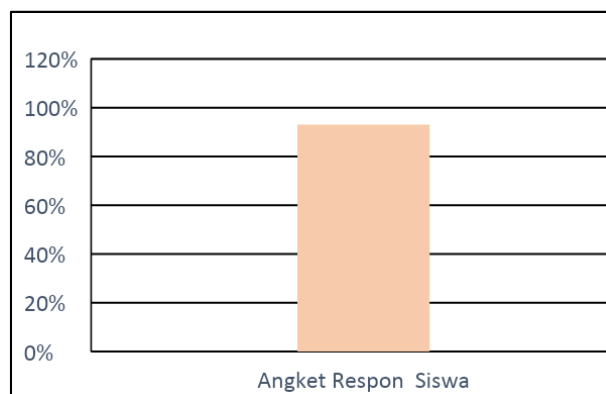


Diagram Keefektifan

Analisis keefektifan diperoleh dari tes hasil belajar kognitif siswa pada uji coba pemakaian dengan menggunakan 31 siswa Kelas V-A. Sesuai dengan sajian pada tabel 4.11 pada pembelajaran I terdapat 2 siswa yang tidak tuntas dalam belajar Kriteria ketuntasan belajar pada pembelajaran I yakni sebesar 93,54%. Pada pembelajaran II ada satu siswa yang mendapatkan nilai 70, dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang tidak tuntas pada pembelajaran II ada satu siswa. Kriteria ketuntasan klasikal pada pembelajaran 2 memperoleh nilai 96,77%. Persentase hasil belajar kemudian dihitung dan dianalisis menggunakan rumus ketuntasan belajar.

Dari hasil persentase tersebut, kemudian dirata-rata untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal, persentase rata-rata yang diperoleh hasil belajar siswa pada pembelajaran I dan II yaitu sebesar 96% maka dapat disimpulkan bahwa keseluruhan siswa pada uji coba pemakaian tuntas dalam belajar. Hal ini sejalan dengan kriteria ketuntasan klasikal bahwasanya dalam kelas tersebut mencapai $\geq 85\%$, kelas tersebut dapat dikatakan tuntas belajarnya. Persentase keefektifan media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli

Lingkungan (KOMPENI) disajikan pada diagram berikut

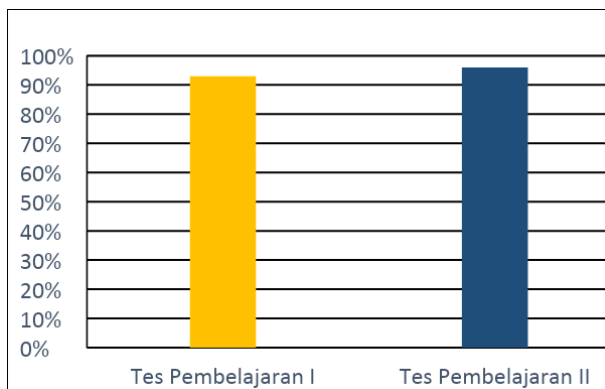


Diagram Hasil Tes Pembelajaran

KAJIAN DAN SARAN

Pengembangan media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) pada penelitian ini adalah suatu media yang di buat dengan teknik desain komik secara digital yang di dalamnya berisi sajian materi yang mengacu pada pembelajaran kelas

V tentang Usaha Pelestarian Lingkungan pembelajaran yang membahas materi kriteria air yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Persentase kevalidan produk media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) yang diperoleh hasil validasi para ahli meliputi ahli materi memperoleh hasil 95,29%, ahli bahasa 82%, ahli media pembelajaran 92%, dan ahli desain pembelajaran 73,33%, hasil tersebut kemudian dihitung dengan validasi rata-rata dan memperoleh hasil sebesar 85%. Media pembelajaran komik dinyatakan dalam kategori sangat valid.

Persentase kemenarikan produk media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) diperoleh dari hasil angket respon siswa pada uji coba produk dan uji coba pemakaian. Persentase hasil uji coba produk memperoleh hasil sebesar 95% dan pada uji coba pemakaian memperoleh nilai sebesar 93%. Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang

dikembangkan berada pada kriteria menarik.

Persentase keefektifan produk media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) diperoleh dari tes hasil belajar kognitif siswa pada uji coba produk dan uji coba pemakaian. Pada uji coba produk persentase hasil ketuntasan belajar klasikal diperoleh hasil 100%. Pada uji coba pemakaian persentase hasil ketuntasan klasikal sebesar 96%. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kriteria efektif.

Saran pemanfaatan produk pengembangan media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) pada materi usaha pelestarian lingkungan adalah sebagai berikut.

1. Guru dapat menggunakan produk dari pengembangan media pembelajarn Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) sebagai referensi dalam menyampaikan pelajaran.
2. Media pembelajaran lebih bermakna jika guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran akan lebih menyenangkan jika guru menggunakan metode pembelajaran yang kreatif sehingga siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti pelajaran.

Saran pengembangan produk dari pengembangan media pembelajaran Komik Nilai Karakter Peduli Lingkungan (KOMPENI) adalah sebagai berikut.

1. Produk pengembangan yang telah dibuat masih diujicobakan pada satu sekolah. untuk pengembangan selanjutnya dapat diujicobakan pada sekolah lain yang memiliki potensi masalah sama.
2. Sebelum disebarluaskan produk diteliti dahulu dan disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan di sekolah

serta disesuaikan dengan karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto, dan Suryatri Darmiatun. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Listyarti, Retno. 2012. *Pendidikan Karakter Dalam Metode Aktif, Inovatif dan Kreatif*. Jakarta: Erlangga.
- Rohman, Muhamad dan Amri, Sofan. 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Prestasi Pustakarya.
- Samani, Muchlas dan Hariyanto. 2017. *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Widyawati, Ani. 2015. *Pengembangan Media Komik IPA Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Peserta Didik MTs*. Jurnal Inovasi Pendidikan IPA. Volume 1.Nomor 02.



**PENINGKATAN KOMPETENSI GURU
DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA MELALUI
KOMUNITAS BELAJAR
(Ayuana Purwaningsih)**

ABSTRACT

The implementation of kurikulum merdeka (Merdeka Curriculum) should be optimized and conducted in a sustainable way. The important key of the accomplishment of managing kurikulum merdeka in sekolah penggerak is the role of a school leader followed by the teachers altogether gaining motivation and determination to make a change in the school. It is very common that during the implementation problems and barriers appear. This best practice aimed at enhancing teachers' competence by forming and optimizing learning community which was named as KURMA (Komunitas Belajar Kurikulum Merdeka SDN Ploso V Surabaya). Two main questions were discussed, (1) was forming a learning community effective in enhancing teachers' competence, and (2) what courses of actions were conducted to reach that goal. It was a qualitative research. The data collection method included observation, document analysis, and interviews. The research instruments were observation guide, documentation guide, and interview format. The result of is that teachers understand the significant role of a learning community to improve teachers' competence, and the steps are conducting In House Training regularly, forming smaller learning communities inside KURMA, and arranging schedules of meetings for discussions and solving problems together.

Keywords: *teachers' competence, learning community*

PENDAHULUAN

Sebagai wujud tanggung jawabnya menjadi Sekolah Penggerak, SDN Ploso V/176 Surabaya berkewajiban untuk Mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran sehari-hari di sekolah secara tepat dan terus menerus sesuai regulasi pelaksanaan yang telah dirancang pemerintah. SDN Ploso 5 Surabaya sebagai Sekolah Penggerak Angkatan ke-2 telah melaksanakan Kurikulum Merdeka sejak tahun 2022 dan sekarang sdh terlaksana pada kelas 1,2,4, dan 5. Untuk dapat mengimplementasikan Kurikulum Merdeka dengan baik, tentunya para guru di sekolah memerlukan bimbingan agar pelaksanaannya sesuai dengan koridor yang benar.

Namun dengan adanya label sebagai sekolah penggerak menjadikan *pressure* dalam penerapannya, serta tingkat pemahaman guru terhadap kurikulum merdeka bervariasi dan tidak sama sehingga masih ditemukan permasalahan dan kendala dalam penerapannya dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Ada beberapa opsi yang disediakan oleh pemerintah dalam upaya menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi terkait implementasi kurikulum merdeka, antara lain pemanfaatan platform merdeka mengajar (PMM). Platform ini diciptakan khusus diperuntukkan bagi guru dalam kaitannya untuk mencari berbagai informasi tentang kurikulum merdeka, mengembangkan potensi diri, melakukan berbagai pelatihan mandiri untuk meningkatkan potensi diri serta berbagi praktik baik dan aksi nyata.

Cara yang lain yaitu sekolah dapat melaksanakan In House Training (IHT) untuk memberikan pelatihan terkait kurikulum merdeka. Langkah yang juga dapat dikembangkan adalah pembentukan dan pengoptimalan komunitas belajar (kombel).

Langkah solutif yang dipilih dalam *best practice* ini adalah melalui komunitas belajar. Beberapa alasannya adalah beberapa permasalahan yang dirasakan guru dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka adalah karena kurangnya pemahaman mereka akan

kurikulum merdeka serta kebingungan mencari solusi atas permasalahan tersebut namun mereka enggan untuk menyampaikan kepada Kepala Sekolah atau komite pembelajar. Untuk itulah perlu dibentuk sebuah komunitas yang dapat menampung keluhan dan persoalan implementasi kurikulum merdeka.

Maka di sinilah peran sebuah komunitas belajar, komunitas di mana semua anggota nya belajar Bersama, menjadi forum diskusi, dan berproses untuk menyelesaikan permasalahan. Tujuan *best practice* ini menjadikan komunitas belajar (kombel) sebagai motor penggerak dan wadah bagi guru-guru SDN Ploso V/176 Surabaya untuk belajar bersama melalui berbagai kegiatan kondusif untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang dijumpai selama menjalankan kurikulum Merdeka.

Dari pemaparan di atas, penelitian dalam *best practice* ini bertujuan untuk (1) mengkaji efektifitas keberadaan komunitas belajar dalam peningkatan kompetensi guru menerapkan kurikulum merdeka, (2) langkah-langkah apa saja yang bisa dilaksanakan dalam komunitas belajar yang efektif.

KAJIAN PUSTAKA

Keberadaan sebuah komunitas belajar di sekolah penggerak sangatlah krusial. Pada dasarnya hampir di semua sekolah sudah ada komunitas untuk belajar seperti KKG (Kelompok Kerja Guru) yang beranggotakan guru-guru dalam 1 wilayah kecamatan ataupun komunitas semacamnya, namun untuk menggerakkan sebuah institusi penyelenggara sekolah penggerak tidaklah cukup mengandalkan komunitas tersebut. Harus ada kekuatan internal dari dalam sekolah, dalam hal ini komunitas belajar yang benar-benar aktif bergerak sehingga ekosistem belajar secara keseluruhan ikut bergerak.

Komunitas Belajar adalah sekelompok guru, tenaga kependidikan, dan pendidik yang memiliki semangat dan kepedulian yang sama terhadap

transformasi pembelajaran, terutama dalam Implementasi Kurikulum Merdeka (RI, 2022). Tujuannya antara lain untuk belajar bersama tentang kurikulum merdeka, diskusi pemecahan permasalahan seputar implementasi kurikulum merdeka, *sharing* praktik baik sesama guru, serta refleksi pembelajaran rekan sejawat.

Tujuan kombel yang pertama adalah belajar bersama tentang kurikulum merdeka. Mengingat keterbatasan waktu untuk berkumpul, maka perlu adanya penambahan belajar secara mandiri melalui PMM. Dalam studinya, Marisana, D., Iskandar, S., & Kurniawan D. T. (2023) mendapatkan temuan bahwa Platform Merdeka Mengajar sangat bermanfaat meningkatkan kompetensi guru untuk menjaga kualitas pembelajaran selain menambah wawasan dan ide kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.

Vangrieken, K., Meredith, C., Packer, T., & Kyndt, E. (2017) pada studiempirisnya menyimpulkan peran komunitas yang beranggotakan guru dengan didukung oleh kepemimpinan yang suportif serta dinamika kelompok yang kondusif memiliki peran penting dalam meningkatkan perkembangan profesional kinerja mereka.

Hal senada disampaikan Rahayuningsih, S., Mardiyah, A. A., & Rijanto, A. (2023) bahwa sangat penting bagi sekolah untuk memiliki komunitas belajar dalam upaya meningkatkan kompetensi guru dan menjaga budaya belajar sepanjang hayat di sekolah.

