

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	UPT SMP Negeri 3 Mattirobulu
Lingkup Pendidikan	Sekolah Menengah Pertama
Tujuan yang ingin dicapai	Meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dengan pembelajaran berbasis game pada mata pelajaran Perangkat keras
Penulis	Sirajuddin Sudirman, S.Pd
Tanggal	Kamis, 13 Oktober 2022 dan Senin, 17 Oktober 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>Latar belakang masalah dari Praktik pembelajaran ini adalah:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Pembelajaran masih berpusat pada guru2. Sumber belajar yang digunakan oleh siswa masih terbatas3. Penggunaan media teknologi dalam pembelajaran masih kurang4. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih monoton5. Antusias siswa dalam belajar kurang6. Hasil belajar rata-rata siswa dalam kelas rendah <p>Praktik pembelajaran ini sangat penting karena:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Praktik pembelajaran ini dapat dijadikan contoh penerapan pembelajaran inovatif oleh para guru di sekolah yang ingin memanfaatkan media teknologi dalam mengajar2. Pembelajaran bisa berpusat kepada siswa sehingga pengetahuan dari proses mencoba dalam kelas bisa lebih efektif3. Praktik pembelajaran ini bisa memotivasi saya untuk membuat inovasi baru dalam pembelajaran4. Pembelajaran ini bisa membangkitkan jiwa kompetisi antar siswa. <p>Adapun peran dan tanggung jawab saya dalam praktik pembelajaran ini adalah sebagai guru informatika di sekolah, saya berkewajiban memberikan praktek baik dalam penggunaan media teknologi kepada guru-guru lain dalam proses belajar mengajar. Dengan media baru, beban guru dalam mengajar bisa berkurang dan selain itu hasil belajar siswa bisa lebih baik sebagai imbas dari keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran yang diberikan.</p>
Tantangan : Apa saja yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut? Siapa saja yang terlibat,	<p>Berdasarkan eksplorasi analisis masalah pada LK 1.2 didapatkan tantangan dari kegiatan ini adalah:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru lebih mementingkan penyampaian materi ajar dan target yang telah ditetapkan daripada pengetahuan yang bisa didapatkan oleh murid2. Metode mengajar guru masih menggunakan cara lama yaitu metode ceramah dan diskusi

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menggunakan metode mengajar yang monoton karena siswa belum siap untuk menerima pembelajaran an 4. Guru tidak mau meningkatkan pengetahuannya lagi 5. Jarang dilakukan pembimbingan dari luar sekolah terhadap kemampuan guru 6. Pemahaman guru terhadap materi pengajaran inovatif masih kurang 7. Adanya rasa takut mencoba dan gagal <p>Berdasarkan penyebab masalah diatas, tantangan yang dihadapi guru adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru harus mengubah paradigma tentang pendidikan yang lama dimana segala sesuatu berpusat kepada guru. Guru harus belajar menjadi fasilitator di dalam kelas dimana siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran didalam kelas 2. Guru harus belajar menggunakan metode dan model pembelajaran yang baru agar siswa bisa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. 3. Guru harus terus meningkatkan diri dengan belajar sesuatu yang baru serta berani mencoba metode baru untuk memperluas pengetahuannya dalam mengajar. 4. Guru harus memunculkan persona baru yang disukai oleh siswa sehingga saat belajar siswa bisa merasa lebih akrab dengan guru. <p>Berdasarkan tantang tersebut diatas, tantangan yang dihadapi guru adalah belajar menjadi fasilitator dalam kelas, mempelajari metode mengajar yang baru dan inovatif, meningkatkan kompetensi dan menciptakan hubungan baik dengan siswa.</p>
<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>Berdasarkan tantangan yang dihadapi guru, langkah-langkah yang harus dilakukan adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menambah sumber belajar bagi siswa Untuk membuat sumber belajar lebih banyak di dalam kelas, guru memperbolehkan siswa membawa smartphone ke dalam kelas. Guru juga memperbolehkan siswa mengakses sosial media dan situs berita serta informasi dari media massa. Hal ini dilakukan agar pelajaran yang diterima di dalam pelajaran memiliki koneksi dengan apa yang terjadi diluar dari kelas 2. Memilih model pembelajaran yang inovatif Untuk menghilangkan kesan kaku dalam pembelajaran, guru menggunakan model pembelajaran <i>Game Based learning</i> untuk membangkitkan jiwa kompetisi antar siswa. Jiwa kompetisi bisa memotivasi siswa untuk memenangkan soal dalam soal bertipe ini. 3. Memilih metode pembelajaran yang interaktif Untuk metode pembelajaran yang digunakan juga harus sesuatu yang unik maka dipilihlah permainan ular tangga digital. Permainan yang biasanya hanya digunakan untuk hiburan ternyata bisa digunakan untuk belajar. Dari hal ini siswa bisa melihat bahwa belajar bisa dilakukan dengan media

	<p>apa saja. Media yang digunakan dalam pembelajaran ini melibatkan media TIK seperti proyektor, laptop, internet, layar dan speaker.</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>Dampak dari aksi dan langkah-langkah yang dilakukan ternyata berdampak sangat positif untuk siswa. Hal tersebut antara lain.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan model kompetisi <i>game based learning</i> sangat baik sampai berharap kegiatan bisa dilanjutkan lebih lama lagi. 2. Metode pembelajaran menggunakan ular tangga digital lebih mudah diterapkan karena siswa telah familiar dengan game itu sehingga guru tidak perlu menjelaskan lebih rinci soal peraturan permainan. 3. Hasil belajar siswa juga meningkat dilihat dari hasil LKPD yang dilakukan pasca permainan meningkat dimana rata-rata siswa berhasil melewati KKM yang ditetapkan. Selain itu, membiarkan siswa membawa <i>smartphone</i> ke sekolah mempermudah guru melakukan asesmen secara online kepada siswa dan lebih ramah lingkungan karena tidak melibatkan kertas namun data digital. <p>Faktor keberhasilan dari pembelajaran ini ditentukan oleh kesiapan media yang disiapkan, instrumen dan perangkat ajar yang baik dan tentunya kemampuan guru dalam membawakan suasana persaingan sehat dalam kelas. Selain itu siswa juga berperan penting dalam menjaga ketertiban dalam kelas sehingga pembelajaran bisa berhasil dengan optimal.</p> <p>Berdasarkan proses dan aktivitas yang telah saya laksanakan, pembelajaran dengan model dan metode baru lebih menantang dan seru untuk dilaksanakan, hal ini akan berefek baik kepada guru dan juga siswa didalam kelas. Bahkan ketidak model pembelajaran yang ingin kita terapkan tidaklah sempurna, hal itu akan menjadi sempurna di dalam kelas sehingga tidak ada yang salah dari mencoba model pembelajaran inovatif dalam kelas selama tujuan yang ingin dicapai adalah untuk kebaikan bersama, sekolah, pendidik dan siswa.</p>