

LAPORAN BEST PRACTICE MENGGUNAKAN METODE STAR (SITUASI, TANTANGAN, AKSI, REFLEKSI DAN DAMPAK)



**Disusun untuk Memenuhi
Tugas Pendidikan Profesi Guru (PPG) Dalam Jabatan
Tahun 2022**

Oleh

Nama : Nastiti Sari, S.Pd
NIM : 1401022876
Kelas : 002
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**PENDIDIKAN PROFESI GURU DALAM JABATAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2022**

LK 3.1 Menyusun *Best Practices*

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

Lokasi	SD Negeri Tegalrejo
Lingkup Pendidikan	Kelas V SDN Tegalrejo
Tujuan yang ingin dicapai	Meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VA SDN Tegalrejo dalam muatan pelajaran IPA materi Daur Hidup Hewan
Penulis	Nastiti Sari
Tanggal	24 November 2022
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>A. Latar belakang masalah dari praktik pembelajaran ini adalah :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Kurang optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran IPA2. Kurangnya konsentrasi belajar siswa dalam muatan pelajaran IPA3. Siswa kurang aktif menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh guru.4. Siswa kesulitan memahami materi daur hidup hewan.5. Pembelajaran hanya terpusat pada guru sebagai sumber belajar <p>B. Praktik pembelajaran ini sangat penting dibagikan karena :</p> <ol style="list-style-type: none">1. Praktik pembelajaran ini dapat memotivasi saya untuk mendesain pembelajaran kreatif dan inovatif.2. Praktik pembelajaran ini memotivasi saya untuk memanfaatkan media <i>Augmented Reality</i> dari platform Rumah Belajar dan dapat membangun pengalaman belajar siswa. <p>C. Peran dan tanggungjawab saya dalam praktik ini adalah :</p> <ol style="list-style-type: none">1. menerapkan model pembelajaran yang inovatif agar menambah motivasi dan hasil belajar siswa.2. memfasilitasi dan memastikan bahwa siswa dapat mengunduh aplikasi AR dan membagikan markernya.3. membagikan praktik baik tersebut kepada guru-guru dan teman sejawat agar dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan agar guru dan teman sejawat memiliki persepsi yang sama, bahwa siswa harus aktif dalam proses pembelajaran.

Tantangan :

Apa saja yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut? Siapa saja yang terlibat,

A. Setelah dilakukan identifikasi masalah dengan refleksi diri, wawancara dengan guru, kepala sekolah serta pakar, maka beberapa tantangan yang terjadi yaitu :

1. Siswa belum terbiasa menggunakan metode diskusi untuk memecahkan masalah, dikarenakan dampak pembelajaran secara daring. Sehingga saya mengajak siswa untuk membiasakan diri berdiskusi dalam kelompok untuk dapat memecahkan masalah yang akan dianalisis.
2. Pembelajaran masih terpusat pada guru.
3. Guru belum mampu menciptakan situasi yang mendukung proses pembelajaran sehingga siswa benar-benar belajar tentang sesuatu materi.
4. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam pembelajaran IPA.
5. Guru masih kesulitan menemukan model, metode dan media yang tepat pada materi daur hidup hewan.
6. Rendahnya motivasi siswa untuk mengulang materi yang telah disampaikan baik secara mandiri maupun diskusi bersama guru, teman-teman di sekolah maupun dengan orang tuanya dirumah.

B. Berdasarkan penyebab dari permasalahan di atas, tantangan yang dihadapi guru yaitu :

1. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran sehingga mampu meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.
2. Penggunaan model dan metode pembelajaran yang tepat dan optimal sehingga mampu meningkatkan aktivitas dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPA.
3. Guru mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis daur hidup hewan.
4. Guru memanfaatkan TPACK dalam pembelajaran di kelas.

Pihak-pihak yang terlibat dalam praktik baik ini adalah saya sebagai guru, siswa dan rekan sejawat sebagai penilai serta kepala sekolah selaku pemberi izin terlaksananya praktik baik ini.

Maka untuk menghadapi tantangan tersebut saya menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dengan media pembelajaran *Augmented Reality "Daur Hidup Hewan"* untuk meningkatkan

	motivasi dan hasil belajar siswa kelas VA SDN Tegalrejo
<p>Aksi : Langkah-langkah apa yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut/ strategi apa yang digunakan/ bagaimana prosesnya, siapa saja yang terlibat / Apa saja sumber daya atau materi yang diperlukan untuk melaksanakan strategi ini</p>	<p>A. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menghadapi tantangan-tantangan tersebut adalah sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan media pembelajaran berbasis TPACK yaitu <i>Augmented Reality</i> “Daur Hidup Hewan”. Penggunaan media ini diharapkan mampu menjadi media pembelajaran alternatif dengan menghadirkan obyek tambahan berupa teks, suara, gambar, video, obyek 2 Dimensi maupun 3 Dimensi materi daur hidup hewan. Media ini juga akan mempermudah siswa untuk memahami sebuah konsep materi daur hidup hewan. Pemanfaatan media pembelajaran AR ini menggunakan gawai pintar (smartphone) siswa yang nantinya digunakan untuk memindai marker yang telah disediakan. 2. Penggunaan model pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa yaitu model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>. Pembelajaran dengan Model <i>Problem Based Learning</i> dapat melatih siswa untuk berpikir kritis memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga guru tidak lagi mendominasi dalam pembelajaran. Sintaks yang terdapat didalam model pembelajaran ini adalah : <ol style="list-style-type: none"> a. Sintaks 1 (Orientasi siswa pada masalah) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih. Dalam praktik baik ini guru membacakan sebuah artikel yang ada di koran. b. Sintaks 2 (Mengorganisasi siswa untuk belajar) Guru memfasilitasi siswa dengan media <i>Augmented Reality</i> dan membagikan marker untuk di scan serta membantu siswa untuk menganalisis daur hidup hewan, membantu mengorganisasikan dalam tugas yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan, yaitu tentang daur hidup hewan. c. Sintaks 3 (Membimbing Penyelidikan) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, membagikan LKPD kemudian mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan

	<p>eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.</p> <p>d. Sintaks 4 (Mengembangkan dan menyajikan hasil karya) Guru membimbing siswa dalam merencanakan hasil karya pemecahan masalah. Dalam praktik baik ini siswa membuat box informasi penting tentang daur hidup hewan.</p> <p>e. Sintaks 5 (Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Guru juga dapat memberikan penguatan menggunakan musikalisasi materi/ lagu.</p>
<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>A. Dampak dari aksi/ langkah-langkah yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dan penggunaan media <i>Augmented Reality</i> sangat efektif, terlihat dari kondisi belajar lebih kondusif dan bersemangat, serta peningkatan antusias siswa mengikuti pembelajaran. Menjadikan pembelajaran IPA lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa.</p> <p>B. Faktor keberhasilan dari aksi/ langkah-langkah yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dan penggunaan media <i>Augmented Reality</i> yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatnya pemahaman dan konsentrasi siswa pada muatan pelajaran IPA materi daur hidup hewan. 2. Meningkatnya motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari lembar survey siswa lebih dari 95% siswa menyatakan senang mengikuti pembelajaran. siswa terlihat lebih antusias belajar diukur dengan indikator penilaian sikap siswa yang ingin dicapai pada saat pembelajaran seperti sikap percaya diri, disiplin, kerjasama dan berani mengungkapkan pendapat. 3. Dari hasil penilaian rekan sejawat saya mendapatkan skor 70 dengan nilai akhir 91 kategori A membuktikan bahwa praktik baik yang saya lakukan dapat dikategorikan berhasil.