Kualitas pembelajaran di dalam kelas merupakan kunci keberhasilan seorang guru (Baumert & Kunter, 2013). Untuk memenuhi capaian tersebut, guru harus memiliki kompetensi mengajar sehingga pembelajaran yang dia laksanakan berkualitas. Di antara kompetensi yang wajib dimiliki guru adalah kemampuan pedagogik, memiliki keyakinan tinggi dan dapat diandalkan, serta memiliki *passion* mengajar. Hal ini selaras dengan hasil penelitian Fauth B.

(2019) yang menemukan korelasi positif antara kompetensi guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan hasil yang dicapai siswa terutama kaitannya dengan aktivasi kemampuan kognitif, iklim belajar yang kondusif, serta manajemen kelas yang baik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam *best practice* ini adalah penelitian kualitatif. Sumber data adalah 24 guru SDN Ploso V/176 Surabaya. Narasumber penelitian adalah 2 guru yang merupakan komite pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah. Proses pengambilan data dilakukan mulai Juli s.d. September 2023.

Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan 3 cara yaitu (1) observasi, (2) interview, (3) analisis dokumen. Tahap pelaksanaan terdapat 3 tahapan yaitu (1) tahap persiapan meliputi penyusunan SK Komunitas Belajar, persiapan administrasi (panduan observasi, panduan wawancara, dan panduan pengecekan dokumen), (2) tahapan pelaksanaan meliputi pengamatan pelaksanaan *In House Training*, pelaksanaan pertemuan komunitas mini, melakukan wawancara terhadap komite pembelajaran, (3) tahapan evaluasi meliputi refleksi permasalahan dan solusi yang didapat, serta penyusunan RTL. Dokumen yang dicek antara lain SK Komunitas Belajar, Daftar hadir, notulen dan dokumentasi kegiatan *In House Training* (IHT), jadwal kegiatan komunitas belajar beserta materi yang dibahas dan foto kegiatan, hasil wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Best practice ini menjawab 2 pertanyaan utama, yaitu apakah terbentuknya komunitas belajar dapat meningkatkan kompetensi guru, serta langkah apa saja yang dilaksanakan oleh sekolah untuk mencapai hal tersebut.

penelitian hendaknya disatukan dengan hasil analisis tidak dipisahkan antara hasil dan pembahasan.

Pembentukan Komunitas Belajar untuk Peningkatan Kompetensi Guru



Gambar 1. Komunitas Belajar KURMA sedang Melakukan Kegiatan IHT Mandiri

Komunitas belajar (kombel) dibentuk pada awal bulan Juni 2023 melalui tahapan-tahapan yang diawali dengan diskusi bersama kepala sekolah dan guru SDN Ploso V/176 Surabaya, dilanjutkan dengan penyampaian gagasan kepada pengawas pembina serta fasilitator penggerak dan setelah disetujui konsep dan bentuk kegiatannya dibuatlah SK Komunitas Belajar sekolah secara resmi.



Gambar 2. Kegiatan Komunitas Belajar Hello Kurmer Santai Beredukasi

Komunitas ini terdiri atas 1 komunitas utama yang beranggotakan

kepala sekolah, seluruh guru dan tendik yang disebut KURMA. Serta beberapa sub-komunitas kecil berjumlah 7 komunitas yang masing-masing beranggotakan guru kelas per jenjang atau guru mata pelajaran yang disebut 'Hello Kurmer'.

Kombel memiliki peran penting dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah penggerak karena menjadi tempat bermuara segala permasalahan terkait pembelajaran sesuai kurikulum merdeka serta tempat berproses saling mendukung upaya peningkatan kompetensi masing-masing, berbagi dan bersinergi.

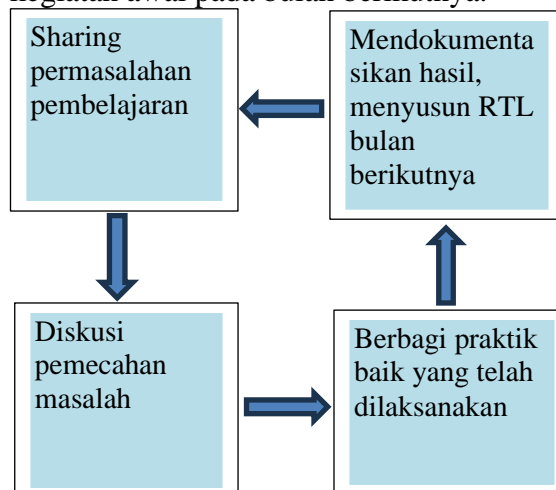
Tabel 1. Komunitas Belajar SDN Ploso V/176 Surabaya Komunitas Anggota

Komunitas	Anggota
KURMA	Kepala Sekolah, guru kelas, guru mapel, tendik
HELLO KURMER	
1. Kurcaci	Kurikulum Lincih Ceria (Guru kelas 1)
2. Kursi Lawas	Kurikulum Siap Melawan Kemalasan (Guru Kelas 2)
3. Mama Suka Berkarya	Maju Mandiri Sukses (Guru Kelas 3)
4. Kembar Siam	Kelompok Belajar Asik dan Menyenangkan (Guru Kelas 4)
5. Ngobras	Ngobrol Bersama (Guru Kelas 5)
6. Cetar	Ceria Tanggap Ramah (Guru Kelas 6)
7. Ketumbar	Kelompok Terampil untuk Mengajar dan Belajar (Guru Mapel)

Dari hasil observasi, wawancara dan studi dokumen didapatkan berbagai informasi terkait pelaksanaan kurikulum merdeka yang telah berlangsung serta permasalahan-permasalahan yang muncul. Bermula dari data di atas maka disusunlah beberapa langkah kegiatan yang dilaksanakan sebagai upaya eskalasi kompetensi guru mewujudkan peningkatan kualitas pembelajaran.

Langkah *Pertama*, menentukan tujuan komunitas belajar. Tujuan komunitas belajar di SDN Ploso V/176 mengadaptasi dari tujuan komunitas belajar dari kemendikbud RI (2022) antara lain (1) memfasilitasi belajar bersama tentang kurikulum merdeka, (2) memfasilitasi kegiatan kolaborasi antar guru kelas dalam satu jenjang atau guru mata pelajaran dalam rangka pengembangan perangkat ajar berbasis kurikulum merdeka, (3) melakukan refleksi pembelajaran teman sejawat.

Langkah *kedua*, menentukan siklus kegiatan dalam komunitas belajar yang disepakati bersama oleh anggota. Rangkaian kegiatan dalam 1 siklus akan diperlukan waktu sekitar 1 bulan untuk pencapaian dan terulang lagi mulai dari kegiatan awal pada bulan berikutnya.



Gambar 1. Siklus Belajar dalam Komunitas Belajar di SDN Ploso V/176 Surabaya

Langkah-langkah Peningkatan Kompetensi Guru

Siklus di atas dipilih dari hasil diskusi antara kepala sekolah, komite

pembelajar, guru kelas serta guru mata pelajaran dengan pertimbangan kemudahan dalam penerapannya serta kemanfaatannya yang dapat dirasakan langsung oleh semua warga sekolah.

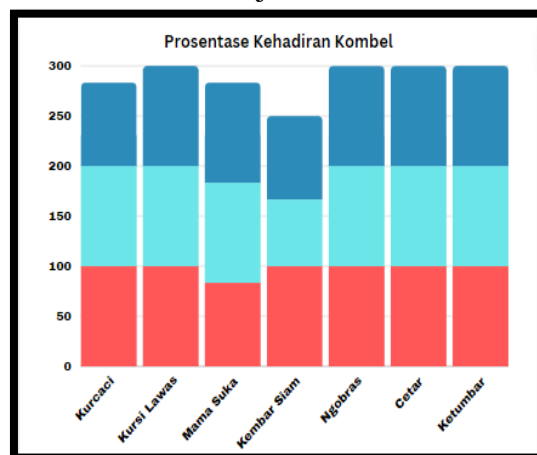
Langkah *ketiga*, menyusun rancangan kegiatan komunitas belajar dalam 1 semester. Kegiatan ini supaya terlaksana dengan efektif maka perlu disusun agenda kegiatan, materi pembahasan, tahapan pelaksanaannya secara terstruktur dan ada pemantauan dari kepala sekolah secara langsung dalam pelaksanaannya.

Tabel 3. Rencana Kegiatan Komunitas Belajar KURMA 1 Semester

No	Kegiatan	Frekuensi
1.	PMO Internal Sekolah	Sesuai jadwal BBGP
2.	In House Training (IHT) Mandiri	Setiap bulan
3.	Refleksi permasalahan guru dan mencari akar masalah	2 minggu 1x
4.	Penyusunan Perangkat Ajar Kolaboratif/ Mandiri	1 bulan 1x
5.	Sharing praktik Baik	1 bulan 1x
6.	Keaktifan melakukan kegiatan di PMM	1 x sebulan
7.	Pendokumentasian kegiatan	Setiap Kegiatan
8.	Persiapan Lokakarya/ visitasi	Sesuai jadwal BBGP
9.	Penyusunan RTL	Setiap bulan

Langkah *keempat*, melakukan pendampingan dan pemantauan keaktifan komunitas belajar dengan mengecek dokumen data kehadiran/ keaktifan anggota komunitas belajar setiap bulan. Dari grafik tersebut terlihat bahwa hampir semua komunitas memiliki prosentase ang cukup bagus hingga 100%. Dari dokumen hasil wawancara diperoleh info bahwa para guru aktif mengikuti kegiatan yang diagendakan komunitas belajar baik *In House Training*, diskusi ringan maupun *sharing* praktik baik karena mereka memang membutuhkan info-info terbaru

tentang kurikulum merdeka (37.46%), yang paling banyak menyampaikan karena mereka belum menguasai kurikulum merdeka (62.50%) sehingga ingin belajar, sedangkan sisanya (0.042%) karena melaksanakan kewajiban.



Grafik 1. Progres Kehadiran Anggota Kelompok Belajar pada Bulan ke-1, 2, 3

Langkah *kelima*, untuk memonitor keterlaksanaan kegiatan komunitas belajar secara efektif dan dalam koridor yang benar, perlu dilakukan pengecekan terhadap materi yang dibahas, materi yang merupakan hasil refleksi atau dihasilkan, masalah dan akar masalah yang menjadi pembahasan, serta Rencana Tindak Lanjut (RTL) yang dijadikan acuan pelaksanaan pada tahapan berikutnya.

Tabel 4. Rangkuman masalah (bahan diskusi)

Waktu/ Materi Diskusi, Masalah

Bulan ke-1

- (1) Penentuan tema yang dapat mengakomodasi kepentingan siswa dengan latar belakang berbeda
- (2) Tanggung jawab, kemandirian, dan keaktifan siswa yang tidak sama
- (3) Pemahaman guru yang kurang terhadap pengelolaan waktu dalam kurikulum merdeka
- (4) Pemilihan jenis asesmen yang sesuai
- (5) Pengembangan langkah-langkah dalam pelaksanaan P5

Bulan ke-2

- (1) Penguasaan guru terhadap Platform Merdeka Mengajar (PMM) masih perlu ditingkatkan
- (2) Pengelolaan waktu yang kurang dalam penyusunan modul ajar
- (3) Kurangnya pengetahuan cara menyusun modul ajar sesuai kurikulum merdeka
- (4) Masih ada guru yang mengalami kesulitan menyusun asesmen awal

Bulan ke-3

- (1) Belum semua guru menyertakan asesmen formatif pada modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5)
- (2) Pada asesmen sumatif masih terdapat guru yang menggunakan nilai mutlak
- (3) Pengelompokan siswa terkadang sulit untuk sesuai hasil asesmen awal
- (4) Proses pelaksanaan P5 terkadang tidak sesuai dan optimal, misal tanaman layu dll
- (5) Pengaturan waktu untuk kegiatan P5 masih banyak kendala, belum menggunakan sistem blok

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa *best practice* berupa peningkatan kompetensi guru melalui komunitas belajar di sekolah penggerak telah terwujud di SDN Ploso V/176 Surabaya. Hasil yang dicapai dari praktik baik ini, yaitu pertama, adanya perwujudan komunitas belajar yang terstruktur kegiatannya dan terpantau pelaksanaannya secara berkala. Yang kedua adalah adanya kesadaran dari masing-masing guru akan pentingnya keberadaan sebuah komunitas belajar yang kondusif sebagai wadah berdiskusi pengalaman melakukan pembelajaran sesuai kurikulum merdeka, membagikan praktik baik, serta berkolaborasi menyusun perangkat ajar.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa *best practice* ini telah menjawab 2 pertanyaan utama yaitu (1) komunitas belajar adalah langkah efektif

dalam proses peningkatan kompetensi guru, serta (2) telah dilaksanakan 5 langkah sebagai upaya peningkatan kompetensi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Baumert, J., & Kunter, M. (2013). The COACTIV model of teachers' professional competence. In *Cognitive activation in the mathematics classroom and professional competence of teachers: Results from the COACTIV project* (pp. 25-48). Boston, MA: Springer US.
- Fauth, B., Decristan, J., Decker, A. T., Büttner, G., Hardy, I., Klieme, E., & Kunter, M. (2019). The effects of teacher competence on student outcomes in elementary science education: The mediating role of teaching quality. *Teaching and teacher education*, 86, 102882.
- Lunenburg, F. C. (2010, September). Creating a professional learning community. In *National forum of educational administration and supervision journal* (Vol. 27, No. 4, pp. 1-7).
- Marisana, D., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Penggunaan Platform Merdeka Mengajar untuk Meningkatkan Kompetensi Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 139–150. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4363>
- RI. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum Gtk. Kemdikbud.Go.Id. <https://Kurikulum.Gtk.Kemdikbud.Go.Id/Detail-lkm/>
- Vangrieken, K., Meredith, C., Packer, T., & Kyndt, E. (2017). Teacher

communities as a context for professional development: A systematic review. *Teaching and teacher education*, 61, 47-59.

