

**CERITA PRAKTIK BAIK (BEST PRACTICE)
MENGUNAKAN METODE STAR (SITUASI,
TANTANGAN, AKSI, REFLEKSI HASIL DAN
DAMPAK)**



**NAMA : Dwi Amira Fitri, S.Pd.
NIM : 2003220157**

**PPG DALAM JABATAN
KATEGORI 1 GELOMBANG 2
BIDANG MAPEL BIOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2022**

LK 3.1 Menyusun *Best Practices*

Nama : Dwi Amira Fitri, S.Pd.

NIM : 2003220157

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

Lokasi	SMA Negeri 5 Sukabumi
Lingkup Pendidikan	Sekolah Menengah Atas (SMA)
Tujuan yang ingin dicapai	Aksi 1 Melalui model <i>Discovery Learning</i> siswa dapat meningkatkan motivasi belajar pada materi kingdom plantae, sub materi tumbuhan lumut. Aksi 2 Melalui model <i>Problem Based Learning</i> siswa dapat meningkatkan motivasi belajar pada materi kingdom plantae, sub materi tumbuhan paku.
Penulis	Dwi Amira Fitri, S.Pd.
Tanggal	Aksi 1 Hari Kamis, Tanggal 8 Desember 2022 Aksi 2 Hari Rabu, Tanggal 11 Januari 2023
Situasi: Kondisi yang menjadi latar belakang masalah, mengapa praktik ini penting untuk dibagikan, apa yang menjadi peran dan tanggung jawab anda dalam praktik ini.	Aksi 1 Kondisi yang menjadi latar belakang masalah : <ol style="list-style-type: none">1. Murid hanya menerima saja apa yang dijelaskan guru dan mengerjakan tugas yang diberikan guru.2. Motivasi dan minat belajar siswa masih rendah karena kurangnya budaya literasi3. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran4. Guru belum bisa menempatkan model pembelajaran yang sesuai pada materi kingdom plantae pada sub materi tumbuhan lumut5. Media yang digunakan belum optimal6. Kurangnya sarana dan prasarana berupa jaringan pendukung yang dapat dimanfaatkan oleh guru Dari poin-poin diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa guru perlu berinovasi dan menggunakan cara

mengajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan. Oleh karena itu guru perlu menyusun desain pembelajaran yang Inovatif.

Aksi 2

Kondisi yang menjadi latar belakang masalah :

1. Murid hanya menerima saja apa yang dijelaskan guru dan mengerjakan tugas yang diberikan guru.
2. Motivasi dan minat belajar siswa masih rendah karena kurangnya budaya literasi
3. Peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran
4. Guru belum bisa menempatkan model pembelajaran yang sesuai pada materi kingdom plantae pada sub materi tumbuhan paku
5. Media yang digunakan belum optimal
6. Kurangnya sarana dan prasarana berupa jaringan pendukung yang dapat dimanfaatkan oleh guru

Dari poin-poin di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa guru perlu berinovasi dan menggunakan cara mengajar yang lebih bervariasi dan menyenangkan. Oleh karena itu guru perlu menyusun desain pembelajaran yang Inovatif.

Praktek pembelajaran ini penting untuk dibagikan

Karena banyak guru yang mengalami permasalahan yang sama seperti yang saya alami. Sehingga praktik ini diharapkan selain bisa memotifasi diri saya sendiri juga diharapkan bisa menjadi referensi atau inspirasi baru bagi rekan guru lainnya.

Peran dan tanggung jawab saya dalam praktik ini

Saya sebagai guru mempunyai tanggung jawab untuk melakukan proses pembelajaran ini secara efektif dengan menggunakan media dan model pembelajaran yang tepat dan inovatif sehingga tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa bisa tercapai sesuai dengan yang diharapkan.

