

RENCANA TINDAK LANJUT (RTL)



**Diajukan sebagai salah satu tugas
Pendidikan Profesi Guru**

Oleh :

Nama : DEVI TRISTIAWATI

Kelas : PGSD 002

NIM : 2253B12465

No UKG : 201698359190

**PENDIDIKAN PROFESI GURU
UNIVERSITAS PGRI SEMARANG
2022**

LK 3.1 Menyusun *Best Practices*

Nama : Devi Tristiawati
Nomor UKG : 201698359190
Kelas : 002
Tahun : 2022
Penyelenggara PPG : Universitas PGRI Semarang

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

Lokasi	SD Negeri Nogopuro
Lingkup Pendidikan	Sekolah Dasar (Kelas III)
Tujuan yang ingin dicapai	<ol style="list-style-type: none">1. Meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar peserta didik.2. Meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.3. Meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (berpikir kritis) peserta didik melalui pembelajaran berbasis HOTS.4. Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
Penulis	Devi Tristiawati
Tanggal	14 Oktober – 26 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.	1. Kondisi yang menjadi latar belakang masalah Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu menerima dan paham terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Dalam proses pembelajaran, guru harus dapat menyampaikan materi yang menarik agar materi dapat dipahami dan dimengerti peserta didik sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Guru diharapkan mampu memberikan materi dengan metode yang menyenangkan sehingga proses pembelajaran bisa bermakna dan peserta didik dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran adalah sumber belajar. Ketersediaan sumber belajar dapat mendorong peningkatan kemampuan siswa dalam memahami materi ajar. Pada sistem pengajaran tradisional, sumber belajar masih

terbatas pada informasi yang diberikan oleh guru, sehingga aktivitas belajar siswa kurang berkembang. Akan tetapi seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sumber belajar berbasis teknologi sudah semakin banyak berkembang dan perlu digunakan di dunia pendidikan. Guru harus mampu memilih sumber belajar yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Keterbatasan dan kurangnya kreatifitas guru dalam merencanakan pembelajaran, membuat media pembelajaran, dan mengelola kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran yang variatif menjadi penyebab kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Padahal, motivasi belajar peserta didik itu sendiri merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi keberhasilan belajar. Guru diharapkan mampu memberikan materi dengan metode yang menyenangkan, menggunakan model pembelajaran inovatif serta media pembelajaran baik media konkret maupun media berbasis teknologi sehingga proses pembelajaran bisa lebih bermakna dan peserta didik dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Permasalahan yang menjadi latar belakang masalah dalam *best practice* ini yaitu:

- a. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penugasan sehingga pembelajaran kurang bervariasi.
- b. Minat baca peserta didik rendah karena pembiasaan literasi belum terlaksana dengan optimal.
- c. Peserta didik belum terbiasa menjawab pertanyaan berbasis HOTS.
- d. Pemanfaatan aplikasi dan platform maya untuk kegiatan pembelajaran kurang optimal.

2. Mengapa praktik ini penting untuk dibagikan?

Saya yakin banyak guru yang mengalami permasalahan yang sama dengan yang saya hadapi sehingga praktik ini diharapkan selain bisa memotivasi saya pribadi juga bisa menjadi bahan referensi bagi rekan guru yang lainnya karena dengan menerapkan model pembelajaran inovatif *Problem Based Learning* (PBL) atau *Project Based Learning* (PjBL) yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) akan berdampak pada