Merdeka Mengajar. Komunitas Belajar untuk Mendukung Kurikulum Merdeka. (2022). Berita, Info Program / 13/07/2022 / <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/komunitas-belajar-untuk-mendukung-kurikulum-merdeka/>

Rahayuningsih, S., Mardiyah, A. A., & Rijanto, A. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru dan Membangun Budaya Belajar Berkelanjutan Melalui Pembentukan Komunitas Belajar. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(8: September), 934-940.



LADANG INFORMASI WARGA SMPN 10 DENGAN GOOSIT (Rumadi)

ABSTRACT

Information are considered as major item needed for human being. Information gives knowledge of what happen around us and can wider our knowledge. School information can be gained from printable sources such as brochure, pamphlet and information board. But now day they are considered not wide enough to be known by everybody. School information can be given in a form of website, as the more advance technology and communication tool. A *website* is a collection of web pages and related content that is identified by a common domain name and published on at least one web server. Remembering that to convey information for Jeruk society, there will be needed to develop a system that perform an accurate and understandable system for Jeruk I society This study is used for making a plan and build the information system basic on school platform. The system will be contain of school profile, facility, student achievement, and documentation. So students parents can choose SMPN 10 Surabaya for their children school

Keywords: *information source, SMPN 10 society, goosit*

PENDAHULUAN

Di era digital ini kebutuhan Informasi dirasakan sangat penting sekali bagi kehidupan manusia. Karena melalui informasi, manusia dapat mengetahui peristiwa yang sedang dan telah terjadi di sekitarnya serta dapat memperluas pengetahuan. Untuk mengetahui informasi itu manusia membutuhkan sarana dan prasarana pendukung yaitu media teknologi informasi. Media teknologi informasi ini nantinya dapat membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan dan menyebarkan informasi. Teknologi informasi yang sering digunakan manusia saat ini adalah internet. Seluruh dunia menggunakan internet untuk memudahkan melakukan aktivitasnya di berbagai bidang. Tuntutan masyarakat terhadap mutu pelayanan pendidikan dari waktu ke waktu makin tinggi. Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat, maka Lembaga Pendidikan dalam berbagai tingkat dan jenjang pendidikan tidak lagi dapat berpangku tangan untuk melestarikan kemampuan budaya dan performen suatu sekolah, namun harus gigih melakukan inovasi

perubahan dalam berbagai aspek agar tidak ditinggalkan oleh masyarakat yang hidup dalam pada era globalisasi.

Menyadari hal tersebut, sekolah sebagai agen perubahan di masyarakat harus senantiasa melakukan perubahan sesuai dengan derap dinamika perkembangan masyarakat dalam perkembangan IPTEK. Teknologi Informasi berbasis komputer adalah salah satu media yang cukup efektif dalam mengelola sistem informasi akademik sekolah. Penggunaan internet dewasa ini juga mulai meningkat di kalangan pendidikan, penggunaan ini tidak hanya sekedar mencari informasi di Internet saja, tetapi juga sudah menerapkan teknologi internet ini sebagai media publikasi sekolah dalam meningkatkan mutu dan kualitas sekolah. Salah satu upaya yang bisa dijadikan sebagai program unggulan Institusi Pendidikan Sekolah adalah pembuatan ladang informasi melalui google sites. Sekolah yang dipandang sebagai jembatan emas untuk meraih masa depan yang gemilang, terlebih di dalam google sites ini sebagai ladang informasi oleh warga SMPN 10 dan dapat dilakukan secara online.

Selain itu juga berbagai informasi sekolah yang menjadi daya tarik masyarakat dalam memandang citra sekolah. Pembuatan google sites menjadi salah satu pilihan ketika masyarakat juga mulai terbiasa dengan memanfaatkan teknologi berbasis internet.

Google Sites merupakan sebuah tool pada akun google yang dapat digunakan untuk membuat halaman website secara mudah. Hampir sama dengan web, kita dapat membuat halaman web sendiri melalui fitur – fitur sederhana Google Sites.. Untuk itu, sudah selayaknya lembaga pendidikan memiliki google sites sebagai sarana komunikasi antara guru, siswa dan wali murid.

Begitu pula dengan SMPN 10 Surabaya merupakan sebuah sekolah negeri yang bergerak di bidang pendidikan. Untuk meningkatkan pelayanan dan pencitraan sekolah kepada masyarakat, membutuhkan sebuah media untuk mempromosikan SMPN 10 Surabaya dan juga dalam hal menyampaikan informasi tentang sekolah. Di jaman yang sudah bisa dikatakan melek teknologi dan informasi ini, terobosan-terobosan yang menunjang serta mempermudah dalam semua bidang serasa dibutuhkan. Fasilitas-fasilitas yang tersedia akan senantiasa memberikan kemudahan yang efektif bagi para pelakunya. Dalam hal pendidikan memang bisa dikatakan sudah sangat banyak metode metode yang modern serta selalu terupdate dalam pengembangannya.

Kepala sekolah, sebagai seorang top manajer di sekolah yang dipimpinya, memiliki tugas penting, tidak hanya berkaitan dengan peningkatan kualitas pembelajaran, tetapi juga kualitas pendidikan. Untuk tujuan tersebut, perlu adanya inovasi. Inovasi pendidikan dapat menyangkut beberapa aspek, antara lain inovasi dalam bidang manajemen, kurikulum, metode pembelajaran, dan sarana penunjang pembelajaran. Oleh karena itu, kepala sekolah harus memahami masalah inovasi pendidikan secara baik agar kualitas sekolah

meningkat (Musfah, 2010:34).

Google sites sekolah ini sangatlah penting untuk meningkatkan eksistensi SMPN 10 Surabaya, dengan adanya google sites ini, untuk meningkatkan citra sekaligus juga integritas sekolah. Salah satu jenis google sites organisasi yaitu google sites sekolah yang sangat berpengaruh pada eksistensi sekolah tersebut ketika dikelola dan dikembangkan dengan baik.

Eksistensi dari sebuah organisasi seperti halnya pada sekolah dipengaruhi oleh SDM-nya yang mengerti tentang teknologi dan mampu memanfaatkan dengan baik perkembangan internet di era digital saat ini. Hadirnya google sites sekolah akan sangat membantu sekolah dalam menangani berbagai hal terkait sebagai media penyebaran informasi dan lain sebagainya.

Berkaitan dengan hal tersebut, SMPN 10 Surabaya Surabaya mulai berbenah dengan melakukan pembuatan google sites sekolah secara gratis melalui google khususnya yang tersedia pada akun belajar.id dengan alamat google sites <https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/beranda> sejak bulan September 2023. Google sites sekolah tersebut bertujuan untuk mempermudah memperoleh informasi sekolah pada setiap warga sekolah, dan untuk meningkatkan kredibilitas sekolah di mata masyarakat dalam kesungguhannya meningkatkan kualitas pendidikan.

Untuk membuat google sites sekolah diperlukan langkah-langkah sebagai berikut. Pertama melakukan koordinasi dengan seluruh guru, staf dan tim IT sekolah. Kedua menyusun program sekolah yang akan dimasukkan ke dalam google sites. Ketiga membuat google sites dengan akun belajar.id secara online di google, Mozilla, internet explorer. Keempat mengadakan pelatihan membuat google sites untuk guru.

Pembuatan google sites di SMPN 10 Surabaya sudah dilakukan dan hasilnya diyakini sudah berdampak baik bagi warga

SMPN 10 Surabaya. Oleh karena itu penulis akan menyampaikan cara pembuatan google sites sekolah bagi warga SMPN 10 Surabaya. Kemudian mendeskripsikan dampak dari pembuatan website bagi warga SMPN 10 Surabaya, dan mendeskripsikan hambatan pembuatan website bagi warga SMPN 10 Surabaya dan solusinya.

Teknologi Informasi

Teknologi informasi dan komunikasi dalam bahasa Inggris biasa disebut dengan istilah *information and communication technology (ICT)*. Secara umum teknologi informasi dan komunikasi dapat diartikan sebagai semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (Jamal Ma'mur Asmani, 2011: 99). Teknologi informasi dan komunikasi mencakup dua aspek perpaduan yang tidak terpisahkan yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat yang lainnya.

Ananta Sannai (Rusman, 2011: 88) mendefinisikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai sebuah media atau alat bantu dalam memperoleh pengetahuan antara seseorang kepada orang lain. Lebih lanjut lagi Kementerian Riset dan Teknologi menyebutkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.

Senada dengan pendapat tersebut, Isjoni dan Moh. Arif H. Ismail (2008: 142) teknologi informasi dan komunikasi

merupakan perpaduan seperangkat teknologi terutama mikroelektronik komputer, teknologi komunikasi yang membantu proses pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, pengantaran, dan juga penyajian data informasi melalui berbagai media meliputi teks, audio, video, grafik, dan gambar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Zaidatun (Isjoni dan Moh. Arif H. Ismail, 2008: 143) yang mengatakan bahwa teknologi informasi dan komunikasi merupakan sistem komunikasi interaktif yang dipandu oleh komputer untuk menyimpan dan menapis naskah teks, animasi, dan rangkaian informasi.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut teknologi informasi dan komunikasi dapat diartikan sebagai semua teknologi atau alat yang membantu dalam upaya untuk pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi kepada orang lain.

Komponen Teknologi Informasi

Teknologi informasi dan komunikasi pendidikan mengandung dua unsur yang saling terkait yaitu teknologi informasi pendidikan dan teknologi komunikasi pendidikan. Nasution (2011: 1-3) mengemukakan bahwa pada hakikatnya teknologi pendidikan adalah suatu pendekatan yang sistematis dan kritis tentang pendidikan. Teknologi pendidikan memandang soal mengajar dan belajar sebagai masalah atau problema yang harus dihadapi secara rasional dan ilmiah. Teknologi pendidikan merupakan pengembangan, penerapan, dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Dalam pengertian ini lebih diutamakan tentang proses belajar itu sendiri dibandingkan dengan alat-alat yang dapat membantu proses belajarnya. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa teknologi pendidikan itu mengenai software dan hardwarenya, software antara lain menganalisis dan mendesain urutan

atau langkah-langkah belajar berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan metode penyajian yang serasi serta penilaian keberhasilannya.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sudarwan Danim (1994: 7) yang mengungkapkan bahwa teknologi pendidikan diartikan sebagai media yang lahir dari revolusi teknologi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan-tujuan pengajaran di samping guru, buku, dan papan tulis. Teknologi pendidikan memiliki syarat yaitu: prosedur, ide, peralatan dan organisasi yang dikaji secara sistematis, logis dan ilmiah. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa sebenarnya media teknologi tertentu tidak secara khusus dibuat untuk teknologi pendidikan, melainkan teknologi pendidikan berupa media teknologi yang dimanfaatkan untuk tujuan-tujuan pendidikan, kecuali mesin mengajar, sebenarnya modifikasi pemanfaatan komputer dan pengajaran berprogram.

Yusufhadi Miarso (Sudarwan Danim, 1994: 8), mengemukakan bahwa teknologi komunikasi pendidikan adalah sebuah spesifikasi dalam bidang teknologi pendidikan, yaitu yang lebih banyak merupakan prinsip dan konsep ilmu komunikasi, serta lebih memperhatikan penggunaan sumber belajar berupa media komunikasi masa dan elektronik. Dari pengertian tersebut dapat diketahui bahwa teknologi komunikasi pendidikan adalah teknologi komunikasi untuk pendidikan. Teknologi komunikasi untuk pendidikan merupakan penerapan praktis dari ilmu pengetahuan tentang tingkah laku, ilmu komunikasi, dan ilmu manajemen. Pada dasarnya teknologi pendidikan banyak memanfaatkan jasa media teknologi yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi komunikasi yang dimanfaatkan untuk tujuan-tujuan pendidikan atau yang sengaja dirancang itu disebut teknologi komunikasi pendidikan.

