Sumber : Filosofi KHD, nilai dan peran guru penggerak, visi guru penggerak, dan budaya positif

Penulis : AYU CHANDRA DEWI, S,Pd.

TUGAS AKSI NYATA MODUL 1.4.a.10.2

Judul:

MENANAMKAN PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA SEBAGAI BUDAYA POSITIF

CGP ANGKATAN 4 KABUPATEN SRAGEN

SMA NEGERI 1 SRAGEN

A. LATAR BELAKANG

Sekolah diibaratkan sebagai tanah tempat bercocok tanam sehingga guru harus mengusahakan sekolah menjadi lingkungan yang menyenangkan, menjaga, dan melindungi murid dari hal-hal yang tidak baik. Dengan demikian, karakter murid tumbuh dengan baik. Sebagai contoh, murid yang tadinya malas menjadi semangat, bukan kebalikannya. Murid akan mampu menerima dan menyerap suatu pembelajaran bila lingkungan di sekelilingnya terasa aman dan nyaman. Selama seseorang merasakan tekanan-tekanan dari lingkungannya, maka proses pembelajaran akan sulit terjadi.

Sekolah adalah rumah kedua bagi para siswa, oleh karena itu tugas kita sebagai seorang guru memberikan rasa nyaman, aman, dan menyenangkan selama proses pembelajaran. Kita perlakukan peserta didik layaknya anak kandung kita, sehingga rasa sayang itu keluar secara tulus, sehingga terciptalah merdeka belajar.

Di dalamnya ada nilai-nilai, kebiasaan-kebiasaan yang menjadi pedoman bagi seluruh warga sekolah untuk berperilaku. Nilai-nilai yang dimiliki akan membentuk dan mengembangkan karakter murid. Agar lebih memahami urgensi budaya positif di sekolah kita perlu memahami peran sekolah sebagai intitusi pembentukan karakter.

Di zaman revolusi industri 4.0, kita sebagai guru atau pendidik dihadapkan pada permasalahan krisis moral anak bangsa. Hal ini disebabkan karena sebagian besar dari generasi muda sekarang mengikuti tren budaya dari luar tanpa terlebih dahulu mengkaji ulang dan menyesuaikan serta menyaring budaya tersebut ditambah lagi dengan kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat memberikan dampak terhadap perkembangan karakter anak. Untuk itu, kita sebagai pendidik perlu menerapkan kembali budaya positif pada anak di

lingkungan sekolah agar nantinya mereka mampu menyaring dampak negatif dari budaya luar tersebut.

Budaya positif di sekolah merupakan nilai-nilai, keyakinan dan asumsi dasar yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan nilai-nilai yang dianut dan diyakini di sekolah. Budaya positif tersebut berisi kebiasaan-kebiasaan yang sudah disepakati bersama dan dijalankan dalam waktu yang lama dengan memperhatikan kodrat anak dalam hal ini kodrat alam dan kodrat zaman serta keberpihakan pada anak.

Hal ini sejalan dengan filosofi pemikiran Ki Hadjar Dewantara “Pendidikan itu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagaiaan yang setinggi-tingginya.”

Upaya dalam menanamkan budaya positif di sekolah, guru memiliki peran sentral yaitu posisi kontrol guru sebagai manajer dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa membentuk budaya positif. Guru juga berperan sebagai motivator dan inspirator dalam menumbuhkan budaya positif sehingga nantinya guru akan menjadi “ing ngarsa sung tuladha” dan menjadi agen transformasi perubahan untuk mewujudkan murid yang memiliki karakter profil pelajar Pancasila. Dalam menciptakan budaya positif, guru tentunya harus bekerjasama dengan ekosistem sekolah dalam hal ini kepala sekolah, rekan-rekan guru dan juga murid serta melibatkan orangtua dan masyarakat sekitar. Adanya kolaborasi antara pihak sekolah dengan masyarakat dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa membentuk budaya positif dengan menciptakan karakter murid yang memiliki nilai-nilai pelajar Pancasila.