	<p>peningkatan konsentrasi dan motivasi serta hasil belajar peserta didik.</p> <p>3. Apa yang menjadi peran dan tanggung jawab Anda dalam praktik ini?</p> <p>Peran dan tanggungjawab saya pada <i>best practice</i> ini adalah sebagai seorang pendidik (guru) kelas 3. Guru mempunyai peran dan tanggung jawab untuk terus melakukan inovasi dalam merancang dan mengembangkan perangkat pembelajaran baik dari metode, model, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar dan karakteristik peserta didik.</p>
<p>Tantangan : Apa saja yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut? Siapa saja yang terlibat,</p>	<p>1. Apa saja yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut?</p> <p>Setelah melakukan identifikasi masalah, tantangan yang dihadapi guru untuk mencapai tujuan tersebut sebagai berikut :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pemilihan strategi pembelajaran yang menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik. b. Pemilihan model pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran dan peserta didik. c. Pemilihan media dan sumber belajar yang tepat agar merangsang anak untuk belajar. d. Meningkatkan minat baca peserta didik dan pengelolaan waktu untuk pembiasaan literasi. e. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, baik pemanfaatan aplikasi dan platform maya maupun sarana dan prasarana sekolah. <p>2. Siapa saja yang terlibat?</p> <p>Dilihat dari tantangan tersebut, bisa disimpulkan bahwa tantangan yang dihadapi melibatkan :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Kepala Sekolah, yang memberi izin dan supervisi pembelajaran. b. Rekan sejawat, sebagai dokumentator (kameramen) dan asisten observer. c. Peserta didik. d. Orang tua / wali dari peserta didik.

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

1. Langkah-langkah apa yang digunakan untuk menghadapi tantangan tersebut/ strategi apa yang digunakan/ bagaimana prosesnya?

Langkah-langkah yang saya gunakan untuk menghadapi tantangan tersebut yaitu:

a. Meningkatkan motivasi instrinsik peserta didik

Strategi yang dilakukan guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik adalah dengan merancang pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Di sini, guru mengembangkan RPP dengan kegiatan yang berpusat pada peserta didik. Selain itu juga dengan memberikan penguatan berupa *reward* bintang prestasi untuk peserta didik yang aktif dalam pembelajaran. Selain itu, untuk menjaga supaya peserta didik tetap berkonsentrasi dalam pembelajaran, guru juga akan memberikan *ice breaking* dengan tepuk maupun menyanyi.



Gambar 1. Guru memberikan reward bintang prestasi pada peserta didik



Gambar 2. Guru bersama peserta didik melakukan ice breaking

b. Pemilihan model pembelajaran

Guru memilih model pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran dan peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) atau *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diterapkan pada praktik pembelajaran ke-1 dan ke-4, sedangkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) diterapkan pada praktik pembelajaran ke-2 dan ke-3. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan sintaks model pembelajaran inovatif yang dipilih agar peserta didik aktif selama kegiatan pembelajaran di kelas.

c. Pemilihan media pembelajaran

Media pembelajaran yang digunakan guru dalam praktik pembelajaran ini yaitu media benda konkret dan media berbasis teknologi. Media benda konkret yang digunakan disesuaikan dengan materi pelajaran yang disampaikan. Selain media benda konkret, dalam praktik pembelajaran aksi 1 sampai 4 juga menggunakan media pembelajaran berbasis TPACK dengan menampilkan video pembelajaran, menggunakan sumber belajar e-modul, serta penggunaan perangkat *chromebook* bagi peserta didik.



Gambar 3. Guru menampilkan media benda konkret pada peserta didik



Gambar 4. Peserta didik menyimak media video pembelajaran

d. Pembiasaan literasi

Strategi yang dilakukan guru dalam meningkatkan minat baca peserta didik adalah dengan pembiasaan literasi membaca 5 menit sebelum pembelajaran dimulai dan menerapkan pembelajaran yang menyenangkan. Guru menampilkan sumber bacaan literasi dengan gambar dan tulisan yang menarik sehingga peserta didik akan tertarik untuk membaca cerita tersebut. Berikut adalah contoh tampilan sumber bacaan literasi yang ditayangkan pada media *powerpoint* maupun melalui *flipbook* pada praktik pembelajaran ini.