Dari beberapa pendapat yang telah diuraikan tersebut dapat diketahui bahwa teknologi informasi dan komunikasi

pendidikan adalah teknologi yang sengaja dimanfaatkan untuk tujuan-tujuan pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi pendidikan terdiri dari *software* dan *hardware*. *Software* dalam pengertian ini yaitu kemampuan dalam menganalisis dan mendesain urutan atau langkah-langkah belajar berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dengan metode penyajian yang serasi serta penilaian keberhasilannya.

Sarana Informasi Website

Website adalah kumpulan dari halaman – halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di dalam Internet. Sebuah halaman web biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu sebuah protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Google Sites merupakan sebuah tool pada akun google yang dapat digunakan untuk membuat halaman website secara mudah. Hampir sama dengan wiki, kita dapat membuat halaman web sendiri melalui fitur – fitur sederhana Google Sites.

Nilasari (2014:2) website atau sering disebut situs merupakan kumpulan halaman web yang dijalankan dari suatu alamat web domain.

Menurut Abdullah (2015:1) website dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Menurut Purnama (2016:7) Web adalah bagian visual dari Internet. Sedangkan menurut Tim EMS (2014:1) “Web sebenarnya adalah sebuah aplikasi web, karena melakukan action tertentu dan membantu Anda melakukan kegiatan tertentu

Bekti (2015:35) website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

website terdiri dari tiga macam yaitu: 1) website statis adalah suatu website yang memiliki halaman yang tidak berubah. Artinya, untuk melakukan sebuah perubahan pada suatu halaman hanya dapat dilakukan secara manual, yaitu dengan mengedit kode-kode yang menjadi struktur dari website itu sendiri. 2) Website dinamis adalah suatu website yang secara strukturnya diperuntukkan untuk update sesering mungkin. Website ini selain utamanya untuk diakses oleh para pengguna juga telah disediakan halaman backend yaitu untuk mengedit kode dari website tersebut. Yang merupakan website dinamis: blog/ website pribadi, katalog online, situs e-commerce, situs Berita, website Portal. 3) website interaktif adalah suatu website yang diperuntukkan untuk berinteraksi dengan orang lain secara online. Pengguna website jenis ini biasanya komunitas atau pengguna internet aktif. Pengguna di website ini dapat berinteraksi dan beradu argumen tentang apa yang sedang mereka pikirkan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa website merupakan sarana informasi berupa sekumpulan halaman yang berisi berbagai informasi berbentuk digital. Informasi itu bisa berupa teks, gambar, animasi, video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui internet dan dapat diakses oleh banyak orang di seluruh dunia selama memiliki koneksi internet.

Langkah - Langkah Penerapan membuat Website Sekolah

Tahapan yang dilakukan untuk membuat website sekolah adalah sebagai berikut.

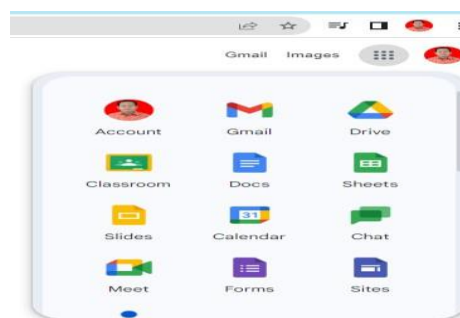
1. melakukan koordinasi dengan seluruh guru, staf dan tim IT sekolah. Koordinasi ini bertujuan untuk menyamakan persepsi, mendapatkan dukungan dari semua komponen yang ada disekolah. Selain itu diharapkan semua warga jeruk satu dapat terlibat



aktif dalam pembuatan website sekolah.

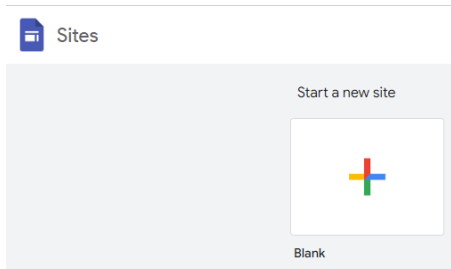
Gambar 1. Rapat kordinasi

2. Membuat website dengan mendaftar secara online di google, Mozilla, internet explorer .Cara mendaftar website sebagai berikut
 - a. Tahap 1. Kepala SMPN 10 Surabaya membuka akun belajar.id secara online, dengan memilih sites tampak seperti tampilan gambar berikut.



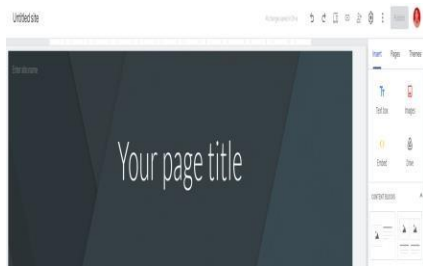
Gambar 2. Google sites

- b. Tahapan 2. Sekolah melakukan atau menambahkan star a new site secara online, tampak seperti tampilan gambar berikut.



Gambar 3. isi detail website

- c. Tahapan 3. Admin atau Kepala Sekolah membuat judul dan halaman halaman atau cendela yang diinginkan sesuai kebutuhan sekolah, tampak seperti tampilan gambar berikut.

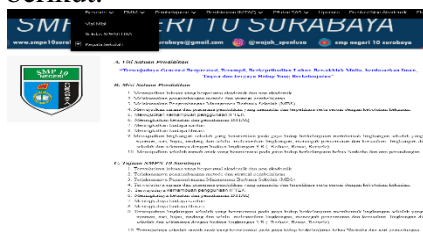


Gambar 4. Format isian google sites

3. Menyusun program sekolah yang akan dimasukkan ke dalam google sites. Kepala sekolah, guru dan tim IT membuat rancangan yang ada didalam website

<https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/beranda> diantaranya :

- a. Beranda terdiri dari
 a) Visi misi sekolah, yang isinya berupa visi, misi dan tujuan SMPN 10 Surabaya Surabaya, tampak seperti tampilan gambar berikut.



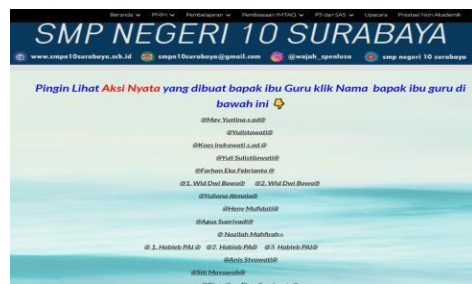
Gambar 5. Visi Misi
<https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/beranda/visi-misi>

- b) Sekilas Spenlusa tampak seperti tampilan gambar berikut



Gambar 6. Sekilas spenlusa
<https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/beranda/sekilas-spenlusa>

- b. PMM terdiri dari
 a) Aksi Nyata dan Bukti Karya tampak seperti tampilan gambar berikut



Gambar 7. Informasi PTS & PAS
<https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/pmm/aksi-nyata-pmm>

- b) Arsip PMM Bapak ibu guru SMPN 10 Surabaya.
 c. Pembiasaan IMTAQ :
 a) Sholat Dhuha
<https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/pembiasaan-imtaq/sholat-dhuha> tampak seperti tampilan gambar berikut.



Gambar 8. Kegiatan Sholat Dhuha

- b) Sholat Jum'at
<https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/pembiasaan-imtaq/jumatan>



Gambar 9. Kegiatan Sholat Jum'at
 c) Istigoshah

- <https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/pembiasaan-imtaq/istigoshah> tampak seperti tampilan gambar berikut.



Gambar 10. Kegiatan Istigoshah
 d) Sholat Dhuhur

- <https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/pembiasaan-imtaq/sholat-dhuhur> tampak seperti tampilan gambar berikut.



Gambar 11. Kegiatan Sholat Dhuhur
 e) PHBI

- <https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/pembiasaan-imtaq/phbi> tampak seperti tampilan gambar berikut.



Gambar 13. Kegiatan PHBI

- d. P5 & SAS terdiri dari
 a) P5 kelas 7 dan 8
<https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/p5-dan-sas/p5-kelas-7> tampak seperti tampilan gambar berikut.



Gambar 12. Kegiatan P5 kelas 7

- <https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/p5-dan-sas/p5-kelas-8> tampak seperti tampilan gambar berikut.



Gambar 13. Kegiatan SAS kelas 8

- b) SAS kelas 9
<https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/p5-dan-sas/sas-kelas-9> tampak seperti tampilan gambar berikut.



Gambar 14. Kegiatan SAS kelas 9

e. Upacara

<https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/upacara> tampak seperti tampilan gambar berikut.



Gambar 15. Kegiatan upacara

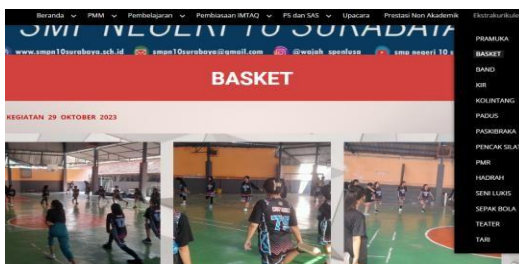
f. Prestasi non akademik

<https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/prestasi-non-akademik> tampak seperti tampilan gambar berikut.



Gambar 16. Kegiatan prestasi non akademik

g. Ekstrakurikuler terdiri dari : Pramuka, Basket, band, KIR, Kulintang, paduan Suara, Paskibraka, Pencak Silat, PMR, Hadrah, Seni Lukis, Sepak Bola, Teater, dan Tari. <https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/ekstrakurikuler> tampak seperti tampilan gambar berikut.



Gambar 17. Kegiatan ekstrakurikuler

Dampak Pembuatan Website Sekolah

Pembuatan google sites sekolah berdampak positif bagi warga SMPN 10 Surabaya, dampak tersebut sebagai berikut.

1. Sekolah mempunyai ladang informasi yang dapat diakses oleh warga sekolah yaitu guru, siswa, orang tua wali murid, alumni dan warga sekitar SMPN 10 Surabaya.
2. Guru dapat membuat google sites sendiri
3. Guru mempunyai google sites untuk menulis materi pembelajaran, artikel dan lain sebagainya.
4. Sekolah dapat di kenal oleh dunia melalui program program sekolah yang diupload pada <https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/beranda>
5. Sekolah dapat memamerkan berbagai prestasi yang diperoleh siswa maupun guru.

Hambatan dan Solusi

Ada beberapa kendala dalam pelaksanaan Pembuatan google sites SMPN 10 Surabaya tersebut. Kendala tersebut di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Ada beberapa guru yang kurang faham atau lambat tentang IT khususnya dalam pembuatan google sites / website. Oleh karena itu solusinya sekolah memberikan pendampingan kepada bapak ibu guru yang kurang mampu atau kurang memahami dalam pembuatan web yang akan didampingi oleh guru yang sudah mahir dalam pembuatan google sites atau website

SIMPULAN

Sistem informasi yang diterapkan di SMPN 10 Surabaya melalui web sekolah. Google sites di SMPN 10 Surabaya sudah dilakukan dan hasilnya diyakini sudah berdampak baik bagi warga SMPN 10 Surabaya dengan alamat <https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/beranda>. Oleh karena itu

dapat disimpulkan bahwa informasi melalui google sites sekolah dapat berdampak positif untuk meningkatkan kualitas informasi program program kegiatan sekolah secara online, dan juga menambah kualitas pelayanan penyebaran informasi yang transparan kepada warga SMPN 10 Surabaya. Selain itu dampak positif yang terlihat pada guru, maupun instansi ketika menginformasikan program program kegiatan adalah sebagai berikut :

1. Guru dapat membuat kelas virtualnya menjadi kelas kreatif dan menyenangkan dengan memasukkan alamat link di website sekolah .
2. Guru dapat meningkatkan kompetensinya dengan belajar bersama dalam kelompok diskusi, tutor sebaya, ataupun berkolaborasi antar mata pelajaran via website.
3. Proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan media tidak membosankan bagi siswa
4. Sekolah mempunyai ladang informasi yang dapat diakses oleh warga sekolah yaitu guru, siswa, orang tua wali murid, alumni dan instansi lain
5. Guru dapat membuat google sites sendiri
6. Guru mempunyai google sites untuk menulis materi pembelajaran, artikel dan lain sebagainya.
7. Sekolah dapat di kenal oleh dunia melalui program program sekolah yang diupload pada website <https://sites.google.com/guru.smp.belajar.id/smpn10sby/beranda> .
8. Sekolah dapat memamerkan berbagai prestasi yang diperoleh siswa maupun guru. tampilan gambar berikut.

