

MENYUSUN BEST PRACTICE



Disusun Oleh:

Nama: VINTA HANDRIYAS GUNTORO

NIM: 202220631014829

**PENDIDIKAN PROFESI GURU
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
TAHUN 2023**

Menyusun Cerita Praktik Baik (Best Practice) Menggunakan Metode Star (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi Hasil Dan Dampak) Terkait Pengalaman Mengatasi Permasalahan Siswa Dalam Pembelajaran

Lokasi	MAN Temanggung
Lingkup Pendidikan	Madrasah aliyah
Tujuan yang ingin dicapai	Meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik kelas X melalui penerapan Model Project Based Learning (PjBL) pada materi Manfaat dan Upaya Pelestarian Keanekaragaman Hayati
Penulis	Vinta Handriyas Guntoro, S. Pd.
Tanggal	1 dan 4 Juli 2023
<p>Situasi: Kondisi yang menjadi latar belakang masalah, mengapa praktik ini penting untuk dibagikan, apa yang menjadi peran dan tanggung jawab anda dalam praktik ini.</p>	<p>Kondisi yang menjadi latar belakang masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Minat dan motivasi belajar peserta didik masih rendah karena guru belum menerapkan model pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik materi pelajaran. 2. Kurang aktifnya peserta didik merespon setiap pembelajaran yang diberikan oleh guru dan kurangnya kesungguhan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. 3. Minimnya faktor penunjang dalam upaya penerapan model pembelajaran inovatif 4. Siswa kurang memiliki keterampilan kolaboratif dan komunikasi yang baik dalam kerja kelompok <p>Setelah dilakukan analisis penyebab eksplorasi masalah melalui kajian literatur dan wawancara dapat ditemukan penyebab:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik kurang tertarik terhadap pembelajaran guru 2. Guru belum maksimal dalam menerapkan model pembelajaran inovatif 3. Model pembelajaran tidak sesuai dengan materi yang disampaikan 4. Peserta didik hanya menghafalkan suatu konsep sehingga merasa bosan dan kurang konsentrasi 5. Peserta didik cenderung pasif dan terbiasa menerima arahan dan bimbingan dari guru (teacher centered) yang hanya membangun komunikasi yang bersifat satu arah sehingga diskusi yang terjadi tidak interaktif dan peserta didik tidak banyak dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran. <p>Kenyataan di atas disebabkan strategi pembelajaran yang diterapkan guru kurang sesuai, aktivitas dan kreativitas siswa yang masih kurang dimana pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum kontekstual, serta model pembelajaran yang</p>

digunakan belum inovatif

Solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni penerapan model Project Based Learning (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek. Model PjBL sangat menarik sehingga dapat memotivasi peserta untuk aktif dalam pembelajaran. Model PjBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan proyek atau kegiatan sebagai media yang melibatkan peserta didik dalam mentransfer pengetahuan dan keterampilan melalui proses penemuan dengan serangkaian pertanyaan yang tersusun dalam tugas atau proyek (Ambarwati, 2015).

Mengapa praktik ini penting untuk dibagikan :

Kegiatan ini penting dilakukan karena :

1. Permasalahan yang penulis alami kemungkinan besar juga dialami oleh guru di sekolah lain, sehingga praktik ini dapat dijadikan referensi bagi guru disatuan pendidikan lainnya
2. Praktik pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa juga meningkat
3. Praktik pembelajaran ini dapat memotivasi guru lain untuk mendesain pembelajaran inovatif agar siswa tidak jenuh saat belajar di kelas.
4. Sebagai solusi alternatif dalam mengatasi permasalahan minat dan motivasi belajar yang masih rendah

Peran dan Tanggung jawab

Peran dan tanggung jawab penulis dalam praktik ini adalah :

1. Mengidentifikasi permasalahan dan mencari akar penyebab masalah dalam pembelajaran
2. Menentukan solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran
3. Mendesain perangkat pembelajaran yang tepat berupa RPP, bahan ajar, media ajar, LKPD, dan evaluasi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran
4. Melakukan pembelajaran sesuai dengan perangkat pembelajaran untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran
5. Melakukan kegiatan penilaian
6. Meneliti ketercapaian tujuan pembelajaran
7. Membuat refleksi mengenai praktik pembelajaran yang sudah dilakukan
8. Penulis sebagai guru yang bertanggung jawab dalam merencanakan dan melaksanakan pengajaran, serta memberikan bantuan bimbingan, dan solusi jika peserta didik menemukan kesulitan dalam kegiatan