Gambar 5. Tampilan bacaan literasi di PPL ke-2 dengan judul "Membersihkan Kelas"



Gambar 6. Peserta didik melakukan kegiatan literasi dengan membaca cerita berbasis flipbook melalui perangkat chromebook

e. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran

Sarana dan prasarana berbasis teknologi yang digunakan dalam praktik pembelajaran antara lain *LCD proyektor, speaker, microphone*, dan perangkat *chromebook*. *LCD proyektor* digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran terutama saat menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga menampilkan presentasi *canva* melalui *LCD proyektor* ini. Peserta didik juga diberikan fasilitas dari sekolah berupa *chromebook* sebagai sumber belajar. Dengan menggunakan *chromebook* ini, peserta didik dapat mempelajari e-modul, mencari informasi terkait pembelajaran melalui internet, dan mengerjakan soal evaluasi secara daring. Selain itu, pemanfaatan aplikasi online juga diterapkan dalam praktik pembelajaran ini. Beberapa aplikasi yang telah digunakan antara lain *canva, flipbook heyzine, youtube*, dan *quizziz*. *Canva* digunakan untuk kegiatan pembelajaran seperti presentasi guru dan presentasi hasil diskusi peserta didik. Aplikasi *flipbook heyzine* untuk sumber belajar e-modul yang dapat dibuka peserta didik melalui *chromebook*. Aplikasi *youtube* dimanfaatkan peserta didik untuk mencari informasi mengenai masalah yang sedang dibahas maupun proyek yang akan mereka kerjakan. Aplikasi *quizziz* digunakan peserta didik untuk mengerjakan soal evaluasi.



Gambar 7. Peserta didik menggunakan chromebook untuk mempelajari e-modul dan mengerjakan LKPD



Gambar 8. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi berbasis quizziz

2. Siapa saja yang terlibat / apa saja sumber daya atau materi yang diperlukan untuk melaksanakan strategi ini?

Pihak yang terlibat dalam kegiatan praktik pembelajaran ini antara lain yaitu: rekan guru membantu menyiapkan LCD proyektor dan *sound system*, serta berperan sebagai kameramen dalam merekam kegiatan pembelajaran, kepala sekolah yang ikut memberikan masukan terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, peserta didik yang ikut berpartisipasi dalam pembelajaran maupun mengerjakan tugas diskusi, serta kerjasama orangtua dengan peserta didik dalam mempersiapkan proyek yang dikerjakan.

Refleksi Hasil dan dampak

Bagaimana dampak dari aksi dari langkah-langkah yang dilakukan? Apakah hasilnya efektif? Atau tidak efektif? Mengapa?

1. Dampak dari aksi dan langkah yang dilakukan dirasa hasilnya efektif dapat dilihat dari:

- a. Desain kegiatan yang berpusat pada peserta didik serta pemberian *reward* bintang prestasi sangat meningkatkan keaktifan peserta didik saat proses

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

pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar. Adanya kegiatan *ice breaking* di sela-sela pembelajaran juga mampu menjaga konsentrasi peserta didik dalam belajar.

- b. Pemilihan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Project Based Learning* (PjBL) dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis serta motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari respon yang diberikan peserta didik dalam menanggapi pertanyaan guru seputar materi. Selain itu, peserta didik juga dapat menampilkan hasil diskusi melalui presentasi dengan percaya diri.
- c. Pemilihan media pembelajaran berupa benda konkret yang dipadukan dengan pembelajaran berbasis TPACK berupa video pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk lebih berkonsentrasi dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.
- d. Pembiasaan literasi membaca dengan sumber bacaan bergambar sangat menarik perhatian peserta didik sehingga minat baca peserta didik meningkat.
- e. Pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah seperti LCD proyektor dan *chromebook* sangat membantu dalam pembelajaran supaya kegiatan yang dilakukan di kelas lebih inovatif dan tidak monoton. Pemanfaatan aplikasi dan platform maya juga sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Peserta didik juga semakin antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran terutama saat pengoperasian *chromebook* untuk kegiatan diskusi dan evaluasi melalui *quizziz*.

2. Apakah hasilnya efektif?

- a. Efektif karena pada saat pembelajaran, peserta didik sangat antusias untuk menjawab soal yang diberikan guru dan peserta didik juga berperan aktif dalam kegiatan diskusi.
- b. Peserta didik sangat aktif dan bersemangat saat menggunakan media benda konkret melalui kegiatan percobaan (eksperimen) maupun saat pembuatan proyek.
- c. Dari hasil pengerjaan LKPD dan instrumen evaluasi, peserta didik lebih memahami materi yang dipelajari.