<p>Tantangan : Apa saja yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut? Siapa saja yang terlibat,</p>	<p>Setelah dilakukan identifikasi masalah dengan refleksi diri, wawancara dengan guru, kepala sekolah serta pakar, maka beberapa tantangan yang terjadi yaitu :</p> <p>Aksi 1</p> <ul style="list-style-type: none">• Guru tidak banyak mengetahui strategi pembelajaran Biologi untuk menarik perhatian siswa• Siswa tidak mengerti atau malu untuk bertanya.
---	---

- Penggunaan Media belum maksimal.
- Guru kurang mengetahui karakter murid.
- Penggunaan model pembelajaran kurang optimal
- Beberapa murid kurang aktif dalam kegiatan diskusi.
- Beberapa siswa fokus pada kegiatan lain
- Jaringan internet kurang stabil.

Aksi 2

- Guru tidak banyak mengetahui strategi pembelajaran Biologi untuk menarik perhatian siswa
 - Siswa tidak mengerti atau malu untuk bertanya.
 - Penggunaan Media belum maksimal.
 - Guru kurang mengetahui karakter murid.
 - Penggunaan model pembelajaran kurang optimal
 - Beberapa siswa kurang aktif dalam kegiatan diskusi.
 - Beberapa siswa fokus pada kegiatan lain
 - Jaringan internet kurang stabil.
- **Siapa saja yang terlibat :**
1. Saya sendiri sebagai Guru Biologi
 2. Siswa dan siswi kelas 10 IPA 6
 3. Kepala sekolah (Bpk. Dr. H. Kohar Pradesa, M.Pd.)
sebagai penanggung jawab
 4. Rekan guru (Ibu Riska Budi Apriani, S.s. dan Bpk. Rismat Maulana, S.Pd.) yang membantu saya mengambil video.

<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>Langkah-langkah apa yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut :</p> <p>Aksi 1</p> <ol style="list-style-type: none">1. Berkaitan dengan penggunaan media : Guru harus kreatif dalam memilih media ajar yang baik dan tepat. Guru dapat menggunakan media pembelajaran berupa pengamatan langsung terhadap gambar-gambar terkait contoh gambar tumbuhan lumut, guru juga dapat menggunakan media berbasis TPACK berupa video pembelajaran baik itu guru membuatnya sendiri ataupun video yang di ambil dari <i>YOUTUBE</i>. Kemudian materi dapat ditayangkan melalui slide powerpoint sehingga dapat memudahkan peserta didik dan
--	---

guru untuk memahami dan menyampaikan materi pembelajaran.

2. Berkaitan dengan penggunaan strategi pembelajaran : Perlunya pemetaan untuk mengetahui kesiapan, minat dan profil belajar murid sehingga murid mampu memaksimalkan kemampuannya dalam belajar. Guru juga bisa melaksanakan ice breaking atau games sehingga pembelajaran dapat menyenangkan.

3. Berkaitan dengan Penggunaan model pembelajaran : Dalam hal ini guru menggunakan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran yang digunakan adalah model Discovery Learning (DL) yang terdiri dari 6 fase/tahapan, yaitu :

- Pemberian rangsangan (stimulation)
- Pernyataan/Identifikasi masalah (problem statement)
- Pengumpulan data (data collection)
- Pengolahan data (data processing)
- Pembuktian (verification)
- Menarik simpulan/generalisasi (generalization)

4. Berkaitan dengan Penilaian : Guru harus melakukan penilaian secara keseluruhan baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang dituangkan dalam instrumen yang lengkap mulai dari kisi-kisi soal, indikator ketercapaian, dan rubrik penilaian.

5. Berkaitan dengan suasana kelas : Guru dapat mendesain ruang kelas dengan baik, mulai dari kebersihan, kerapian, keindahan, serta posisi tempat duduk, sehingga peserta didik dapat merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar.