DAFTAR RUJUKAN

Abdullah, Rohi. 2015. *Web Programming is Easy*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Azhar Susanto. 2013. *Sistem Informasi Akuntansi*. Bandung: Lingga Jaya.

Darimi, Ismail. 2017. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif*. Banda Aceh. Jurnal Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi. Vol. 1. No. 2.

Purnama, Bambang Eka. 2016. *Konsep Dasar Internet*. Yogyakarta: Teknosain.

Tata Sutabri, 2014, *Analisis Sistem Informasi*, ANDI, Yogyakarta.

Tim EMS. 2014. *Teori dan Praktik PHP My SQL untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

..



**BERBAGI PRAKTIK BAIK P5 KEWIRAUSAHAAN BATIK ECOPRINT
LEARNING, PLAY AND USE THE PLANT
(Luluk Setyowati)**

ABSTRACT

Entrepreneurship is an interesting project to carry out as a learning activity based on local wisdom to form a Pancasila Student Profile. This project aims to elevate the values of local wisdom of the Indonesian people through entrepreneurial activities-ecoprint which is considered a batik method using natural materials and techniques that rely more on handmade and pay attention to existing natural resources. This project follows three stages, namely: inspiration, creation and dedication. Sharing good practices in this project is the steaming method which is a manufacturing method by steaming fabric and natural dyeing. The dimensions used are mutual cooperation, creativity, critical reasoning and independence with sub-elements and achievements of Local Wisdom phase D. The action stage of the steaming method is carried out in two places, namely at home and at school. As a result of this activity, students become more independent, creative and understand how to work together and have concern for the environment. After making ecoprint batik, it was discovered that the natural coloring seemed dull and the results were unpredictable, apart from that, the appropriateness of the implementation of the process also had an effect on the results of the work. It can be concluded that ecoprint batik activities are very beneficial for students and require precision and patience in making them.

Keywords: *sharing practices, entrepreneurship, ecoprint batik*

PENDAHULUAN

Masalah perekonomian pada saat pandemic terjadi penurunan karena banyaknya PHK, kurang terpenuhinya kebutuhan Masyarakat akan kebutuhan sehari-hari, menurunnya daya beli Masyarakat, dan pendapatan masyarakat (Andayani1, Dami, Rahmawati. 2022). Masalah lingkungan hidup semakin menjadi kesadaran publik. Hal ini dibuktikan dengan semakin banyaknya diskusi publik tentang hal ini. Negara juga semakin aktif membuat perjanjian dan peraturan antar negara untuk mengatasi berbagai permasalahan yang ada. Selain itu

Kepedulian remaja terhadap lingkungan semakin berkurang, hal ini terbukti dari remaja membaung sampah sembarangan tanpa memikirkan akibatnya, kurang peduliya remaja terhadap lingkungan seperti perawatan tanaman, pentingnya kebersihan dan kegiatan *reduce* sampah, serta dampak dari penimbunan sampah anorganik.

SMP negeri 16 Surabaya merupakan

sekolah ramah anak dan peduli terhadap lingkungan hidup. Permasalahan peserta didik di SMP Negeri 16 Surabaya adalah perlunya penanaman karakter peduli lingkungan. Tanaman di sekolah cukup beragam yaitu tanaman pohon jati, bunga kertas, sansievera, pucuk merah, pepaya, pisang dan jenis tanaman lainnya. Penanaman karakter peduli lingkungan dapat dilakukan dengan beberapa hal yaitu *reduce, reuse, recycle*, perawatan tanaman, pemahaman pemanfaatan tanaman yang ada dan sebagainya.

P5 adalah yaitu pembelajaran lintas disiplin ilmu dalam mengamati dan memikirkan solusi terhadap permasalahan di lingkungan sekitar untuk menguatkan berbagai kompetensi dalam Profil Pelajar Pancasila. Kewirausahaan menjadi salah proyek yang menarik untuk dilakukan sebagai aktivitas pembelajaran berbasis kearifan local untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila. Proyek ini bertujuan untuk mengangkat nilai-nilai kearifan lokal masyarakat Indonesia melalui kegiatan kewirausahaan-ecoprint yang dianggap sebagai metode batik dengan

bahan dari alam dan teknik yang lebih mengandalkan handmade

Projek ini mengikuti tiga tahapan yaitu: inspirasi (*inspiring*), cipta (*creating*) dan dedikasi (*dedicating*). Di **tahapan inspirasi** merupakan tahap pengenalan dan ideasi, guru dan siswa akan menjalani pengalaman nyata yang berhubungan dengan kewirausahaan inovatif-eco print. Di **tahapan cipta**, guru dan siswa akan belajar bersama membuat ecoprint dengan metode steam-pewarnaan dan mempelajari macam daun, merancang bentuk daun serta motif yang akan digunakan. Di **tahapan dedikasi**, hasil kewirausahaan-*ecoprint* metode *steam* akan dipresentasikan dalam bentuk nyata melalui kegiatan selebrasi dan didedikasikan kepada komunitas yang membutuhkan.

Melalui projek ini, siswa diharapkan berproses melalui pengalaman belajarnya untuk mencapai 4 dimensi Profil Pelajar Pancasila, yaitu gotong royong, Kreatif, Bernalar Kritis dan Mandiri dengan sub elemen dan capaian Kearifan Lokal fase D. Bahan organik seperti daun-daunan dan bunga banyak dijumpai dari lingkungan sekitar. Hal ini dapat dimanfaatkan untuk menjadi peluang usaha baru. Saat ini mulai dikenal ecoprint dengan memanfaatkan bahan organik yang zat warnanya dapat digunakan untuk membuat batik.

Penyebab terinspirasinya muncul batik ecoprint adalah tuntutan kebutuhan yang berkembang pula, sehingga memerlukan pemenuh kebutuhan tersebut. batik Indonesia sangat digemari dan dikagumi tidak saja oleh bangsa sendiri tetapi bangsa asing pun menggemari dan mengagumi batik karena keunikannya, sehingga batik Indonesia dapat dikatakan sudah menginternasional. batik Indonesia sangat digemari dan dikagumi tidak saja oleh bangsa sendiri tetapi bangsa asing pun menggemari dan mengagumi batik karena keunikannya, sehingga

batik Indonesia dapat dikatakan sudah menginternasional (Sudjati dan Alasari, 2019)

Ecoprinting adalah sebuah batik dengan teknik cetak dengan pewarnaan kain alami yang cukup sederhana namun dapat menghasilkan motif yang unik dan otentik. Prinsip pembuatannya adalah, melalui kontak langsung antara daun, bunga, batang atau bagian tubuh lain yang mengandung pigmen warna dengan media kain tertentu. Dalam video pembelajaran ini kami membuat batik ecoprint dengan teknik steaming.

Kegiatan berbagi praktik yang baik ini dilakukan dengan tujuan sebagai pengimbasan apa yang sudah dipelajari, menstimulasi aspek perkembangan pada peserta didik, menanamkan kepedulian terhadap lingkungan, supaya peserta didik memahami nilai dari hasil batik ecoprint dari sisi kewirausahaan selain itu juga berbagi pengalaman dengan sesama teman pendidik.

KAJIAN PUSTAKA

Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila. Peserta didik Indonesia diharapkan dapat berpartisipasi dalam pembangunan global yang berkelanjutan serta tangguh dalam menghadapi berbagai tantangan (https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/pr_ofil-pelajar-pancasila/).

Menurut Kemendikbudristek No.56/M/2022 memuat tentang proyek penguatan profil pelajar Pancasila sebagai kegiatan kokurikuler berbasis proyek yang dirancang untuk memperkuat berbagai upaya guna pencapaian kompetensi dan karakter sesuai dengan profil pelajar Pancasila yang dibuat berdasarkan Standar Kompetensi Lulusannya secara optimal (<https://www.kompas.com>).

Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila adalah pembelajaran lintas

disiplin ilmu untuk mengamati dan memikirkan solusi terhadap permasalahan di lingkungan sekitarnya. Proyek adalah serangkaian kegiatan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu dengan cara menelaah suatu tema menantang. Proyek didesain agar peserta didik dapat melakukan investigasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan. Peserta didik bekerja dalam periode waktu yang telah dijadwalkan untuk menghasilkan produk dan/atau aksi (<https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/profil-pelajar-pancasila/>).

Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) merupakan kegiatan pembelajaran lintas disiplin ilmu yang mengamati dan mencari solusi mengenai masalah-masalah yang ada di sekitar (<https://www.kompas.com>).

Adapun manfaat dari Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila adalah :

Untuk satuan pendidikan

- Menjadikan satuan pendidikan sebagai sebuah ekosistem yang terbuka untuk partisipasi dan keterlibatan masyarakat.
- Menjadikan satuan pendidikan sebagai organisasi pembelajaran yang berkontribusi kepada lingkungan dan komunitas di sekitarnya.

Untuk pendidik

- Memberi ruang dan waktu untuk peserta didik mengembangkan kompetensi dan memperkuat karakter dan Profil Pelajar Pancasila.
- Merencanakan proses pembelajaran proyek dengan tujuan akhir yang jelas.
- Mengembangkan kompetensi sebagai pendidik yang terbuka untuk berkolaborasi dengan pendidik dari mata pelajaran lain untuk memperkaya hasil pembelajaran.

Untuk peserta didik

- Memperkuat karakter dan mengembangkan kompetensi sebagai warga dunia yang aktif.
- Berpartisipasi merencanakan

pembelajaran secara aktif dan berkelanjutan.

- Mengembangkan keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang dibutuhkan dalam mengerjakan proyek pada periode waktu tertentu.
- Melatih kemampuan pemecahan masalah dalam beragam situasi belajar.
- Memperlihatkan tanggung jawab dan kepedulian terhadap isu di sekitar mereka sebagai salah satu bentuk hasil belajar.
- Menghargai proses belajar dan bangga dengan hasil pencapaian yang telah diupayakan secara optimal.

Kemendikbud-Dikti menentukan tujuh tema dalam pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila adalah sebagai berikut :

1. Gaya Hidup Berkelanjutan (SD–SMA/SMK)
2. Kearifan lokal (SD–SMA/SMK)
3. Bhinneka Tunggal Ika (SD–SMA/SMK)
4. Bangunlah Jiwa dan Raganya (SMP–SMA/SMK)
5. Suara Demokrasi (SMP–SMA/SMK)
6. Berekayasa dan Berteknologi untuk Membangun NKRI (SD–SMA/SMK)
7. Kewirausahaan (SD–SMA/SMK).

Tema kedua yang diambil dalam pelaksanaan P5 di SMP Negeri 16 adalah kewirausahaan.

Pendidikan Kemendikbud Ristek (2022:31) tema kewirausahaan menjelaskan bahwa peserta didik mengidentifikasi potensi ekonomi di tingkat lokal dan masalah yang ada dalam pengembangan potensi tersebut, serta kaitannya dengan aspek lingkungan, sosial dan kesejahteraan masyarakat. Melalui kegiatan ini, kreativitas dan budaya kewirausahaan akan ditumbuhkembangkan. Peserta didik juga membuka wawasan tentang peluang masa depan, peka akan kebutuhan masyarakat, menjadi problem solver yang terampil, serta siap untuk

menjadi tenaga kerja profesional penuh integritas. Dengan tema kewirausahaan, siswa diajarkan untuk membuat produk yang memiliki daya jual. Pendidik dapat mengimplementasikan tema kewirausahaan setiap akhir minggu saat jam P5 siswa akan diperkenalkan dan diajarkan untuk membuat produk yang memiliki daya nilai jual (<https://www.kompas.com>).

Pelaksanaan P5 mengacu pada 6 dimensi profil pelajar Pancasila yaitu : 1 Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia. 2 Berkebinekaan global. 3 Bergotong royong. 4 Mandiri. 5 Bernalar kritis. 6 Kreatif (<https://www.kompas.com>).



Gambar 1. Dimensi P5

Setiap dimensi profil pelajar Pancasila terdiri dari beberapa elemen dan sebagian elemen dijelaskan lebih konkrit menjadi subelemen antara lain :

1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia terdiri dari 5 elemen kunci beriman, bertakwa Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka 3 kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia: (a) akhlak beragama; (b) akhlak pribadi; (c) akhlak kepada manusia; (d) akhlak kepada alam; dan (e) akhlak bernegara.
2. Elemen kunci dari berkebinekaan global meliputi mengenal dan menghargai budaya, kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama, dan refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan.