3. Respon orang lain terkait dengan strategi yang dilakukan:

- a. **Respon peserta didik** terhadap praktik pembelajaran ini adalah sangat senang dan antusias. Hal ini dapat terlihat dari keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Peserta didik juga menyampaikan refleksi jika pembelajaran yang dilakukan sangat menyenangkan serta media pembelajaran yang digunakan sangat menarik dan mudah dipahami. Peserta didik termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran karena dihadirkan media benda konkret yang dapat dipraktikkan langsung oleh peserta didik. Peserta didik juga menyimak video pembelajaran sehingga materi dapat lebih mudah dipahami. Selain itu, pemberian *reward* berupa bintang prestasi sangat mendorong motivasi peserta didik untuk aktif menjawab pertanyaan yang diberikan guru.
- b. **Respon kepala sekolah** terkait pembelajaran yang dilakukan adalah sangat mendukung. Hal ini terlihat dari dukungan dan bantuan ketersediaan sarana dan prasarana.
- c. **Respon rekan sejawat** terkait strategi yang dilakukan adalah sangat mendukung dan bisa menjadi referensi bagi pembelajaran di kelas masing-masing. Terlihat dari strategi pembelajaran di kelas rekan sejawat menjadi lebih aktif serta mulai memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

4. Faktor yang menjadi keberhasilan dalam hal ini adalah:

- a. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.
- b. Pemilihan model pembelajaran yang tepat.
- c. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik materi maupun peserta didik.
- d. Langkah-langkah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.
- e. Partisipasi aktif peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

5. Faktor yang menjadi ketidakberhasilan dalam hal ini adalah:

- a. Pemanfaatan media benda konkret yang kurang beragam karena kesulitan untuk menghadirkan berbagai contoh media konkret di dalam kelas, yaitu media timbangan. (PPL Aksi 1)
- b. Pengelolaan waktu dalam kegiatan pembelajaran yang belum optimal, sehingga waktu yang diperlukan dalam pembelajaran melebihi alokasi waktu yang telah ditentukan. (PPL Aksi 1-3)
- c. Kendala jaringan internet yang kurang stabil saat pembelajaran berlangsung, sehingga terkadang presentasi canva terhenti dan penggunaan *chromebook* juga kurang lancar. (PPL Aksi 2)
- d. Penggunaan media *chromebook* memiliki kelemahan yaitu sistem akan keluar secara otomatis jika tidak digunakan dalam waktu beberapa saat sehingga perlu kembali login saat *chromebook* akan digunakan. Hal inilah yang menjadi salah satu penyebab waktu yang dibutuhkan menjadi lebih lama, karena guru harus mensetting ulang setiap *chromebook* yang ada di kelas. (PPL Aksi 3)
- e. Sarana *sound system* seperti *microphone* dan *speaker* yang sedikit bermasalah sehingga suara yang dihasilkan terdengar kurang stabil (PPL Aksi 2 dan 4)

6. Pembelajaran yang bisa diambil dari proses dan kegiatan yang sudah guru lakukan adalah:

- a. Guru harus menyiapkan dan mengecek sarana dan prasarana sebelum pembelajaran dimulai.
- b. Memahami kondisi peserta didik dan dapat mengelola kelas dengan baik.
- c. Dengan memanfaatkan media dan model pembelajaran yang tepat, dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran bisa meningkat

7. Dampak penerapan model pembelajaran

- a. Dampak dari penerapan model pembelajaran PBL dan PjBL dengan pendekatan saintifik yang dikolaborasikan dengan penggunaan media pembelajaran yang sekaligus diintegrasikan pada model pembelajaran TPACK menunjukkan bahwa

	<p>peserta didik lebih bersemangat dalam melakukan kerja kelompok terutama saat kegiatan diskusi, mendesain dan melakukan suatu proyek, serta mempresentasikan hasil diskusi kelompok.</p> <p>b. Dengan model pembelajaran PBL atau PJBL ini peserta didik semakin termotivasi dan aktif dalam pembelajaran sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran PBL atau PJBL dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.</p>
--	---