Aksi 2

1. Strategi yang digunakan yaitu menerapkan

pembelajaran HOTS secara berjenjang, dari soal mudah ke soal sukar. Memberikan banyak latihan-latihan soal terkait materi yang di ajarkan melalui tugas kelompok ataupun tugas individu, dan di tuangkan dalam LKPD. Dapat juga memberikan soal-soal melalui aplikasi quizis dan game sehingga murid merasa lebih antusias mengerjakan latihan soal dan tentunya lebih menyenangkan

2. Berkaitan dengan penggunaan media : Guru menggunakan media ajar yang baik dan tepat. Guru dapat menggunakan media pembelajaran berupa pengamatan langsung terhadap gambar-gambar terkait contoh gerakan-gerakan kekuatan, guru juga dapat menggunakan media berbasis TPACK berupa video pembelajaran baik itu guru membuatnya sendiri ataupun video yang di ambil dari *YOUTUBE*. Kemudian materi dapat ditayangkan melalui slide powerpoint sehingga dapat memudahkan peserta didik dan guru untuk memahami dan menyampaikan materi pembelajaran.

3. Berkaitan dengan Penggunaan model pembelajaran : Dalam hal ini guru menggunakan pendekatan saintifik dengan model pembelajaran yang digunakan adalah model problem based learning (PBL) yang terdiri dari 5 fase/tahapan, yaitu :

- Mengorientasikan peserta didik pada masalah,
- Mengorganisasikan peserta didik,
- Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok,
- Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan terakhir
- Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

	<p>4. Berkaitan dengan Penilaian : Guru harus melakukan penilaian secara keseluruhan baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang dituangkan dalam instrumen yang lengkap mulai dari kisi-kisi soal, indikator ketercapaian, dan rubrik penilaian.</p> <p>5. Berkaitan dengan suasana kelas : Guru dapat mendesain ruang kelas dengan baik, mulai dari kebersihan, kerapihan, keindahan, serta posisi tempat duduk, sehingga peserta didik dapat merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar.</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 Pelaksanaan Aksi 1</p> <p>1. Dampak dari penggunaan media berbasis TPACK yang diimplementasikan dalam bentuk gambar dan video pembelajaran yang ditayangkan berbantuan powerpoint secara umum dapat dikatakan efektif dan sudah dapat membuat peserta didik lebih semangat dan tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran tumbuhan lumut, dimana pada saat pembelajaran murid dibimbing untuk mengamati contoh-contoh jenis lumut melalui gambar dan video pembelajaran yang disajikan di slide powerpoint, kemudian murid mencatat hal-hal penting dari pengamatannya tersebut. Lalu guru membentuk kelompok untuk berdiskusi dan murid menyelesaikan tugas yang diberikan guru pada lembar kerja (LKPD) kemudian mereka masing-masing kelompok mempresentasikannya kedepan kelas. Diakhir pembelajaran guru dan murid melakukan refleksi dan tanya jawab dan diakhiri dengan mengerjakan soal evaluasi yang harus diselesaikan oleh murid, dari hasil evaluasi tersebut diperoleh hasil peserta didik yang</p>

mendapatkan nilai melampaui KKM sebanyak 25 orang peserta didik atau sebesar 80%.

2. Penggunaan model pembelajaran *Discovery Learning* membuat murid lebih termotivasi untuk belajar dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional yang selama ini sering digunakan. Hal ini terlihat dari indikator keaktifan murid yang meningkat dibandingkan dengan sebelum menggunakan model DL, walaupun masih ada beberapa orang siswa yang masih tidak terlalu terlibat aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.
3. Dampak menerapkan model pembelajaran *Discovery Learning* dan menggunakan media berbasis TPACK bagi guru adalah dapat membantu guru menyampaikan materi lebih mudah dan kegiatan pembelajarannya tidak monoton.

Dalam proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan strategi tersebut respon dari lingkungan sekitar yaitu murid, teman sejawat, kepala sekolah dan guru pamong memberikan respon positif. Diantaranya :

1. Untuk kegiatan pembelajaran secara keseluruhan sudah sinkron antara RPP dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.
2. Penyajian materi sudah baik dan suara juga bagus. Walaupun ada sedikit kekurangan pada saat pengambilan video.
3. Posisi guru pada saat menayangkan video pembelajaran supaya tidak menghalangi murid yang duduk disebelah pinggir.
4. Pada saat murid mempresentasikan hasil diskusi dari kerja kelompoknya guru jangan terlalu berperan aktif untuk mengarahkan, biarkan murid menyampaikan sendiri presentasi mereka

dengan bahasa mereka sendiri, kemudian guru memberikan penguatan terhadap hasil presentasi tersebut.