3. Elemen-elemen dari bergotong royong adalah kolaborasi, kepedulian, dan berbagi.
4. Elemen kunci dari mandiri terdiri dari kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi serta regulasi diri
5. Elemen-elemen dari bernalar kritis adalah memperoleh dan memproses informasi dan gagasan, menganalisis dan mengevaluasi penalaran, merefleksi pemikiran dan proses berpikir dalam pengambilan keputusan.
6. Elemen kunci dari kreatif terdiri dari menghasilkan gagasan yang orisinal serta menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal serta memiliki keluwesan berpikir dalam mencari alternatif solusi permasalahan.

Ecoprinting adalah sebuah teknik cetak dengan pewarnaan kain alami yang cukup sederhana namun dapat menghasilkan motif yang unik dan otentik. Prinsip pembuatannya adalah, melalui kontak langsung antara daun, bunga, batang atau bagian tubuh lain yang mengandung pigmen warna dengan media kain tertentu

(<http://kkn.undip.ac.id/?p=328381>).

Ecoprint tidak menggunakan alat seperti canting (alat seperti pena untuk membatik) dan bahan malam, namun menggunakan bahan yang terdapat di alam sekitar, seperti aneka dedaunan yang menghasilkan warna alami (<https://www.voaindonesia.com>).

Jika dilihat dari cara printing atau cara pembuatan motifnya, teknik eco printing dapat dibedakan menjadi 3 jenis :

- a. Teknik Pounding (Dipukul)

Untuk teknik ini, dalam pembuatannya daun atau bunga diletakkan di atas kain, selanjutnya pukul secara merata daunnya, sampai getah daunnya terserap ke kain.
- b. Teknik steaming (kukus).

Lain dengan teknik pounding, teknik ini hanya menata satu persatu daun di atas kain. Setelah itu, gulung kain hingga rapat, lalu dikukus selama 2 jam, agar

warna daun terserap dengan sempurna ke kain.

c. Teknik fermentasi daun.

Untuk cara ini, daun terlebih dahulu direndam menggunakan air cuka. Setelah direndam, daun tersebut ditata di atas kain, kemudian tutup kain dan pukul daun menggunakan alat keras, supaya motif dan warna daun bisa keluar dengan sempurna.

Tantangan yang dihadapi dalam membuat batik ecoprint adalah dari segi warna yang dihasilkan, batik dengan pewarna tumbuhan ini memang tidak bisa diprediksi. Dibanding warna sintetik, warna yang dihasilkan material alam cenderung lebih kusam atau bladus. Beberapa faktor rumit yang mempengaruhi perubahan warna. Penggunaan pewarna alam pada batik sejatinya adalah kembali kepada kearifan lokal. Tantangan yang dihadapi industri batik di antaranya serapan kain, proses fermentasi, cuaca, dan lokasi tumbuhnya tumbuhan tersebut akan berbeda akibat kandungan yang ada pada tanaman. Dari segi waktu, pembuatan batik warna alam jauh lebih panjang yaitu sekitar dua minggu untuk satu lembar kain karena kain harus dicelup dan dijemur lebih dari empat kali untuk mendapatkan warna yang nyata. Sementara, kain dengan warna sintetik hanya perlu sekali celup (<https://ekonomi.bisnis.com/read>).

METODE (RENCANA AKSI)

Tahapan dalam

1. Tahapan inspirasi merupakan tahap pengenalan dan ideasi, guru dan siswa akan menjalani pengalaman nyata yang berhubungan dengan kewirausahaan inovatif-ecoprint. Kegiatan ini dimulai dengan pengenalan mengenai kewirausahaan seperti arti, kenapa berwirausaha dan jiwa wirausaha; menggali informasi tentang dan kebutuhan informasi lainnya yang memberikan inspirasi yang dilakukan dengan mencari informasi pengusaha yang sukses dan penyebabnya,

gambaran dan pemahaman bersama antara guru dan siswa dengan mengidentifikasi arti batik ecoprint, kenapa harus batik ecoprint, mengenal daun yang bisa untuk batik ecoprint.

2. Tahapan cipta, guru dan siswa akan belajar bersama membuat ecoprint dengan metode steam-pewarnaan dan mempelajari macam daun, merancang bentuk daun, motif yang akan digunakan serta bahan dan cara pewarnaan. Pembelajaran dalam tahap ini dilakukan melalui gambar dan video, mendiskusikannya tentang mekanisme pelaksanaannya sampai dengan tahap pembuatannya.

3. Tahapan dedikasi, hasil kewirausahaan- *ecoprint* metode *steam* akan dipresentasikan dalam bentuk nyata melalui kegiatan selebrasi dan didedikasikan kepada komunitas yang membutuhkan. Pada tahapan ini siswa mempraktekkan cara pembuatan dan hasil serta dilakukan evaluasi hasil dari pelaksanaan proyek.

Pada jurnal ini diulas mengenai tahapan cipta yaitu batik ecoprint dengan menggunakan metode *steaming*. Metode *steaming* merupakan cara membuat batik ecoprint dengan membuat pola dan mengukus kain yang sudah ditemplei daun serta proses pewarnaan dengan menggunakan bahan alami. Alasan memilih metode *steaming* adalah memperkaya pemahaman dan pengetahuan peserta didik dengan *hipotesis pembelajaran* sebagai berikut: batik ecoprint, peserta didik juga belajar memahami proses batik dengan pewarnaan alami, menstimulasi proses berpikir kreatif dan kritis, menanamkan jiwa kewirausahaan yang ulet dan teliti.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada tanggal 31 Januari 2023 sampai dengan 2 Februari 2023 dengan membagi peserta didik dalam tiap kelasnya menjadi dua atau tiga kelompok, tiap kelompok terdiri dari 10-11 anak. Adapun peserta kegiatan ini adalah siswa kelas 7 yang jumlahnya ada 11 rombongan belajar,

setiap kelas jumlah peserta didik sekitar 30-31 anak. Kegiatan ini dilakukan di dalam kelas dan diluar kelas. Kegiatan didalam kelas merupakan kegiatan persiapan tahap aksi seperti diskusi pembagian kelompok, peserta didik melihat video pembelajaran tentang batik ecoprint, penjelasan mekanisme pelaksanaan dan evaluasi hasil cipta karya. Kegiatan di luar kelas merupakan kegiatan cipta dan unjuk karya batik ecoprint. Kegiatan aksi batik ecoprint ini dilakukan dengan menggunakan metode steam dengan proses pewarnaan alami dan pengukusan.

Adapun mekanisme pelaksanaannya adalah sebagai berikut ini :

MEKANISME PELAKSANAAN P5 KEWIRAUSAHAAN-BATIK ECO PRINT

Bahan :

1. Perkelas :

Kompore portable 1 kelas 1
Dandang 1 kelas 1 buah

2. Perkelompok :

Kayu secang sekitar 250 gram
Tawas 200 gram
Tunjung 100 gram
Kain katun/blacu 1 meter
Daun / bunga sesuai kebutuhan eco print
2 Plastic @ 1 meter
1 buah Gunting
Tali rafia sekitar 1,5 meter

Alat yang dibawa per anak: Ember, Palu dan telan

Cara pembuatan :

Proses Pewarnaan :

Yang dilakukan dirumah :

1. Proses Mordan. Larutkan tawas yang sudah ditumbuk dengan air panas, lalu masukkan kain pada larutan air tawas. Biarkan kurang lebih 10 jam. Lalu angin-anginkan tanpa sinar matahari.
2. Kain secang direbus dalam air dengan komposisi perbandingan : 10 air liter dan secang sekitar 1kg.
3. Setelah direbus, pisahkan secang dengan air dengan cara disaring selama

30 menit. Hasil air rebusan warnanya kemerahan

4. Setelah kondisi air dingin, masukkan kain katun ke dalam air yang berisi larutan secang. Rendam selama 30 menit. Setelah itu keringkan.

Yang dilakukan disekolah :

1. Rendam daun dalam larutan air tunjung sekitar 15-20 menit
2. Kain diletakkan diatas plastic, lalu ditata daun diatas kain, setelah itu diletakkan plastic diatas kain lalu ditutuk dengan palu daunnya (sama seperti yang sudah dilakukan)
3. Setelah ditumbuk kain beserta plastic bagian bawahnya digulung dan diikat dengan kuat dengan menggunakan tali rafia.
4. Lalu masukkan kain yang diikat tadi kedalam dandang untuk dikukus. Kukus selama 2 jam.
5. Setelah itu buka ikatan dan ambil daun yang menempel pada kain. Lalu keringkan dengan dijemur

Yang dilakukan dirumah setelah proses steam :

1. Setelah itu rendam kain yang sudah diecoprint dengan menggunakan larutan pengunci.
2. Lalu keringkan. Proses eco print dan pewarnaan selesai.

**Tabel 1. Jadwal pelaksanaan kegiatan
JADWAL PELAKSANAAN KEGIATAN P5
BATIK ECO PRINT METODE STEAM**

NO	WAKTU	KEGIATAN	KETERANGAN
1	Selasa, 31 Januari 2023	Proses Mordan.(lihat lampiran)	Dilakukan
2	Rabu,	Proses pewarnaan dengan secang (lihat lampiran)	Dilakukan
3	Kamis, 2 Februari 2023	Kegiatan ecoprint disekolah (lihat lampiran)	Dilakukan

4	Jumat, 3 Februari 2023	Pemberian pengunci batik eco print (Lihat lampiran)	Dirumah
---	------------------------	---	---------

WAKTU	RUNDOWN KEGIATAN DI SEKOLAH
06.30	Doa dan pembiasaan
07.00-07.30	Pengkondisian : persiapan bahan dan alat serta tempat (pembagian area praktik perkelas dilapangan).
07.30-09.30	Kain yang sudah diberikan warna (pewarnaan di rumah), siap diproses melalui eco print (penumbukan daun pada kain)
09.30-09.45	Istirahat
09.30-11.30	Proses pengukusan/steam
11.30-12.00	Proses steam selesai, kain yang diikat dikeluarkan dari dandang lalu dibuka ikatannya dan mengambil daun yang menempel pada kain tersebut
12.00-12.30	- Kain yang sudah diambil daun-daunnya diangin-anginkan - Siswa beristirahat
13.00	Proses eco print selesai. Proses penguncian kain bisa dilanjut dirumah sambil menunggu kain kering (jika diperlukan)



Berikut ini adalah link video yang dibuat oleh peserta didik setelah tahap aksi selesai :

- <https://youtu.be/OWNMiciadpw>
- <https://youtu.be/vcBJg5AfbJw>
- <https://youtu.be/V28lFcMHIOA>

Gambar 1. Penjelasan guru sebelum peserta didik melakukan aktivitas pembuatan batik ecoprint dengan metode steam.



Gambar 2. Perendaman daun sebelum dibuat pola pada kain disekolah



Gambar 3. Proses pembuatan batik ecoprint disekolah setelah perendaman daun yaitu menata pola, mencetak daun pada kain, steaming dan melepas daun dari kain setelah steaming.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh positif dari penerapan Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila (P5) dengan tema kewirausahaan pada peserta didik adalah memahami jiwa kewirausahaan yang positif dan mengetahui apa yang dimaksud dengan

wirausaha. Hasil belajar membuat batik *ecoprint* adalah peserta didik memahami produk yang memiliki nilai jual tinggi, belajar bertanggung jawab, belajar lebih kreatif melalui pembuatan pola daun pada kain, memahami manfaat kearifan lokal.

Ditinjau dari beberapa hasil batik *ecoprint* dan diskusi dengan peserta didik menunjukkan penyebab keberhasilan yang dicapai adalah sebagai berikut ini :

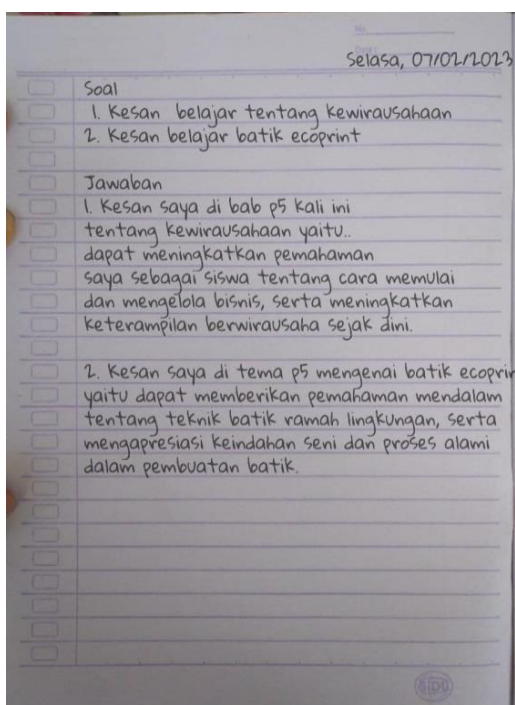
1. Pewarnaan Kain : kusam tidaknya warna batik sangat dipengaruhi oleh banyaknya bahan yang digunakan, lama atau tidaknya pengukusan, jenis kain yang digunakan, lama atau tidaknya perendaman kain dalam cairan warna, jenis daun atau bunga yang digunakan, cara memukul-mukul daun jika terlalu keras maka kain mudah rusak.
2. Proses pembuatan : hasil yang dicapai dapat optimal dipengaruhi oleh sesuai atau tidaknya proses pembuatan dengan petunjuk yang diberikan. Jika ada yang terlewati maka hasil akhir yang diperoleh kurang maksimal.
3. Jenis daun atau tanaman : jenis daun yang digunakan untuk pola batik mempengaruhi hasilnya. Beberapa daun yang bagus hasilnya adalah kelor, bunga telang, daun jati, daun papaya, daun tanaman liar lainnya. Beberapa daun kurang bagus untuk *ecoprint* adalah daun pandan, pisang, kelapa.

Dokumentasi hasil pelaksanaan batik *ecoprint* metode steaming :



Gambar 4 Dokumentasi Hasil Pelaksanaan Batik Ecoprint

Catatan refleksi siswa terhadap kegiatan P5 tema kewirausahaan batik *ecoprint*:



Gambar 5 catatan refleksi Oleh cinta syahrilla kelas 7H

Kendala yang dihadapi peserta didik dalam pelaksanaan P5 Kewirausahaan batik ecoprint adalah sebagai berikut ini :

1. Motivasi peserta didik dalam mengikuti langkah-langkah yang diberikan.
2. Kekompakan kelompok dalam mengerjakan.
3. Dukungan orang tua dalam pelaksanaan kegiatan projek.
4. Kemampuan fasilitator dalam memahami materi yang disampaikan pada peserta didik.
5. Dukungan fasilitator selama proses pelaksanaan kegiatan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Setelah pelaksanaan kegiatan P5 Kewirausahaan batik ecoprint diketahui bahwa jenis bahan pewarnaan alami yang digunakan mempengaruhi warna yang dihasilkan misal anatar secang dan tengger, ada yang cenderung ke merah nuda, ada yang cenderung keorange atau kuning. warna daun dapat berubah setelah proses steaming misal : jika sebelumnya hijau, setelah steaming bisa menjadi kecoklatan. perendaman cuka pada daun memudahkan munculnya warna daun pada

kain kekurangan kegiatan.

Batik ecoprint memiliki nilai jual yang tinggi karena bahan yang digunakan cenderung alami, proses pembuatannya yang lebih ke homemade, keunikan hasil yang diperoleh. Kekurangan dalam tema kewirausahaan adalah pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan, motivasi peserta didik sangat dibutuhkan dalam mengikuti langkah-langkahnya. sulitnya menjual hasil karya yang diperoleh di lingkungan sekolah karena harga jualnya yang cenderung tinggi.

Penelitian selanjutnya diharapkan untuk menemukan hasil pewarnaan tidak kusam, survey mengenai antusias pasar terhadap batik ecoprint, perancangan pelaksanaan yang lebih baik dari sebelumnya yaitu perencanaan modul.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka saran yang perlu disampaikan berkaitan dengan hasil pemerapan P5 tema kewirausahaan ini adalah sebagai berikut:

1. Perlunya dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai pewarnaan batik ecoprint agar tidak kusam.
2. Dukungan dari pihak sekolah terkait pelaksanaan kegiatan selebrasi sangat diperlukan.
3. Perlunya ditambahkan kegiatan enterpreurship sebagai tindak lanjut dari aksi pembuatan batik ecoprint.

DAFTAR PUSTAKA

- Andayani, S., dan Dami, S., Rahmawati Y., ES 2022. Pelatihan Pembuatan Ecoprint Menggunakan Teknik Steam Di Hadimulyo Timur. Sinar Sang Surya Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat. 6, 1., 31-40.
- Arfianti Wijaya, Serafica Gischa, 2023. <https://www.kompas.com/skola/read/2023/09/05/043000369/apa-itu-p5-proyek-penguatan-profil-pelajar-pancasila-?page=all>. Apa itu P5

(Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila)?.

<https://kurikulum.kemdikbud.go.id>.

Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Nomor 262/M/2022 Tentang Perubahan Atas Keputusan Menteri Pendidikan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.

Nindya Aldila - Bisnis.com. 2017. <https://ekonomi.bisnis.com/read/20170609/87/660908/ini-tantangan-yang-dihadapi-pengrajin-batik-warna-alam>. Ini Tantangan yang Dihadapi Pengrajin Batik Warna Alam. Jumat, 9 Juni 2017 | 02:18

Puspita Sariwati, 2021. <https://www.voaindonesia.com/a/batik-ecoprint-manfaatkan-alam-untuk-ciptakan-busana/5922008.html>. Batik Ecoprint Manfaatkan Alam untuk Ciptakan Busana.

Posted by bahankain, 2020. <https://www.bahankain.com/2020/12/24/3-macam-teknik-eco-printing>. Macam Teknik Eco Printing. 24 December 2020.

Sri Mulyani, 2023. <https://www.kompas.com>. Projek P5 Tema Kewirausahaan Tingkatkan Keterampilan Siswa Era Kurikulum Merdeka Belajar/ September 11, 2023.

Sedjati, D., P. dan Sari, V., T. 2019. Naskah Jurnal Mix Teknik Ecoprint

dan Teknik Batik Berbahan Warna Tumbuhan Dalam Penciptaan Karya Seni Tekstil Corak. Jurnal Seni Kriya. 8, 1. 1-11.

Wardani Adella Eka. 2022. <http://kkn.undip.ac.id/?p=328381>. ECOPRINT: Batik Ramah Lingkungan dengan Omzet Menggiurkan. Diunduh tanggal 11 Agustus 2022.



**PEMANFAATAN MATA PELAJARAN SENI DAN BUDAYA SEBAGAI SARANA
PENANAMAN KARAKTER PROFIL PELAJAR PANCASILA
(Rita Erwiyah)**

ABSTRACT

Education is an effort to instill knowledge and values in society to students. Students are a trust from God to parents and are an important asset for our nation because children are the forerunners of this nation's future. So the cultivation and formation of character is one of the main focuses of education today as outlined in the Pancasila student profile. Arts and Culture is one of the subjects in Elementary School, in the K13 Arts and Culture curriculum we know it as Arts and Culture and Crafts Lessons which is usually abbreviated as SBDP, and in the Merdeka SBDP curriculum it is changed to Arts and Culture. Ki Hajar Dewantoro has emphasized the need for arts education because arts education can instill good values and train refinement of mind. In the process of learning art, children are trained to activate the work of the right and left brain in a balanced way. From personal experience during my time as a teacher and school principal, arts education until recently was not maximized, it could even be said that it was only used as a complement. Very different from other subjects. Often schools have various extracurricular programs in the arts as well as school programs that highlight local culture, but it is a shame that these programs are rarely integrated with arts and culture subjects in the classroom.

Keywords: *character, SBDP, independent curriculum*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk menanamkan ilmu pengetahuan dan nilai- nilai dalam masyarakat kepada peserta didik.

Peserta didik merupakan Amanah dari Tuhan kepada orang tua serta merupakan sebuah aset penting bagi bangsa kita karena anak merupakan cikal bakal penerus bangsa ini. Maka penanaman dan pembentukan karakter adalah salah satu fokus utama pendidikan saat ini yang dituangkan dalam Profil pelajar pancasila.

Seni dan Budaya adalah salah satu mata Pelajaran yang ada di Sekolah Dasar, pada kurikulum K13 Seni dan Budaya kita kenal dengan Pelajaran Seni dan Budaya dan Prakarya yang biasa disingkat SBDP, dan pada kurikulum Merdeka SBDP diubah menjadi Seni dan Budaya.

Ki Hajar Dewantoro telah menekankan perlunya pendidikan seni karena pendidikan seni dapat

menanamkan nilai- nilai kebaikan serta melatih kehalusan budi. Dalam proses pembelajaran seni, anak dilatih untuk mengaktifkan kerja otak kanan dan kiri secara seimbang.

Dari pengalaman pribadi selama menjadi guru serta kepala sekolah,

pendidikan seni sampai saat pendidikan seni kurang dimaksimalkan, bahkan bisa dikatakan hanya digunakan sebagai pelengkap saja. Sangat berbeda dengan mata pelajaran lain.

Seringkali sekolah memiliki berbagai program ekstrakurikuler dibidang seni serta program sekolah yang mengangkat kebudayaan lokal, tetapi sangat disayangkan semua program itu jarang sekali terintegrasi dengan mata pelajaran seni dan budaya dikelas.

Dari latar belakang di atas kami mencoba memaksimalkan pembelajaran mata pelajaran Seni dan Budaya dengan mengimplementasikan Kurikulum merdeka menjadikan Seni dan Budaya menjadi asyik dan menyenangkan

sehingga mampu menjadi salah satu sarana utama untuk menanamkan karakter.

Pelajaran seni dan budaya pada kurikulum Merdeka saat ini sudah dipisahkan dan terdiri dari seni tari, seni rupa, seni teater dan seni musik. Sekolah diperbolehkan memilih minimal satu dari seni yang ada di kurikulum merdeka.

Masalahnya adalah tidak semua guru menguasai ke empat jenis Seni dan Budaya itu, sehingga guru sulit untuk menentukan pilihan seni apa yang akan diajarkan disekolah. Disinilah peran kepala sekolah untuk membantu guru dalam menentukan seni apa yang akan diajarkan serta memfasilitasi guru dalam pembelajaran seni.

Praktik baik ini kami lakukan sebagai upaya untuk dapat menanamkan pendidikan karakter dengan maksimal serta sebagai usaha untuk mewujudkan peserta didik menjadi pelajar yang memiliki profil pelajar pancasila.

Praktik baik ini juga merupakan salah satu bentuk upaya untuk memaksimalkan setiap mata pelajaran yang dalam kurikulum merdeka sehingga mampu menyeimbangkan kemampuan siswa dalam menggunakan otak kiri dan kanan. Diharapkan juga praktik baik ini dapat meningkatkan minat sekolah siswa serta dapat menjadi sebuah usaha untuk membentengi siswa dari pengaruh globalisasi yang semakin tidak terkendali.

Kami berharap praktik baik ini bisa menunjukkan hasil positif baik dalam proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Serta yang paling penting dapat menjadi media yang efektif untuk menanamkan profil pelajar ke siswa sehingga terjadi perubahan yang karakter siswa ke arah yang lebih baik.

Kami juga berharap mata pelajaran seni dan budaya dapat menjadi mata pelajaran yang dibanggakan, karena merupakan salah satu ajang siswa meraih prestasi non akademik Selain itu kami juga berharap agar mata pelajaran Seni dan Budaya menjadi mata pelajaran yang

selalu dinanti karena proses belajarnya yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa dan guru.

Untuk mencapai tujuan di atas maka saya sebagai kepala sekolah berperan penting untuk menggerakkan semua warga sekolah agar hasil belajar siswa bisa maksimal termasuk mata Pelajaran seni dan budaya dengan cara mampu mengelola semua sumber daya yang dimiliki sekolah dan memanfaatkan setiap potensi yang ada.

Tantangan yang akan kita hadapi dalam praktik baik ini adalah kesinambungan atau keberlanjutan dari kegiatan yang harus terlaksana, jadi sayasebagai kepala sekolah harus mengawal dan mendampingi langsung kegiatan ini agar mendapatkan hasil yang maksimal. Selain dampingan kepala sekolah maka saya juga membutuhkan peran semua warga sekolah agar program ini tercapai, jadi semuanya terlibat, bergerak bersama , maju bersama dan berhasil bersama.

Tantangan yang akan kita hadapi dalam praktik baik ini adalah keberlanjutan dan kesinambungan, sehingga kegiatan ini bisa terus terlaksana sampai memberikan dampak nyata baik bagi sekolah maupun bagi peserta didik. Saya sebagai sekolah harus mampu mengelola, mendampingi dan selalu memberi motivasi kepada seluruh warga sekolah agar kegiatan ini dapat memberikan hasil maksimal.

Saya sebagai kepala sekolah harus mampu menggerakkan seluruh warga sekolah sesuai dengan peran masing-masing agar program ini tidak menjadi program jangka pendek saja, tetapi menjadi program yang akhirnya dapat menjadi bagian dari identitas sekolah.

PEMBAHASAN

Praktik baik yang kami lakukan adalah sebuah upaya untuk Memaksimalkan pemanfaatan Seni dan Budaya agar dapat menjadi mata pelajaran yang asyik dan menyenangkan bagi siswa

serta dapat menjadi sarana penanaman karakter yang efektif guna mewujudkan peserta didik menjadi pelajar Pancasila.