B. Deskripsi Aksi Nyata

Aksi nyata ini saya terapkan pada seluruh kelas yang saya ajar yaitu kelas X-1 s.d X-6; XII-MIPA.1 s.d XII-MIPA.8; XII-IPS.1 s.d XII-IPS.2 dan XII-BB. Adapun kegiatan aksi nyata saya fokuskan pada menanamkan pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Disiplin positif ini disusun bersama antara guru dengan murid, dan lebih banyak murid sendiri yang menentukan, tentu dengan arahan guru. Murid diarahkan untuk memunculkan usulan, ide, dan gagasannya tentang bagaimana mewujudkan kelas yang nyaman, sekaligus disiplin, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Kegiatan yang saya lakukan adalah dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik, bagaimana bentuk dan isi kegiatan dalam kelas yang murid inginkan. Sehingga peserta didik dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa membentuk budaya positif.

C. Hasil Aksi Nyata

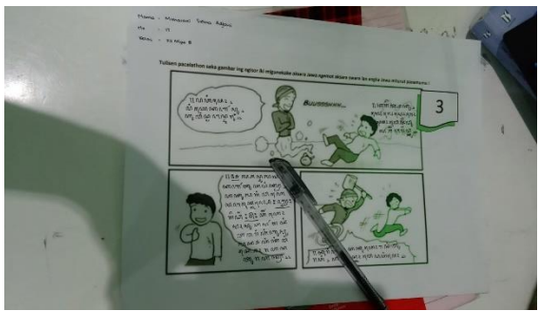
a. Murid berdisiplin dalam mengikuti pembelajaran, tetapi tetap nyaman dan merasa aman.
b. Murid menunjukkan ekspresi yang menyenangkan dengan selalu tersenyum bahagia setiap akan memulai kegiatan.
c. Murid menunjukkan sikap saling menghargai dan sopan.
d. Murid menunjukkan sikap tidak membeda-bedakan (suku, agama, RAS, ciri fisik, gender, dll) serta saling membantu dalam kebaikan.
e. Murid bersegera mengumpulkan tugas sesuai waktu yang ditentukan.
f. Kreativitas murid menjadi meningkat selama proses pembelajaran.
g. Diskusi dan presentasi menjadi sarana menanamkan pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa membentuk budaya positif yang disepakati seluruh murid dalam kelas.

Kelas XII:

Peserta didik berdiskusi untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa membentuk budaya positif yang disepakati seluruh murid dalam kelas. Dengan merubah paradigma pembelajaran SCL (Student Centered Learning) adalah metode yang tepat. Peserta didik dapat berkreasi dalam penerapan materi yang telah ia dapat. Sebelum berkarya peserta didik terlebih dahulu berdiskusi dengan teman sejawat.

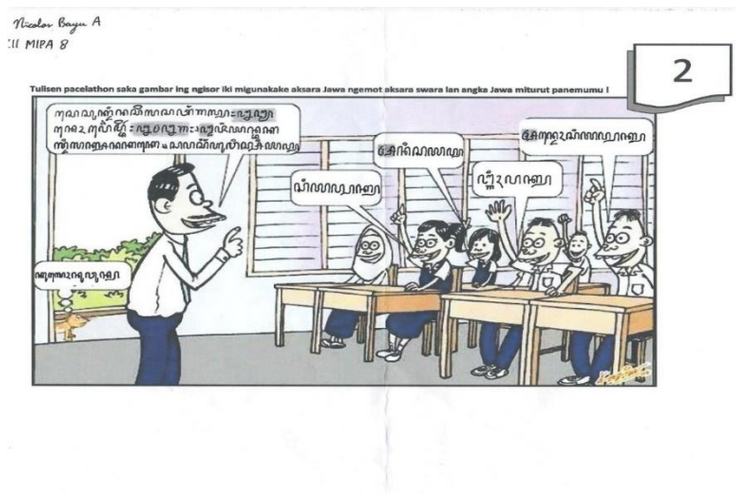
Setelah peserta didik mendiskusikan rencana yang akan dibuat karya, mereka melengkapi komik lembar kerja siswa, yaitu komik ber-aksara Jawa. Di sini peserta didik dilatih untuk untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa membentuk budaya positif yang disepakati seluruh murid dalam kelas. KD (Kompetensi Dasar) aksara Jawa yang tidak melulu menulis atau mentranslit ke dalam aksara Jawa, akan tetapi di sini di kemas ke dalam bentuk komik ber-aksara Jawa. Peserta didik bebas berkreasi untuk menerapkan aksara Jawa untuk terjun ke dunia nyata.