	<p>pembelajaran, dan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan kegiatan pembelajaran sesuai sintaks model PjBL dan mengintegrasikan TPACK dalam pembelajaran.</p>
<p>Tantangan : Apa saja yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut? Siapa saja yang terlibat,</p>	<p>Tantangan dalam mencapai tujuan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sarana dan prasarana yang sudah mendukung namun penggunaannya masih bongkar pasang menjadi kendala waktu dan perizinan seperti alat media LCD, Laptop, kamera, dan perlengkapan lainnya. 2. Penggunaan media pendukung dalam pembelajaran yang membutuhkan waktu yang banyak/lama dalam pembuatannya 3. Penyediaan sumber belajar yang beragam untuk memudahkan siswa memahami proyek yang akan dilakukan 4. Pengelolaan alokasi waktu 5. Monitoring kegiatan pengerjaan proyek yang dilakukan siswa dengan bantuan teknologi berupa smartphone maupun secara langsung 6. Menciptakan suasana kerjasama antar kelompok dan memastikan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran 7. Mengimplemetasikan isu-isu kontekstual untuk disajikan dalam materi Pelajaran <p>Yang terlibat</p> <p>Pada kegiatan ini yang terlibat yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru, yaitu saya sendiri yang bertugas mendidik, mengajar, membimbing, merencanakan, melakukan, dan mengevaluasi aksi ini. 2. Dosen dan Guru Pamong PPG, sebagai orang yang membimbing dan mengevaluasi aksi yang saya lakukan demi keberhasilan aksi ini dan juga sebagai masukan dalam pembelajaran di madrasah di masa selanjutnya. 3. Kepala Madrasah, sebagai pemimpin di suatu Madrasah yang diselenggarakan proses belajar-mengajar, sebagai orang yang membantu dalam mensukseskan aksi ini. 4. Rekan guru, sebagai sumber inspirasi dan teman diskusi dalam merencanakan, melakukan, dan mengevaluasi aksi ini. 5. Peserta didik yang merupakan subjek pembelajaran di kelas dalam hal ini siswa kelas X 6. Videographer, sebagai orang yang merekam aksi
<p>Aksi : Langkah-langkah apa yang dilakukan untuk menghadapi tantangan</p>	<p>Langkah-langkah yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Komunikasi dan berkoordinasi dengan Kepala Madrasah

tersebut/ strategi apa yang digunakan/ bagaimana prosesnya, siapa saja yang terlibat / Apa saja sumber daya atau materi yang diperlukan untuk melaksanakan strategi ini

2. Mengidentifikasi dan menganalisis masalah yang ditemukan
3. Melakukan Kajian literatur dan wawancara untuk eksplorasi penyebab masalah
4. Merumuskan solusi berdasarkan hasil wawancara dan kajian literatur
5. Melakukan perencanaan pembelajaran inovatif dengan model PjBL (Project Based Learning)
6. Menyiapkan modul pembelajaran dengan model PjBL sesuai dengan materi yang kontekstual dengan permasalahan yang aktual.
7. Menyiapkan perlengkapan dan peralatan untuk menunjang proses pembelajaran dengan model PjBL
8. Menyiapkan 1 orang observer dan 2 videographer untuk menunjang perekaman proses pembelajaran.
9. Berkoordinasi dengan videographer untuk melakukan perekaman sesuai dengan sintak
10. Membutuhkan kerjasama antara peserta didik, teman sejawat yang membantu pada saat pengambilan video pada saat pelaksanaan PPL.
11. Melakukan aksi PPL pertemuan ke 1 pada hari Sabtu, 1 Juli 2023 dan pertemuan ke 2 pada hari Selasa, 4 Juli 2023
12. Melakukan evaluasi dan refleksi terhadap aksi yang telah dilaksanakan

Strategi yang digunakan

1. Strategi yang digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa adalah mengimplementasikan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan metode observasi/pengamatan langsung, diskusi, dan presentasi yang membuat siswa lebih aktif.
2. Mendesain LKPD yang menarik dan memuat instruksi pembelajaran yang menstimulasi motivasi belajar siswa
3. Menggunakan media berbasis teknologi :
 - Penggunaan video dan gambar pada penentuan masalah
 - Penggunaan aplikasi canva untuk pembuatan proyek poster digital
 - Penggunaan aplikasi capcut untuk pembuatan proyek video
 - Penggunaan smartphone untuk kegiatan pencarian informasi
 - Penggunaan infocus pada presentasi produk poster/video
4. Penilaian yang dilakukan meliputi penilaian sikap(Profil Pelajar Pancasila), keterampilan, dan penilaian kognitif peserta didik. Penilaian sikap menggunakan metode observasi, penilaian

keterampilan menggunakan penilaian hasil proyek/produk poster atau video, dan penilaian kognitif dilakukan dengan soal uji kompetensi. Selain penilaian tersebut, peserta didik juga dibimbing untuk melakukan refleksi diri terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan

5. Menampilkan masalah kontekstual pada awal pembelajaran untuk mendorong pemahaman bermakna

Prosesnya

Pelaksanaan Model Project Based Learning dalam praktik pembelajaran ini :

1. Pertanyaan Mendasar

Pada tahap ini guru terlebih dahulu membagi siswa ke dalam empat kelompok yang heterogen dan memberikan LKPD pada setiap kelompok. Selanjutnya guru dengan infocus menampilkan video kerusakan hutan di Indonesia kemudian menampilkan gambar/foto kerusakan hutan di lereng gunung Sumbing yang sudah berubah fungsi menjadi lahan pertanian dan bersifat monokultur, kemudian meminta siswa menyampaikan informasi terkait gambar serta mengidentifikasi permasalahan jika dikaitkan dengan materi Manfaat dan Upaya Pelestarian Keanekaragaman Hayati.

2. Mendesain Perencanaan Produk

Pada tahap ini guru menyampaikan tema proyek yang akan dilakukan yakni “ Pembuatan Poster atau Video Kampanye Pelestarian Keanekaragaman Hayati di Lereng Gunung Sumbing”. Kemudian guru menginstruksikan peserta didik mencari informasi dari berbagai macam sumber terkait tanaman yang cocok tumbuh di lereng Gunung dan informasi pembuatan Poster atau Video. Peserta didik juga berdiskusi untuk menentukan masalah yang diangkat dan solusinya untuk pembuatan poster/video serta menuliskan pembagian tugas masing-masing kelompok.

3. Menyusun Jadwal Pembuatan

Pada tahap ini peserta didik berdiskusi kelompok untuk menentukan jadwal observasi/pengamatan lapangan, dan pengerjaan proyek kemudian guru menginformasikan pada tiap kelompok mengenai rancangan proyek yang akan dikerjakan

4. Memonitoring Perkembangan Proyek

Pada tahap ini peserta didik membuat sketsa produk poster atau produk video yang akan dibuat menggunakan aplikasi. Selanjutnya peserta didik membuat proyek sesuai jadwal yang telah ditentukan dengan bimbingan dan pengawasan guru. Peserta didik juga bekerjasama untuk mengatasi masalah yang muncul selama

	<p>pengerjaan proyek dengan diskusi kelompok, berkonsultasi guru, atau dari sumber belajar lainnya.</p> <p>5. Mempresentasikan dan Menguji Hasil Proyek Pada tahap ini peserta didik mempresentasikan produk poster atau video untuk mendapatkan umpan balik dari teman sejawat dan guru.</p> <p>6. Mengevaluasi dan refleksi Proses dan Hasil Proyek Pada tahap ini siswa mengungkapkan kelemahan dan kelebihan proses pembuatan poster dengan aplikasi canva atau video menggunakan aplikasi capcut, serta kesesuaian produk yang telah dibuat.</p> <p>Pihak yang terlibat dalam praktik pembelajaran ini adalah :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kepala Madrasah selaku penanggung jawab kegiatan di Madrasah 2. Dosen Pembimbing dan Guru Pamong PPG selaku yang membimbing dan mengevaluasi aksi 3. Penulis, selaku pelaksana dalam pembelajaran ini 4. Siswa yang merupakan sasaran dari praktik PPL 5. Rekan Guru selaku observer dan <i>videograper</i> <p>Sumber daya yang digunakan :</p> <table border="0"> <tr> <td>1. Laptop</td> <td>6. Aplikasi PPT</td> </tr> <tr> <td>2. Infocus</td> <td>7. Bahan Ajar</td> </tr> <tr> <td>3. Slide Powerpoint</td> <td>8. LKPD</td> </tr> <tr> <td>4. Smartphone</td> <td>9. Jaringan internet</td> </tr> <tr> <td>5. Video dari Youtube</td> <td></td> </tr> </table>	1. Laptop	6. Aplikasi PPT	2. Infocus	7. Bahan Ajar	3. Slide Powerpoint	8. LKPD	4. Smartphone	9. Jaringan internet	5. Video dari Youtube	
1. Laptop	6. Aplikasi PPT										
2. Infocus	7. Bahan Ajar										
3. Slide Powerpoint	8. LKPD										
4. Smartphone	9. Jaringan internet										
5. Video dari Youtube											
<p>Refleksi Hasil dan dampak Bagaimana dampak dari aksi dari Langkah-langkah yang dilakukan? Apakah hasilnya efektif? Atau tidak efektif? Mengapa? Bagaimana respon orang lain terkait dengan strategi yang dilakukan, Apa yang menjadi faktor keberhasilan atau ketidakberhasilan dari strategi yang dilakukan? Apa pembelajaran dari keseluruhan proses tersebut</p>	<p>Dampak aksi Melalui model Project Based Learning (PjBL) berdampak positif dan respon dari peserta didik. Dampaknya :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi peserta didik 2. Guru menjadi lebih terampil dalam proses pembelajaran menggunakan beberapa model pembelajaran. 3. Kegiatan pembelajaran menjadi berpusat pada peserta didik (<i>student centered</i>) , guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. 4. Karakter dan potensi peserta didik lebih diperhatikan oleh guru, baik dalam proses pembuatan Modul ajar, maupun dalam proses pembelajarannya. 5. Peserta didik terlihat antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran model PjBL (Project Based Learning). 6. Model pembelajaran PjBL (Project Based Learning) pada materi Manfaat dan Upaya Pelestarian Keanekaragaman Hayati efektif diterapkan dengan melihat dari hasil 										