5. Respon dari peserta didik mereka menyukai kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan karena kegiatannya seru dan tidak membosankan bagi mereka.

Dampak dari Pelaksanaan Aksi 2

1. Dampak dari penggunaan media berbasis TPACK yang diimplementasikan dalam bentuk gambar dan video pembelajaran yang ditayangkan berbantuan powerpoint secara umum dapat dikatakan efektif dan sudah dapat membuat peserta didik lebih semangat dan tidak mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran tumbuhan paku dimana pada saat pembelajaran murid dibimbing untuk mengamati contoh-contoh tumbuhan paku serta peranannya dalam kehidupan melalui gambar dan video pembelajaran yang disajikan di slide powerpoint, kemudian murid mencatat hal-hal penting dari pengamatannya tersebut. Lalu guru membentuk kelompok untuk berdiskusi dan murid menyelesaikan tugas yang diberikan guru pada lembar kerja (LKPD) kemudian mereka masing-masing kelompok mempresentasikannya kedepan kelas. Diakhir pembelajaran guru dan murid melakukan refleksi dan tanya jawab dan diakhiri dengan mengerjakan soal evaluasi yang harus diselesaikan oleh murid, dari hasil evaluasi tersebut diperoleh hasil peserta didik yang mendapatkan nilai melampaui KKM sebanyak 25 orang peserta didik atau sebesar 80%.

4. Penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning membuat murid lebih termotivasi untuk

belajar dibandingkan dengan menggunakan metode konvensional yang selama ini sering digunakan. Hal ini terlihat dari indikator keaktifan murid yang meningkat dibandingkan dengan sebelum menggunakan model PBL, walaupun masih ada beberapa orang siswa yang masih tidak terlalu terlibat aktif dalam kegiatan diskusi kelompok.

Dampak menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning dan menggunakan media berbasis TPACK bagi guru adalah dapat membantu guru menyampaikan materi lebih mudah dan kegiatan pembelajarannya tidak monoton.

Dalam proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan strategi tersebut respon dari lingkungan sekitar yaitu murid, teman sejawat, kepala sekolah dan guru pamong memberikan respon positif. Diantaranya :

1. Untuk kegiatan pembelajaran secara keseluruhan sudah sinkron antara RPP dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.
2. Penyajian materi sudah baik dan suara juga bagus. Walaupun ada sedikit kekurangan pada saat pengambilan video.
3. Posisi guru pada saat menayangkan video pembelajaran supaya tidak menghalangi murid yang duduk disebelah pinggir.
4. Pada saat murid mempresentasikan hasil diskusi dari kerja kelompoknya guru jangan terlalu berperan aktif untuk mengarahkan, biarkan murid menyampaikan sendiri presentasi mereka dengan bahasa mereka sendiri, kemudian guru memberikan penguatan terhadap hasil presentasi tersebut.
5. Respon dari peserta didik mereka menyukai kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan

karena kegiatannya seru dan tidak membosankan bagi mereka.

Pembelajaran yang saya dapatkan baik dari Aksi 1 dan Aksi 2 adalah :

- Dari kegiatan ini ternyata saya dapat mendesain pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inovatif dan membuat media berbasis TPACK.
- Begitu besarnya dampak dari penggunaan model pembelajaran inovatif serta penggunaan media berbasis TPACK dalam kegiatan pembelajaran, hal itu dibuktikan dengan menggunakan model dan media tersebut aktivitas pembelajaran terasa lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi dan kegiatan pembelajaran yang diberikan. Guru juga menyampaikan materi pembelajaran lebih mudah dibandingkan menggunakan metode konvensional yang selama ini sering digunakan