Menyelesaikan pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa membentuk budaya positif yang disepakati seluruh murid dalam kelas. Diteliti kembali



pekerjaan-pekerjaan peserta didik, sehingga komik ber-aksara Jawa yang telah dikerjakan layak publish.

Tidak hanya sekedar bisa menulis aksara Jawa, tetapi peserta didik dilatih sedini mungkin untuk tidak berhenti pada nilai, akan tetapi membawa kebermanfaatan ilmu yang pernah didapat untuk diimplementasikan dalam kehidupan sehari-sehari, syukur-syukur peserta didik didik dapat menghasilkan atau menambah pundi-pundi keuangan dari ilmu yang mereka dapatkan



selama sekolah. Hal ini bukti dari wujud menerapkan pembelajaran yang menyenangkan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa membentuk budaya positif yang disepakati seluruh murid dalam kelas.

Kls X:

Peserta didik mendiskusikan dan merancang projek yang akan dikerjakan. Di sini peserta didik berlatih untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa membentuk budaya positif. Meskipun

dalam pelaksanaan projek secara berkelompok, akan tetapi pengambilan nilai secara individu. Untuk memantapkan projek mereka menyelesaikan lembar kerja terlebih dahulu. Karena di dalam lembar kerja terdapat pemantik untuk mengerjakan projek.

Guru sebagai fasilitator memfasilitasi menjembatani ketika peserta didik diskusi. Sekiranya ada hal yang ingin ditanyakan, atau yang ingin didiskusikan bersama dengan guru sebelum menghasilkan karya. Guru tinggal mengikuti apa yang akan dihasilkan peserta didik dalam karya atau projeknya dengan meningkatkan kreativitas belajar siswa membentuk budaya positif.

Peserta didik praktik projek kewira usahaan menjalin kerjasama (MOU) dengan SMK Negeri 1 Kedawung. Peserta didik praktik kewira usahaan memasak steak ayam. Bahan dan alat masak sudah disiapkan oleh panitia dari SMK Negeri 1 Sragen, peserta didik tinggal memasak, mengolah, dan plating. Selesai memasak panitia juga menilai kebersihan. Masakan mereka pun juga bisa di bawa pulang, setiap kelompok hanya mengumpulkan satu porsi untuk dinilai Bapak Ibu guru. Di sini peserta didik dilatih untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa membentuk budaya positif

Peserta didik mempresentasikan produk yang telah mereka buat pada projek kewira usahaan. Setelah presentasi berjalan dilanjutkan dengan sesi diskusi, sharing, dan tanya jawab. Di akhir acara diberikan refleksi supaya ke depannya dapat membuahkan produk yang lebih maksimal lagi. Di sini peserta didik dilatih untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa membentuk budaya positif

Projek kearifan lokal peserta didik dapat memilih sesuai minat dan bakat peserta didik. Ada yang memilih membatik. Sekelah mewadahi dengan cara mengadakan kerja sama (MOU) dengan central batik kliwonan yang berada di Masaran, yaitu Batik Dewi Ratih. Di sini peserta didik dilatih mulai dari cara membuat bola batik sampai proses membatik selesai. Peserta didik dibekali dengan ketrampilan yang siap kerja. Di sini peserta didik dilatih untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa membentuk budaya positif

D. Pembelajaran Yang Didapat Dari Pelaksanaan

Ukuran keberhasilan dalam Aksi Nyata ini adalah jika sekurangnya 80% murid telah menunjukkan peningkatkan kreativitas belajar siswa. Setiap kreativitas yang muncul akan dibuat catatan untuk refleksi dalam implementasi dan penguatan budaya positifnya. Kendala yang masih terjadi adalah, murid mudah terpengaruh sesama teman dan lingkungan keluarga, sehingga budaya disiplin positif yang dibentuk seringkali harus dimulai dari awal lagi, dan sering mengingatkan murid.

E. Rencana Perbaikan untuk Pelaksanaan di Masa Mendatang

Setiap tiga bulan, butir-butir kreativitas kelas dijadikan sebagai acuan pembentukan budaya positif akan dievaluasi dan diperbaiki. Jika item budaya positif sudah membudaya, maka diganti dengan item lainnya, sehingga akan semakin banyak item-item budaya positif yang dapat ditumbuhkan pada murid. Koordinasi atau kolaborasi dengan orang tua dan guru mata pelajaran tampaknya juga penting dilakukan, agar penanaman budaya positif lebih cepat terbentuk, serta terawat.