pembelajaran berupa :

- a. Berdasarkan hasil analisis penilaian formatif (kognitif) didapatkan data bahwa 17 dari 20 siswa kelas X mendapatkan nilai di atas KKM (75). Hal ini berarti ketuntasan siswa sebesar 85 % dan sudah terlampaui
- b. Berdasarkan observasi keaktifan siswa selama presentasi dan diskusi, yang meliputi: mengamati, bersemangat, mencatat, bertanya, dan kerjasama dengan rata-rata predikat Baik (B)
- c. Berdasarkan observasi sikap siswa meliputi: Bernalar kritis dan kreatif dengan rata-rata predikat Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
- d. Berdasarkan penilaian produk artefak (poster dan video) dari empat kelompok dengan skor di atas 75% dan tuntas.
- e. Berdasarkan hasil angket minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran didapatkan hasil sebagai berikut:



Berdasarkan gambar di atas, tampak bahwa 25 % siswa menyatakan sangat senang, 70 % siswa menyatakan senang, dan 5 % siswa menyatakan kurang senang terhadap kegiatan yang dilaksanakan.

Hasil Aksi dan Kesimpulan Terkait Keefektifan pembelajaran

Pembelajaran berjalan efektif dan menyenangkan. Dari data hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dimana rata-rata nilai siswa secara keseluruhan adalah 84 , maka dapat disimpulkan bahwa minat dan motivasi belajar siswa meningkat dengan penerapan model Project Based Learning (PjBL).

Respon orang lain/rekan sejawat/Guru :

Respon dari kepala madrasah, rekan sejawat, dosen, guru pamong sangat mengapresiasi dengan model dan strategi pembelajaran yang digunakan efektif meningkatkan minat belajar siswa sehingga hasil

pembelajaran juga meningkat dari sebelumnya.

Respon Peserta Didik

Kegiatan pembelajaran mulai dari diskusi, merancang proyek hingga presentasi siswa terlihat sangat antusias, selama guru memonitoring tiap-tiap kelompok terlihat sebagian besar siswa aktif berdiskusi dan mencari informasi terkait proyek yang mereka kerjakan. Hasil dari proyek peserta didik dapat dikatakan baik karena hampir memenuhi sebagian besar aspek penilaian.



Faktor yang Mendukung Keberhasilan

Faktor keberhasilan dari praktik pembelajaran ini ditentukan dari penguasaan guru terhadap media pembelajaran, metode pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan model pembelajaran berbasis proyek yang menstimulus peserta didik belajar aktif dan kreatif sehingga termotivasi untuk belajar. Selain itu kerja sama dari berbagai unsur diantaranya guru model, teman sejawat, Kepala Madrasah, Dosen Pembimbing, Guru Pamong, serta peserta didik sebagai faktor pendukung keberhasilan praktik pembelajaran ini.

Pembelajaran baik yang didapat dari pelaksanaan Pembelajaran

- a. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar karena pembelajaran di kelas tidak monoton
- b. Menyadari bahwa setiap siswa memiliki kemampuan, minat, bakat dan gaya belajar yang berbeda, sehingga tugas guru adalah memfasilitasi perbedaan tersebut dengan cara memberikan pembelajaran yang inovatif
- c. Model PjBL memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, terutama dengan penggunaan teknologi selama kegiatan yaitu pemanfaatan smartphone untuk mencari informasi dan penggunaan aplikasi untuk pembuatan Produk Poster, dan Video dapat mengasah kelihaihan dan kreativitas siswa dalam menggunakan teknologi secara positif