Dalam pelaksanaan mata pelajaran Seni dan Budaya sesuai dengan struktur kurikulum, ada beberapa tahapan yang sama seperti mata pelajaran lainnya. Yaitu;

1. Tahap perencanaan
2. Tahap pelaksanaan
3. Tahap refleksi dan evaluasi.

Tahapan yang berbeda dari pelajaran Seni dan Budaya adalah pada tahap perencanaan karena sekolah harus menentukan dahulu Seni dan Budaya apa yang akan diajarkan di setiap jenjang kelas. Penentuan itu berdasarkan kondisi dan kebutuhan siswa, kondisi sekolah serta kemampuan guru kelas.

1. Tahap Perencanaan

Langkah awal yang kami lakukan untuk menerapkan praktik baik ini adalah menentukan Seni dan Budaya apa yang akan kami ajarkan di sekolah.

Kami sebagai kepala sekolah bermusyawarah dengan semua warga sekolah untuk terutama guru kelas untuk memilih Seni dan Budaya apa yang akan kami ajarkan untuk kelas 1, kelas 2, kelas 4 dan kelas 5.

Pilihan ditetapkan dengan memperhatikan minat anak-anak dan daya dukung yang dimiliki sekolah. Akhirnya berdasarkan musyawarah dan minat siswa kami memutuskan ;

- a. Kelas 1 memilih seni rupa dengan memfokuskan untuk melatih motorik halus siswa dengan meningkatkan keterampilan dasar menggambar dan mewarnai.
- b. Kelas 2 memilih seni Tari memfokuskan pada seni remo karena pada tahap ini siswa sangat membutuhkan latihan untuk mengembangkan koordinasi gerak tubuh, sehingga siswa mampu memaksimalkan kemampuan motoriknya,
- c. Kelas 4 memilih seni teater dengan memfokuskan pada pemahaman

watak dan pemeranan tokoh dengan tujuan utama untuk menanamkan karakter pada siswa, dengan kemampuan memahami watak dan memerankan tokoh dalam seni drama dan teater siswa dapat memahami mana karakter yang harus dijaga dan dihindari sebagai bentuk penanaman nilai-nilai Pancasila serta menumbuhkan profil pelajar Pancasila dalam jiwa anak.

- d. Kelas 5 memilih seni musik dengan dengan berbagai pilihan jenis musik, seperti gamelan, band, vokal, angklung serta Drum band. Sekolah memfasilitasi seni musik sesuai dengan minat siswa sebagai bentuk ekspresi diri siswa kelas lima yang sudah memasuki usia remaja. Pilihan seni musik juga mengedepankan seni karawitan sebagai bentuk menanamkan rasa cinta pada budaya bangsa serta menanamkan nilai-nilai kebangsaan. Selain karawitan juga menampung minat siswa pada alat musik modern dengan kegiatan band dan seni vokal.

Setelah setiap kelas menentukan seni apa yang akan diajarkan dalam mata pelajaran Seni dan Budaya, maka langkah selanjutnya mengembangkan TP, ATP serta menyusun modul ajar yang sesuai dengan harapan serta menentukan metode asesmen yang sesuai.

Kepala sekolah juga segera melaksanakan perannya dengan memaksimalkan peran pelatih seni yang memang sudah ada di sekolah, pelatih seni yang awalnya hanya mengajar ekstra diluar jam pelajaran mulai diarahkan untuk mendampingi guru selama proses pembelajaran, pelatih seni pada masing-masing bidang juga membantu proses pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran Seni dan Budaya dilaksanakan dengan kolaborasi antara guru kelas dan pelatih

seni.

Tentu merupakan tugas kepala sekolah untuk menyediakan tenaga ahli di bidang seni masing-masing.

Dalam menyusun perencanaan ini guru kelas berkerja dalam komunitas belajar yang didampingi oleh guru seni dibidang masing- masing.

Komunitas belajar ini secara berkelanjutan bekerja sama untuk terus mengembangkan proses pembelajaran dan menyusun Asasmen yang sesuai.

Proses pembelajaran yang dikembangkan adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa serta menerapkan pembelajaran berdiferensiasi sehingga kegiatan pembelajaran tepat sasaran, menyenangkan bagi siswa serta sesuai dengan minat dan kemampuan siswa.

Selain proses pembelajaran, guru kelas didampingi pelatih bersama menyusun asasmen yang sesuai dengan seni yang diajarkan seperti unjuk karya, pagelaran serta pameran hasil belajar. Kegiatan asasmen juga dikemas dalam sebuah kegiatan yang menyenangkan seperti lomba mewarnai untuk siswa kelas 1, kegiatan tari masal untuk siswa kelas 2, kegiatan pagelaran dan penampilan untuk siswa kelas 4 dan kelas 5.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan pembelajaran Seni dan Budaya dilaksanakan dengan kerjasama guru kelas dan pelatih seni yang berkompeten. Pembelajaran dilaksanakan secara terintegrasi antara teori dan praktik.

Di kelas satu guru kelas didampingi oleh guru seni lukis dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode yang menyenangkan bagi siswa, pembelajaran difokuskan untuk melatih motorik halus dan kasar siswa kelas satu. Asasmen dilaksanakan dengan memperhatikan perubahan kemampuan motorik siswa serta diakhiri dengan

sebuah kegiatan lomba mewarnai.

Pembelajaran dikelas dua dilaksanakan dengan mengkombinasikan teori tentang pengetahuan umum tari dan juga praktik tari secara langsung, secara bergantian tiap kelas praktik berlatih menari secara langsung dengan didampingi seorang pelatih tari.

Pada semester pertama difokuskan untuk mempelajari tari remo yang merupakan tari khas Kota Surabaya, hal ini dilakukan sebagai upaya agar setiap siswa memiliki rasa cinta kepada budaya masyarakat. Harapannya adalah setiap siswa mampu menari remo dengan baik. Untuk semester kedua siswa dikenalkan dengan tari tradisional lain dan juga tari modern, disini pembelajaran berdiferensiasi karena siswa akan berlatih menari sesuai minatnya masing-masing.

Asesmen yang dilakukan dikelas dua adalah sebuah penampilan tari masal disemester satu dan pagelaran tari disemester dua dimana setiap siswa akan menampilkan tari sesuai dengan minatnya.

Pembelajaran seni teater pada kelas empat juga didampingi oleh pelatih teater, selain siswa belajar teori tentang seni lakon, siswa juga diberi pelatihan untuk mampu memahami watak dari sebuah tokoh dan memerankan tokoh tersebut sesuai dengan karakternya, pembelajaran menjadi menarik karena seringkali pembelajaran dilaksanakan diluar ruangan dengan metode-metode khas teater yang memang menarik bagi siswa.

Asesmen yang dilaksanakan pada kelas empat adalah perubahan karakter dan perilaku serta asasmen sumatif yang berupa sebuah penampilan seni teater atau drama.

Pembelajaran Seni dan Budaya dikelas lima juga didampingi oleh pelatih seni sesuai bidangnya, hanya untuk kelas lima karena menerapkan

beberapa jenis seni musik sehingga memang pelatihnya lebih dari satu. Secara garis besar pelaksanaan pembelajaran dibagi menjadi tiga kegiatan umum, yaitu pembelajaran teori seni musik secara umum, pembelajaran seni karawitan dan gamelan pada separuh semester pertama, jadi diawal pembelajaran semua siswa wajib mempelajari alat musik gamelan, baru setelah itu diberi kesempatan memilih jenis musik sesuai minatnya dan pembelajaran berdiferensiasi sesuai dengan minat siswa.

Penilaian pada kelas lima sangatlah dinamis karena beberapa siswa sudah sangat mahir memainkan alat musik, bahkan kelompok karawitan SDN Rangkah VI sudah sering tampil dalam berbagai even, tentu itu merupakan salah satu bentuk Asasmen yang jauh lebih akurat daripada sekedar mengerjakan soal.

3. Tahap refleksi dan evaluasi

Kegiatan refleksi dan evaluasi pembelajaran dilaksanakan setiap minggu dikomunitas belajar atau kkg tingkat sekolah, guru kelas pada tiap tingkat secara rutin melaksanakan refleksi dan saling berdiskusi, sehingga pembelajaran senantiasa berkembang. Refleksi dan evaluasi tidak hanya terkait tentang proses pembelajaran tetapi juga pelaksanaan tiap seni, sehingga selalu tercipta komunikasi antara guru kelas dan pelatih yang mendampingi guru. Refleksi juga kami dapatkan dari siswa dan para walimurid,

Hasil dan Dampak dari kegiatan

Hasil dari praktik baik ini adalah Seni dan Budaya menjadi salah satu mata pelajaran yang ditunggu oleh siswa maupun guru, karena proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak hanya bagi siswa tetapi juga bagi guru.

Seni dan Budaya juga mampu

menjadi media rekreasi bagi siswa yang lelah belajar dikelas. Mata Pelajaran yang dulu dipandang sebelah mata kini mampu menjadi mata pelajaran yang meningkatkan minat belajar siswa secara umum.

Selain itu hasil belajar siswa juga langsung terlihat dari beragam prestasi yang diraih siswa[9 Piala dari Dramband dan 13 piala dari Band dan piala piala dari bidang lainnya. Serta mendapatkan Akreditasi perpustakaan dengan nilai A.

Mata pelajaran Seni dan Budaya juga memberi perubahan yang positif bagi karakter siswa. Siswa terlihat lebih ceria selama di sekolah.

Seni dan Budaya yang dulu hanyalah mata pelajaran pelengkap dan sering dipandang sebelah mata, kini telah menjadi mata pelajaran yang asyik dan menyenangkan, serta mampu memberi dampak positif bagi siswa.

PENUTUP

Demikianlah Praktik baik yang sudah kami laksanakan di SDRangkah VI/168. Semoga praktik baik ini dapat menjadi motivasi bagi kami untuk terus memberikan yang terbaik bagi sekolah serta mampu menjadi inspirasi bagi sekolah lain agar nantinya dapat memanfaatkan potensi setiap mata pelajaran sehingga mampu memberikan dampak yang positif bagi peserta didik.

KESIMPULAN

Praktik baik ini bisa menunjukkan hasil positif baik dalam proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa. Serta yang paling penting dapat menjadi media yang efektif untuk menanamkan profil pelajar ke siswa sehingga terjadi perubahan yang karakter siswa ke arah yang lebih baik.

Mata pelajaran seni dan budaya dapat menjadi mata pelajaran yang dibanggakan, karena merupakan salah satu ajang siswa meraih prestasi non akademik. Selain itu agar mata pelajaran Seni dan Budaya menjadi mata pelajaran

yang selalu dinanti karena proses belajarnya yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa dan guru Usia Dini (PAUD) Dan Pendidikan Dasar (DIKDAS).

Untuk itu maka saya sebagai kepala sekolah berperan penting untuk menggerakkan semua warga sekolah agar hasil belajar siswa bisa maksimal termasuk mata Pelajaran seni dan budaya dengan cara mampu mengelola semua sumber daya yang dimiliki sekolah dan memanfaatkan setiap potensi yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>

Kemendikbudristek. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum.Gtk.Kemdikbud.Go.Id. <https://kurikulum.gtk.kemdikbud.go.id/>

Kemendikbudristek. (2022b). Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. In kemendikbud.go.id.

Mery, M., Martono, M., Halidjah, S., & Hartoyo, A. (2022). Sinergi Peserta Didik dalam Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7840–7849. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3617>

Rachmawati, N., Marini, A., Nafiah, M., & Nurasih, I. (2022). Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila dalam Impelementasi Kurikulum Prototipe di Sekolah Penggerak Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3613–3625. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3613>

3.2714

Santoso, G., Damayanti, A., Murod, M., & Imawati, S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka melalui Literasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 02(01), 84–90.

<https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/127/35>

Yana, O., Ariyanto, P., & Huda, C. (2022). Analisis Penguatan Dimensi Kreatif Profil Pelajar Pancasila Pada Fase B di SD Negeri 02 Kebondalem. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1707– 1715.

Nahdiyah, U., Arifin, I., & Juharyanto, J. (2022). Pendidikan profil pelajar pancasila ditinjau dari konsep kurikulum merdeka. Seminar Nasional Manajemen Strategik Pengembangan Profil Pelajar Pancasila Pada Pendidikan Anak



DINAS PENDIDIKAN KOTA SURABAYA

JL. JAGIR WONOKROMO 354-356



031-8411613, 8499515



dispendik@surabaya.go.id



dispendik.surabaya.go.id/surabayabelajar



[dispendiksby](https://www.instagram.com/dispendiksby)



[dispendiksby1](https://twitter.com/dispendiksby1)



[dispendiksby](https://www.youtube.com/channel/UCdispendiksby)



<http://dispendik.surabaya.go.id>