F. Penerapan Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Membentuk Budaya Positif di Lingkungan Sekolah

Pemahaman terhadap konsep-konsep kunci dalam Modul Budaya Positif, yaitu perubahan paradigma belajar, disiplin positif, motivasi perilaku manusia, kebutuhan dasar,

posisi kontrol restitusi, keyakinan kelas dan segitiga restitusi, pengalaman dan pembelajaran yang dapat diterapkan konsep-konsep kunci tersebut, baik di kelas dan atau rumah.

DOKUMENTASI BUDAYA POSITIF DI LINGKUNGAN SMA NEGERI 1 SRAGEN

Cek suhu dengan termogan:

KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) semester genap Tahun Pelajaran 2021/2022 sudah mulai PTM (Pertemuan Tatap Muka) full 100%. Peserta didik mulai bisa datang ke sekolah bertemu dengan teman-temannya tanpa harus di shift pagi-siang dan siang-sore. Perasaan mereka merasa senang, hal tersebut tercurahkan dengan sharing dan semangat mereka memasuki gerbang sekolahan. Budaya positif di tengah pandemi di lingkungan sekolah yang dimulai pagi hari sebelum peserta didik masuk ke dalam kelas antre terlebih dahulu untuk cek suhu. Pihak sekolah sudah menyiapkan sarana prasarana demi kelancaran protap kesehatan di tengah pandemi. Selain Bapak/ Ibu guru bertugas men-termogan tangan untuk cek suhu peserta didik yang masuk ke dalam lingkungan sekolah.

Cek suhu dengan alat dan hasil dapat dilihat secara digital:

Sekolah juga menyediakan cek suhu otomatis dengan cara melambaikan tangan. Jika peserta didik bersuhu normal, maka diperbolehkan masuk ke lingkungan sekolah, sebaliknya jika suhu tubuh tidak normal maka peserta didik disuruh untuk istirahat beberapa menit terlebih dahulu. Kalau badan dirasa sudah nyaman, maka peserta didik disuruh untuk cek suhu lagi, seperti itu sampai tiga kali. Jika sampai ke-3 kalinya suhu tubuh masih tidak normal peserta didik disuruh pulang.

Scan barcode peduli lindungi:

Peserta didik scan barcode peduli lindungi sebelum memasuk lingkungan sekolah. Begitu pula ketika pulang sekolah juga scan barcode untuk check out barcode peduli lindungi. Gunanya untuk berjaga-jaga atau men-tracking jikalau ada yang terpapar dapat di tracking dari aplikasi peduli lindungi.

Mencuci tangan dengan air mengalir:

Peserta didik sesering mungkin mencuci tangan dengan sabun dan air mengalir untuk mematuhi protap kesehatan. Wastafel beserta ubarampenya sudah siap dengan jumlah banyak, supaya tidak terjadi kerumunan.

Apersepsi guru:

Sebelum memulai pembelajaran guru melakukan apersepsi terlebih dahulu. Menjelaskan perbedaan kurikulum lama dengan kurikulum sekolah penggerak. Perbedaan yang berada pada

paradigma pembelajaran harus diketahui peserta didik sedini mungkin, supaya peserta didik juga dapat merubah cara mereka belajar.

Membuat kesepakatan kelas:

Membuat kesepakatan kelas secara bersama diketik dalam power point dan ditayangkan pada LCD untuk tidak diingkari oleh satu kelas selama proses pembelajaran berlangsung. Sudah

menjadi konsekuensi antara guru dengan peserta didik dalam melaksanakan kesepakatan kelas. Setelah kesepakatan kelas terbentuk dibacakan oleh seorang siswa diikrarkan bersama demi kenyaman belajar di kelas.

Pertanyaa pematik:

Diawal pembelajaran guru memberikan pertanyaan pemantik untuk bahan diskusi peserta didik, karena guru hanya sebagai fasilitator, maka paradigma pembelajaran dirubah sistemnya

menjadi: apersepsi, pertanyaan pemantik, diskusi, presentasi, dan refleksi.

Diskusi:

Diskusi adalah bentuk interaksi dalam kehidupan sehari-hari dengan melibatkan dua atau lebih orang untuk membahas sesuatu untuk mencari solusi sebuah masalah. Diskusi adalah aktivitas

yang umum dilakukan di forum baik formal maupun non-formal. Biasanya dalam diskusi setiap orang dapat bertukar pikiran. Sebelum presentasi dalam kelompok peserta didik melakukan diskusi terlebih dahulu mengenai materi yang akan disampaikan dalam diskusi. Setiap peserta didik berperan aktif menyuarakan pendapatnya mengenai materi yang telah mereka kuasai. Mereka menuangkan ide-ide mereka dan dikemas dalam bentuk presentasi yang menarik. Ada yang membuat dalam bentuk power point, canva.com, animasi , flipbook, powtoon, animaker video, dan masih banyak lagi aplikasi-aplikasi presentasi yang mereka gunakan.

Peserta didik presentasi:

Peserta didik melakukan presentasi guna didiskusikan bersama. Di sini peran guru hanya sebagai

fasilitator. Yang membawa peran pembelajaran adalah peserta didik. Konsep yang mereka presentasikan sesuia dengan pertanyaan pemantik untuk ditanggapi dan direfleksi bersama.

Refleksi:

Dalam pembelajaran, refleksi merupakan suatu hal yang sangat penting dilakukan, namun sering kali dilupakan. Refleksi berkaitan dengan penilaian ataupun umpan balik setelah melakukan atau mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu. Refleksi adalah

istilah yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas antara guru dan murid. Refleksi dilakukan dalam proses pembelajaran untuk melihat kembali proses pembelajaran yang telah dilakukan secara lebih detail. Setelah peserta didik presentasi langkah sebagai seorang guru adalah merefleksi hasil presentasi yang dilakukan setiap kelompok. Refleksi sangat bermanfaat guna mengevaluasi

jalannya presentasi dan mengingatkan kepada peserta didik materi maupun tujuan pembelajaran, supaya tidak melenceng pada ranah pembelajaran.

Pembelajaran yang menyenangkan:

Dapat dilihat dari ekspresi peserta didik, jikalau ia merasa tidak nyaman, maka peserta didik akan terlihat jelas dari pancaran wajahnya. Sesekali bisa dilakukan bermain tiktok atau sosmed

bersama di akhir pembelajaran lalu diposting di sosial media masing-masing peserta didik maupun guru.

Cara bermain game:

Pembelajaran yang menyenangkan dengan cara sesekali membuat quiz untuk dikerjakan secara enjoy. Sesekali yang mendapat poin terbanyak pada quiz mendapatkan reward sekedar jajan

kecil-kecilan. Terlebih dahulu guru memaparkan cara bermain game supaya tidak ada kendala selama permainan game online berjalan. Salah satu contohnya kami memnggunakan aplikasi quizizz untuk game online ini.

Pembelajaran dengan game online:

peserta didik dapat memanfaatkan gawai atau gadget mereka untuk sarana atau media memainkan game online

DOKUMENTASI AKSI NYATA CGP

Di tengah pandemi menjadi pengibar bendera di Alun-Alun Sasono Langen Putro Sragen:

Dalam rangka memperingati Hari Guru Nasional ditunjuk sebagai petugas pengibar bendera.

Ayu Chandra Dewi (CGP) – Gita Eka Setyasari – Nurul Mawadati

Foto bersama dengan ibu bupati Sragen

Setelah selesai bertugas ada sesi foto bersama dan makan bersama (sarasehan) dengan Ibu Bupati.

Ayu Chandra Dewi (CGP) - Gita Eka Setyasari – Ibu Bupati (dr. Kusdinar Untung Yuni Sukowati) - Nurul Mawadati

CGP juga menjadi sebagai wali kelas menyampaikan sambutan kepala sekolah kepada orangtua/ wali murid sesuai dengan budaya positif dan keyakinan kelas yang telah disepakati.

Pembagian rapot semester Ganjil Kls XII-MIPA.8 kepada orangtua/ wali murid sesuai dengan budaya positif dan keyakinan kelas yang telah disepakati.

Kolaborasi dengan teman sejawat sebelum melakukan pengimbasan modul 1:

Mengkomunikasikan persiapan pengimbasan modul 1 dengan kepala sekolah: