



Antara CINTA & DEDIKASI



Kumpulan Cerita Pendek
Tentang Praktik Kebaikan,
Kreativitas dan Kesabaran
Para Pahlawan Tanpa Tanda Jasa

$$a^2 + b^2 = c^2$$



Guru
Terbaik

Erra Yusmina | Ellyya | Khairun Nisah | Mawaddah | Yuliana |
Marziati | Intan Kesumawati | Fitriah Hidayat | Diyana Dewie Astutie |
Cut Herawani | Mawaddah | Nilva Rosady | Tgk. Lina Rahmalia

ANTARA CINTA & DEDIKASI

**Kumpulan Cerita Pendek
Tentang Praktik Kebaikan, Kreativitas dan Kesabaran
Para Pahlawan Tanpa Tanda Jasa**

Erra Yusmina | Ellya | Khairun Nisah |
Mawaddah | Yuliana | Marziati | Intan Kesumawati |
Fitriah Hidayat | Diyana Dewie Astutie | Cut Herawani |
Mawaddah | Nilva Rosady | Tgk. Lina Rahmalia

Pc4
Pustaka Cerdas

ANTARA CINTA & DEDIKASI

Kumpulan Cerita Pendek

Tentang Praktik Kebaikan, Kreativitas dan Kesabaran

Para Pahlawan Tanpa Tanda Jasa

Penulis:

Erra Yusmina | Ellyra | Khairun Nisah |
Mawaddah | Yuliana | Marziati | Intan Kesumawati |
Fitriah Hidayat | Diyana Dewie Astutie | Cut Herawani |
Mawaddah | Nilva Rosady | Tgk. Lina Rahmalia

Editor:

CL Marjan

Desain Cover : C. Arnol

Tata Letak : C. Arnol

Dimensi: 14 x 21 cm; 96 hlm

ISBN : Proses Pengajuan

Cetakan I: 2025

Penerbit:

PUSTAKA CERDAS

Karangmojo, Wedomartani, Ngemplak,
Sleman, Yogyakarta.



KATA PENGANTAR

Coaching dan Mentoring Jadikan Guru KEREN =
Kreatif, Energik, Reflektif dan ENjoy

Oleh: **Erra Yusmina, S.Pd, M.Pd**

Sesuai Peraturan Direktur Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Nomor 4831/B/Hk.03.01/2023 tentang "Peran Pengawas Sekolah dalam Implementasi Kebijakan Merdeka Belajar pada satuan pendidikan. Fungsi pengawasan dengan melakukan kegiatan pendampingan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pada satuan pendidikan. Pendampingan adalah kegiatan pengawas sekolah bersama dengan kepala sekolah dalam peningkatan kapasitas dan mutu layanan satuan pendidikan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan menggunakan strategi serta metode yang relevan".

Dari tiga sekolah binaan penulis, dua sekolah binaan penulis adalah sekolah swasta dengan bidang keahlian kesehatan dan pekerja sosial, dengan program keahlian Farmasi Klinis dan Komunitas, Keperawatan dan Kesehatan Gigi. Pada praktik baik ini penulis mengangkat permasalahan dan praktik baik yang penulis lakukan pada sebuah SMK Farmasi.

Pengawas Sekolah berperan penting dalam mendampingi, membina, membimbing serta menilai kinerja kepala sekolah dan guru. Selaku pengawas sekolah penulis mendampingi kepala sekolah dalam melakukan supervisi akademik. Situasi pada SMK Farmasi saat ini khususnya guru program keahlian Farmasi Klinis dan Komunitas.

Guru kejuruan yang mengajar mata pelajaran Kompetensi Keahlian Farmasi sebanyak 13 orang adalah tamatan dari Fakultas Kefarmasian yang tidak memiliki latar belakang ilmu kejuruan. Dalam hal pengetahuan untuk menyusun Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)/ Silabus dan Modul Ajar/RPP masih sangat minim.

Sebagai pengawas pembina melakukan supervisi akademik kepada guru kejuruan tersebut. Supervisi dimulai dari memeriksa administrasi pembelajaran dan observasi kelas. Penulis menemukan tahapan mengajar dilakukan tidak sistematis, dan dalam melakukan proses belajar mengajar, guru tidak paham apa itu model dan metode pembelajaran. Pembelajaran yang diberikan monoton dan tidak menarik serta membosankan. Hal ini terlihat dari aktifitas dan kreatifitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sangat pasif. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis sebagai pengawas pembina di SMK Cut Meutia berkewajiban memberikan pembinaan dan bimbingan kepada guru-guru tersebut.

Pada saat pelaksanaan pendampingan, ada beberapa kendala yang mungkin akan dihadapi diantaranya:

1. Guru hadir hanya saat jam pelajaran yang mereka ampu. Karenanya untuk mengumpulkan ke 13 orang guru tersebut diperlukan waktu khusus yang dijadwalkan agar semua dapat hadir.
2. Guru enggan mendobrak kebiasaan lama, menuju suatu perubahan yang baru.
3. Keterbatasan waktu untuk melakukan pembinaan dan pembimbingan guru, dikarenakan padatnya kegiatan mengajar guru.
4. Sulit memotivasi guru yang sudah terbiasa berada dalam kondisi di zona nyamannya.
5. Menggali pengetahuan guru tentang Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum -13 dan pemahaman Capaian Pembelajaran (CP) pada kurikulum merdeka.
6. Menggali pemahaman guru dalam menyusun tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran/silabus, modul ajar/ RPP, model pembelajaran dan media pembelajaran interaktif.

7. Rata-rata guru farmasi tidak paham dengan Kompetensi Dasar, Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran dan Model Pembelajaran, mereka hanya mencoba menyusun administrasi pembelajaran seperti Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)/Silabus dan Modul Ajar/RPP berdasarkan contoh dari teman senior.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan dengan metode COACH ME GURU KEREN adalah sebagai berikut:

1. **Menyusun Rencana Pengawasan Akademik (RPA)**

Dalam RPA berisikan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan baik pembimbingan/mentoring secara klasikal maupun pembinaan individu/coaching. Saat pembimbingan klasikal dilakukan dalam bentuk sosialisasi penyusunan rencana pembelajaran sesuai dengan ketentuan, dilanjutkan dengan observasi kelas. Pembinaan individu menggunakan teknik Coaching Tirta dengan harapan menumbuhkan motivasi guru, menjadi guru KEREN.

2. **Melaksanakan Mentoring**

Mentoring adalah proses membantu seseorang belajar pengetahuan baru dari orang lain yang lebih berpengalaman. Dalam hal ini penulis selaku pengawas pembina memberikan pendampingan kepada guru dimulai dari mengenal kompetensi Dasar/Capaian Pembelajaran, bagaimana menyusun Tujuan Pembelajaran, Alur Tujuan Pembelajaran, menentukan model, metode, dan asesmen hingga tersusunnya rencana pembelajaran, serta mampu memanfaatkan beragam aplikasi sebagai media pembelajaran interaktif dan menyenangkan.

3. **Melaksanakan Observasi Kelas**

Pada tahap ini penulis sebagai pengawas melakukan observasi kelas dengan tahapan supervisi diawali dengan pra supervisi, supervisi kelas dan kegiatan pasca supervisi.

4. **Melakukan Coaching**

Coaching adalah tindakan membangun kesadaran memberdayakan pilihan dan mengarah pada perubahan. Pendampingan individu

yang penulis lakukan dengan Coaching-TIRTA. Alur TIRTA dalam coaching menggunakan langkah-langkah: Tujuan, Identifikasi, Rencana Aksi dan Tanggung jawab. Pendampingan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana guru memahami proses belajar mengajar yang menyenangkan dan dapat memotivasi belajar peserta didik. Pengawas mengarahkan guru untuk menemukan sendiri solusi dalam merencanakan pembelajaran yang menyenangkan dan dilakukan pada observasi minggu selanjutnya.

5. Guru KEREN

Keren merupakan akronim dari **K**reatif, **E**nergik, **R**eflektif dan **E**njoy.

Kreatif: adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru berupa gagasan maupun karya nyata yang belum pernah ada, dalam bentuk baru maupun kombinasi. Energik: penuh energi, bersemangat. Reflektif: adalah aktif, terus menerus, gigih. Enjoy adalah menikmati/menyenangkan.

Pada kegiatan proses belajar mengajar di kelas setelah proses coaching, pengawas melihat adanya perubahan yang signifikan terjadi di dalam proses belajar mengajar. Peserta didik lebih bersemangat dan bahagia dengan adanya game, model pembelajaranyang kreatif seperti model pembelajaran PjBL(Project Based Learning) dan TGT (Teams Games Tournament). Asesmen yang digunakan guru juga sangat menarik. Guru menggunakan banyak media pembelajaran interaktif seperti power point, LKPD teka-teki silang, dan quizizz untuk asesmen. Akhirnya tujuan yang diharapkan GURU KEREN bisa terwujud dengan baik.

Beberapa refleksi yang bisa didapatkan dari metode COACH ME GURU KEREN:

1. Dampak Dari Pelaksanaan Aksi

Setelah penulis melakukan serangkaian kegiatan mentoring/pembimbingan, guru telah memahami apa itu Kompetensi Dasar dan Capaian Pembelajaran. Mereka juga telah memahami dalam menyusun Rencana Pembelajaran.

Penulis melakukan pra supervisi untuk mengetahui kesiapan guru dan menelaah RPP. Setelah observasi kelas terlaksana, penulis melakukan pasca supervisi untuk melakukan refleksi hasil observasi. Penulis juga meluangkan waktu kepada guru untuk melakukan pembinaan individu.

Dampak pembinaan individu pada guru dengan teknik Coaching-TIRTA terlihat guru menjadi lebih Kreatif, Enargik, Reflektif dan ENjoy. Rencana pembelajaran yang dirancang menggunakan beberapa aplikasi. Guru terlihat lebih percaya diri dalam melaksanakan pembelajaran. Peserta didik lebih aktif dan kreatif karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Akhirnya niat menjadikan Guru KEREN bisa terlaksana.

2. Keberhasilan dari strategi yang dilakukan

Saat pembinaan individu/coaching, guru lebih percaya diri dalam menyampaikan idenya. Model pembelajaran yang gunakan sudah kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan.

Dengan penerapan metode Coaching-TIRTA, guru dapat lebih menggali potensi diri dan pembelajaran yang dilakukan berpusat pada peserta didik.

3. Hasil

Pelaksanaan kegiatan ini dampaknya terlihat dari respon guru-guru setelah merancang pembelajaran dan lebih bersemangat untuk menerapkan dalam pembelajarannya di kelas.

Pengawas pembina juga menugaskan guru untuk mendokumentasikan pembelajarannya dalam video pembelajaran dan di upload di youtube serta menuliskan praktik baiknya. Video pembelajaran dan tulisan praktik baik tersebut juga di unggah di PMM.

Sambutan Tim Penulis



Antara Cinta & Didikasi, sebuah karya berupa kumpulan cerita pendek para pahlwan tanpa tanda jasa dalam menerapkan praktik baik, kreativitas dan kesabaran dalam mendidik para calon pemimpin bangsa. Berbagi kisah dalam buku ini merupakan pengalaman nyata yang diharapkan dapat memberi manfaat, bukan hanya bagi para guru, tetapi juga bagi pembaca umum. Setiap kisah menunjukkan bahwa perubahan selalu dimulai dari langkah kecil dari keberanian mencoba hal baru, menghadapi tantangan, dan mencari solusi terbaik.

Cerita pendek praktik baik ini diharapkan tidak berhenti di ruang kelas, tetapi bisa menjadi inspirasi bagi siapa saja. Orang tua dapat mengambil pelajaran bagaimana mendampingi anak, mahasiswa bisa menemukan contoh nyata kreativitas dalam pembelajaran, dan masyarakat umum dapat melihat betapa pentingnya kerja sama dan inovasi dalam menghadapi masalah kehidupan.

Kami menyadari buku ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran dari berbagai kalangan sangat kami harapkan demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Semoga buku *Antara Cinta dan Disiksi: praktik kebaikan, kreativitas dan kesabaran* ini mampu memberikan motivasi, membuka wawasan, dan menginspirasi banyak orang untuk terus menebarkan praktik baik dalam kehidupan masing-masing.

Banda Aceh, Mei 2025
Tim Penulis,

Erra Yusmina, S.Pd, M.Pd
Ketua Tim Penulis



Sambutan Editor

Buku ini bukan hanya sekadar kumpulan cerita pendek praktik baik dari para guru, melainkan juga kumpulan cerita inspiratif yang dapat dinikmati siapa saja. Kisah-kisah di dalamnya ditulis dengan bahasa yang sederhana, lugas, dan mudah dipahami sehingga dapat diakses oleh pembaca dari berbagai kalangan.

Manfaat utama dari praktik baik adalah berbagi: berbagi pengalaman, strategi, dan nilai-nilai kehidupan. Dengan berbagi, kita dapat saling belajar, memperkaya wawasan, dan memperkuat semangat kolaborasi. Karena itu, praktik baik dalam buku ini tidak hanya penting bagi guru, tetapi juga dapat menjadi bahan renungan dan inspirasi bagi orang tua, mahasiswa, maupun masyarakat umum.

Semoga buku ini menjadi sumber motivasi untuk terus berkreasi, berinovasi, dan menebarkan energi positif. Apa yang ditulis dalam buku ini menunjukkan bahwa setiap orang punya potensi untuk memberi perubahan, sekecil apa pun, yang bisa berdampak besar bagi orang lain.

Banda Aceh, Mei 2025

Editor,

H. CL Marjan, SE, MM



Daftar Isi

Kata Pengantar (<i>Oleh: Erra Yusmina</i>)	3
Sambutan Tim Penulis	8
Sambutan Editor	9
Daftar Isi	10
MENGUAK RAHASIA BUNGA TUNGGAL: STRATEGI TERBAIK DALAM MEMAHAMI KONSEP MATEMATIKA	13
(<i>Oleh: Ellya</i>)	
“KREATIVITAS DAN KETERLIBATAN PESERTA DALAM PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR MELALUI TIMES GAMES TOURNAMENT”	20
(<i>Oleh: Khairun Nisah</i>)	
ANTARA CINTA DAN DEDIKASI: BJ HABIBIE DALAM LENSA BIOGRAFI	28
(<i>Oleh: Mawaddah</i>)	
“LOGARITMA: MEMBUKA PINTU ILMU MATEMATIKA YANG LEBIH DALAM”	34
(<i>Oleh: Yuliana</i>)	
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK BERBICARA BAHASA INGGRIS DENGAN MODEL	

PEMBELAJARAN PBL PENDEKATAN BERDIFERENSIASI	41
<i>(Oleh: Marziati)</i>	
MENGAJAR KOMPETENSI KEAHLIAN MATERI	
RESERVASI MENGGUNAKAN METODE STUDI KASUS DAN	
ROLE PLAY	51
<i>(Oleh: Intan Kesumawati)</i>	
MEDIA PEMBELAJARAN TTS DAN QUIZZIZ	
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK	56
<i>(Oleh: Fitriah Hidayat)</i>	
PETUALANGAN KE MASA LALU DI KELAS	
BERDIFERENSIASI	64
<i>(Oleh: Diyana Dewie Astutie)</i>	
MATERI "STANDAR PRODUK"	70
<i>(Oleh: Cut Herawani)</i>	
MEMBANGUN KOMUNIKASI YANG EFEKTIF: MENGATASI	
TANTANGAN BERAGAM DALAM PEMBELAJARAN	
BAHASA INDONESIA	75
<i>(Oleh: Mawaddah)</i>	
PENGALAMAN MENGATASI PERMASALAHAN PESERTA	
DIDIK TENTANG BULLYING MENGGUNAKAN	
PENDEKATAN CBT	82
<i>(Oleh: Nilya Rosady)</i>	
PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE	
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR	
PESERTA DIDIK KELAS XI A FARMASI SMK KESEHATAN	
ASSYIFA SCHOOL	87
<i>(Oleh: Lina Rahmalia)</i>	
Biodata Penulis	92

Foto di Balik Cerita



*Sumber foto:
Erra Yusmina, S.Pd. M.Pd.*



“MENGUAK RAHASIA BUNGA TUNGGAL: STRATEGI TERBAIK DALAM MEMAHAMI KONSEP MATEMATIKA”

Oleh: **Ellya, S.Pd.I**

Sebagai guru Matematika di kelas X Animasi, saya memahami tantangan dalam menyampaikan konsep matematika keuangan, terutama “Bunga Tunggal,” kepada peserta didik. Untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan aplikatif, saya merancang strategi yang dapat menciptakan koneksi langsung antara konsep matematika dan dunia animasi yang mereka geluti.

Pertama, saya akan menggunakan contoh kasus yang berhubungan dengan produksi animasi. Peserta didik akan diminta untuk mengidentifikasi bagaimana konsep “Bunga Tunggal” dapat diaplikasikan dalam konteks pembuatan animasi, seperti perhitungan biaya produksi atau perkiraan pendapatan dari penjualan animasi. Dengan menghadirkan contoh yang relevan dengan minat peserta didik, saya berharap mereka dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan konsep matematika keuangan ini.

Selanjutnya, saya akan memanfaatkan teknologi dan alat visual untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik. Mungkin dengan membuat animasi singkat atau grafik animasi yang menggambarkan konsep “Bunga Tunggal.” Pendekatan visual ini dapat membantu peserta didik memvisualisasikan perhitungan

matematika secara lebih konkret dan mempermudah pemahaman mereka.

Saya juga akan memperkenalkan studi kasus atau proyek animasi yang melibatkan perhitungan “Bunga Tunggal.” Misalnya, peserta didik dapat diberi tugas untuk merancang proyek animasi dan melakukan perkiraan biaya serta potensi pendapatan dengan menerapkan konsep ini. Dengan cara ini, mereka tidak hanya belajar teori matematika, tetapi juga dapat melihat bagaimana konsep ini diaplikasikan dalam konteks pekerjaan nyata di bidang animasi.

Selama proses pembelajaran, saya akan memfasilitasi diskusi kelompok di mana peserta didik dapat berkolaborasi dan berbagi ide. Diskusi ini dapat memberikan platform bagi mereka untuk memahami bagaimana konsep “Bunga Tunggal” dapat diaplikasikan dalam berbagai situasi animasi. Kerja kelompok juga mendorong interaksi antar peserta didik, membangun pemahaman bersama, dan menciptakan lingkungan yang mendukung.

Dengan mengintegrasikan pembelajaran konsep “Bunga Tunggal” dengan dunia animasi, saya berharap dapat menarik minat peserta didik dan membuat pembelajaran matematika lebih relevan bagi mereka. Melalui strategi ini, saya ingin peserta didik tidak hanya memahami konsep matematika keuangan, tetapi juga melihat bagaimana aplikasinya dapat diterapkan dalam karir dan proyek animasi mereka di masa depan. Dengan pendekatan yang menghubungkan konsep matematika dengan minat dan passion peserta didik, saya yakin mereka akan lebih termotivasi untuk belajar dan menguasai materi secara lebih efektif.

Tantangan utama yang dihadapi adalah bagaimana menjelaskan konsep Bunga Tunggal secara nyata dan menarik bagi peserta didik di kelas X Animasi. Peserta didik dalam bidang studi animasi cenderung lebih terfokus pada aspek kreatif, dan kemungkinan besar belum melihat keterkaitan antara matematika keuangan dengan pekerjaan mereka di masa depan. Oleh karena itu, tantangan saya adalah menciptakan koneksi yang jelas antara Bunga Tunggal dan animasi, serta membuatnya relevan dalam konteks kehidupan sehari-hari mereka.

Untuk mengatasi tantangan ini, saya akan memulai dengan membahas bagaimana konsep Bunga Tunggal dapat diterapkan dalam pembuatan proyek animasi. Peserta didik akan diajak melihat bahwa perhitungan biaya produksi, estimasi pendapatan dari penjualan, dan pemilihan proyek animasi berdasarkan potensi keuntungan semuanya melibatkan konsep Bunga Tunggal. Saya akan menggunakan contoh kasus yang konkret dan relevan dengan dunia animasi, seperti perhitungan investasi dalam software animasi atau proyek animasi yang melibatkan pendanaan.

Selain itu, saya akan mengintegrasikan kegiatan praktis yang menghubungkan konsep Bunga Tunggal dengan proyek animasi yang sedang dikerjakan oleh peserta didik. Mungkin dengan memberikan tugas di mana mereka perlu membuat anggaran atau perkiraan pendapatan untuk proyek animasi mereka sendiri. Dengan melibatkan konsep Bunga Tunggal dalam proyek kreatif mereka, peserta didik dapat melihat langsung bagaimana matematika keuangan dapat berdampak pada keberhasilan proyek animasi mereka.

Penting juga untuk memanfaatkan alat visual, seperti grafik atau simulasi animasi, untuk membantu peserta didik memahami konsep Bunga Tunggal secara lebih konkret. Penggunaan elemen visual dapat membantu peserta didik yang cenderung lebih terfokus pada aspek kreatif untuk melihat keterkaitan antara matematika keuangan dan hasil akhir dalam animasi mereka.

Dalam proses pembelajaran, saya akan membuka ruang untuk diskusi terbuka dan pertanyaan. Peserta didik dapat berbagi pandangan mereka tentang bagaimana konsep Bunga Tunggal dapat diterapkan dalam proyek animasi mereka sendiri. Ini tidak hanya menciptakan keterlibatan yang lebih besar, tetapi juga membangun keterkaitan antara materi pembelajaran dan kehidupan sehari-hari mereka.

Dengan pendekatan ini, saya berharap dapat memecahkan tantangan dalam menyampaikan konsep Bunga Tunggal kepada peserta didik kelas X Animasi dengan cara yang menarik dan relevan. Dengan melibatkan mereka dalam pembuatan proyek animasi dan memberikan contoh kasus nyata, saya yakin peserta didik akan dapat

menghubungkan matematika keuangan dengan aspek kreatif dalam bidang studi mereka dan melihat nilai praktis dari konsep Bunga Tunggal dalam pekerjaan mereka di masa depan.

Dalam menanggapi tantangan tersebut, saya mengintegrasikan prinsip-prinsip matematika keuangan, khususnya Bunga Tunggal, dengan konsep-konsep yang lebih dikenal dalam dunia animasi. Saya memulai dengan diskusi kelas yang mengeksplorasi konsep Bunga Tunggal menggunakan contoh-contoh yang terkait dengan skenario animasi, seperti investasi dalam pembuatan film atau proyek animasi.

Diskusi tersebut dimulai dengan menggambarkan bagaimana keputusan finansial, seperti pembiayaan produksi film animasi, dapat diterjemahkan ke dalam perhitungan Bunga Tunggal. Misalnya, peserta didik dapat melihat bagaimana biaya produksi awal dapat dianggap sebagai pokok investasi yang akan menghasilkan "bunga" atau pengembalian investasi di masa depan. Melalui analogi ini, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep Bunga Tunggal dan mengaitkannya dengan proyek animasi.

Saya juga memanfaatkan teknologi dengan memperkenalkan perangkat lunak simulasi keuangan yang dapat membantu peserta didik melihat dampak Bunga Tunggal dalam keputusan finansial di industri animasi. Dengan menggunakan perangkat lunak ini, peserta didik dapat melakukan simulasi berbagai skenario investasi dan melihat bagaimana perubahan variabel, seperti tingkat bunga atau periode investasi, dapat memengaruhi hasil finansial proyek animasi.

Selanjutnya, untuk memberikan pengalaman praktis, saya memperkenalkan proyek-proyek animasi kecil yang memerlukan perhitungan Bunga Tunggal. Peserta didik diberikan tugas untuk merancang proyek animasi dengan mempertimbangkan aspek finansial, seperti estimasi biaya produksi, pendapatan yang diharapkan, dan pengembalian investasi. Melalui proyek ini, peserta didik dapat menerapkan konsep Bunga Tunggal secara langsung dalam situasi yang sesuai dengan minat dan keahlian mereka dalam dunia animasi.

Membangun keterkaitan antara Bunga Tunggal dan animasi, saya mengajak peserta didik untuk melihat pekerjaan mereka sebagai suatu investasi yang melibatkan pertimbangan finansial. Dengan merancang proyek animasi mereka sendiri, mereka tidak hanya mengasah keterampilan kreatif mereka tetapi juga mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep matematika keuangan dalam konteks pekerjaan mereka di industri animasi.

Dalam proses pembelajaran, saya juga memberikan ruang untuk diskusi dan pertanyaan. Peserta didik dapat berbagi ide, strategi, dan pemahaman mereka tentang bagaimana konsep Bunga Tunggal dapat diaplikasikan dalam proyek animasi. Ini menciptakan lingkungan kolaboratif yang mendorong pertukaran gagasan dan memperdalam pemahaman peserta didik tentang hubungan antara matematika keuangan dan dunia animasi.

Dengan menggabungkan prinsip-prinsip matematika keuangan dengan proyek animasi yang kreatif, saya yakin bahwa peserta didik tidak hanya akan memahami Bunga Tunggal secara lebih baik tetapi juga melihat nilai dan relevansi konsep ini dalam memandu keputusan finansial mereka di masa depan. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, relevan, dan dapat merangsang minat peserta didik dalam memahami matematika keuangan dalam konteks pekerjaan mereka yang berfokus pada animasi.

Setelah menerapkan strategi ini, perubahan signifikan terlihat dalam antusiasme dan pemahaman peserta didik terhadap konsep Bunga Tunggal. Mereka tidak hanya mengenali relevansi konsep ini dalam kehidupan nyata, tetapi juga mulai melihat bagaimana matematika keuangan dapat memberikan kontribusi dalam proyek animasi yang mereka ciptakan.

Peserta didik terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan melalui pengalaman langsung dalam merancang proyek animasi, mereka mendapatkan pemahaman mendalam tentang peran Bunga Tunggal dalam keputusan finansial mereka. Melihat hasil praktis dari perhitungan matematika keuangan dalam proyek animasi mereka sendiri memberikan peserta didik rasa kepuasan dan keyakinan

dalam kemampuan mereka untuk mengaplikasikan konsep tersebut dalam konteks pekerjaan di masa depan.

Penggunaan teknologi dan perangkat lunak simulasi keuangan juga memberikan peserta didik kesempatan untuk menjelajahi skenario yang berbeda dan melihat dampaknya pada keputusan finansial. Hal ini tidak hanya memperdalam pemahaman mereka tetapi juga mengasah keterampilan analitis dan pengambilan keputusan yang berharga untuk karir masa depan.

Pentingnya mengaitkan materi matematika dengan minat dan konteks peserta didik terlihat jelas, dan ini memberi saya wawasan berharga tentang bagaimana menciptakan pembelajaran yang lebih berkesan dan relevan dalam mata pelajaran matematika keuangan. Melibatkan peserta didik dalam pembuatan proyek animasi memberikan mereka pemahaman praktis dan aplikatif, memotivasi mereka untuk lebih mendalami konsep matematika keuangan.

Dengan melihat respons positif dan peningkatan keterlibatan peserta didik, saya merasa termotivasi untuk terus mencari cara kreatif untuk mengajarkan konsep-konsep matematika keuangan. Pendekatan ini bukan hanya membuka pikiran peserta didik terhadap nilai matematika dalam dunia animasi, tetapi juga meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran. Dengan demikian, saya berharap dapat terus mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat menginspirasi peserta didik dan membuat pembelajaran matematika keuangan lebih menarik, relevan, dan bermanfaat bagi mereka dalam pengembangan karir mereka.



Foto di Balik Cerita





“KREATIVITAS DAN KETERLIBATAN PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN TEKS PROSEDUR MELALUI TIMES GAMES TOURNAMENT”

Oleh: ***Khairun Nisah S.Pd.***

Dalam mengatasi tantangan pembelajaran teks prosedur, guru perlu mempertimbangkan pendekatan inovatif untuk meningkatkan minat dan kreativitas peserta didik. Pembelajaran konvensional seringkali dianggap monoton oleh peserta didik, yang dapat mengakibatkan kehilangan motivasi dalam memahami unsur kebahasaan teks prosedur. Oleh karena itu, perlu adanya solusi yang tidak hanya merangsang kreativitas peserta didik tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka. Konsep “Times Games Tournament” muncul sebagai jawaban yang menarik untuk memecahkan permasalahan tersebut.

Pertama-tama, “Times Games Tournament” dapat diimplementasikan melalui penggunaan teknologi dan gamefikasi. Dengan memanfaatkan platform digital atau aplikasi pendidikan yang interaktif, guru dapat menciptakan permainan yang menarik dan mendebarkan sekaligus mendidik. Peserta didik akan lebih terlibat dalam pembelajaran saat mereka berpartisipasi dalam turnamen, menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan dan dinamis.

Selain itu, "Times Games Tournament" dapat dirancang untuk mencakup elemen kompetisi yang sehat antar peserta didik. Melalui penilaian yang adil dan transparan, peserta didik dapat merasakan keberhasilan dan peningkatan keterampilan mereka dalam memahami teks prosedur. Hal ini tidak hanya menciptakan motivasi intrinsik, tetapi juga membangun rasa kebersamaan di antara peserta didik.

Pendekatan inovatif ini juga dapat melibatkan aspek kolaboratif dalam pembelajaran. Guru dapat mengorganisir sesi kerja kelompok di dalam "Times Games Tournament," di mana peserta didik bekerja sama untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu yang terkait dengan teks prosedur. Ini tidak hanya meningkatkan kreativitas, tetapi juga mengembangkan keterampilan kerjasama dan komunikasi di antara peserta didik.

Selain itu, pembelajaran yang melibatkan permainan dapat memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam konteks kehidupan nyata. Guru dapat merancang tantangan yang meminta peserta didik untuk membuat teks prosedur untuk tugas-tugas sehari-hari, seperti memasak atau merakit suatu barang. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis peserta didik, tetapi juga mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman praktis.

Peserta didik kelas XI Akuntansi 1 memiliki beragam karakteristik, dipengaruhi oleh kebiasaan dan lingkungan keluarga mereka. Ada yang introvert, suka bekerja sendiri atau dalam kelompok kecil, sementara yang lain ekstrovert, gemar berinteraksi dan komunikatif. Ada pula yang analitis dan suka memecahkan masalah, serta yang kreatif dan senang berimajinasi.

Keanekaragaman ini menjadi tantangan dalam pembelajaran. Beberapa peserta didik mungkin lebih mudah berinteraksi, sementara yang lain menghadapi kesulitan sosial, emosional, atau kognitif. Peserta didik berada pada tingkat kemampuan dan kematangan yang berbeda. Sebagai guru, saya harus menciptakan pengalaman pembelajaran yang menantang tetapi sesuai dengan tingkat individu peserta didik.

Ketidakpercayaan peserta didik terutama terlihat dalam berbicara di depan teman-teman, baik yang introvert maupun ekstrovert. Oleh karena itu, saya sebagai guru berperan dalam membangun kemampuan komunikasi peserta didik menggunakan bahasa yang baik dan benar. Saya juga berperan sebagai fasilitator, menyediakan ruang diskusi untuk melatih peserta didik berkomunikasi dengan baik dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembiasaan positif diperlukan agar peserta didik terbiasa bertanya dan memberikan pendapat dengan percaya diri. Peran saya adalah membangun kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi sesuai konteks pembelajaran dan memberikan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran aktif di kelas.

Dengan menerapkan konsep *“Times Games Tournament”*, guru dapat mengatasi tantangan dalam pembelajaran teks prosedur secara inovatif. Melalui penggunaan teknologi, gamefikasi, aspek kompetisi, kolaborasi, dan aplikasi praktis, peserta didik dapat terlibat secara lebih aktif dan kreatif dalam memahami unsur kebahasaan teks prosedur. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan memotivasi, membawa dampak positif dalam pengembangan keterampilan peserta didik.

Dalam mengimplementasikan *“Times Games Tournament”* untuk pembelajaran teks prosedur, guru dihadapkan pada tantangan merancang permainan yang menantang intelektual dan merangsang imajinasi kreatif peserta didik. Penting untuk mengintegrasikan unsur-unsur teks prosedur ke dalam permainan secara menarik. Guru dapat menciptakan skenario atau cerita yang memerlukan pemecahan langkah-langkah, mencerminkan struktur teks prosedur. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga merangsang kreativitas melalui pengalaman permainan yang menarik.

Dalam merancang permainan, perlu memperhatikan perbedaan tingkat pemahaman peserta didik. Pendekatan diferensiasi dapat digunakan dengan memberikan tingkat kesulitan yang bervariasi atau panduan tambahan untuk peserta didik yang memerlukan dukungan ekstra.

Aspek kompetisi harus diatur dengan bijak untuk menghindari kerugian peserta didik. Kriteria penilaian yang jelas dan objektif, bersama penghargaan untuk keberhasilan individual dan kerja sama tim, dapat menciptakan lingkungan kompetisi yang sehat.

Guru juga dapat menggabungkan unsur kreativitas dalam penilaian, memberikan ruang bagi ekspresi unik peserta didik melalui permainan. Ini dapat mencakup pembuatan skenario, desain permainan, atau presentasi kreatif dengan melibatkan unsur-unsur teks prosedur.

Dengan fokus pada keseimbangan tantangan intelektual dan stimulasi kreatif, serta memperhatikan kebutuhan peserta didik yang beragam, "Times Games Tournament" dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik dalam memahami teks prosedur secara menyenangkan dan inovatif.

Dalam melanjutkan implementasi "Times Games Tournament," guru dapat memperkaya pengalaman pembelajaran dengan memasukkan elemen teknologi. Penggunaan aplikasi atau platform digital dapat memberikan dimensi baru pada permainan dan meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap pembelajaran. Misalnya, guru dapat memanfaatkan platform interaktif yang memungkinkan peserta didik berkolaborasi secara daring, berbagi ide, dan memberikan umpan balik dalam waktu nyata. Hal ini tidak hanya memperluas cakupan pembelajaran ke dunia digital, tetapi juga mempersiapkan peserta didik untuk lingkungan yang semakin terhubung.

Selain itu, dalam rangka memperdalam pemahaman peserta didik terhadap teks prosedur, guru dapat mengintegrasikan kegiatan penelitian yang melibatkan penggunaan sumber daya daring. Peserta didik dapat diminta untuk mencari contoh teks prosedur di berbagai sumber online, menganalisis struktur dan bahasa yang digunakan, serta membandingkannya dengan hasil kreatif yang telah mereka buat dalam permainan. Ini tidak hanya mengembangkan keterampilan riset mereka, tetapi juga menghubungkan pembelajaran dengan konteks dunia nyata.

Sementara itu, aspek penilaian dalam "Times Games Tournament" dapat diperkaya dengan melibatkan peserta didik secara langsung. Misalnya, setelah setiap sesi permainan, peserta didik dapat diminta untuk memberikan penilaian sesama tim atau bahkan melakukan refleksi diri terhadap kontribusi mereka dalam mencapai tujuan permainan. Pendekatan ini tidak hanya melibatkan peserta didik dalam proses penilaian, tetapi juga membantu mereka membangun keterampilan evaluasi diri dan sesama.

Penting untuk terus mengembangkan variasi permainan dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan peserta didik. Guru dapat memanfaatkan umpan balik dari peserta didik untuk menyempurnakan dan menyesuaikan permainan agar tetap menantang dan menarik. Fleksibilitas dalam pendekatan pembelajaran ini memungkinkan guru untuk tetap responsif terhadap kebutuhan dan minat peserta didik.

Dalam konteks pengembangan kreativitas peserta didik, perlu diberikan waktu bagi mereka untuk mengeksplorasi ide-ide baru dan menerapkan keterampilan mereka dalam permainan. Guru dapat memberikan tantangan tambahan atau proyek mandiri yang memungkinkan peserta didik untuk menerapkan pemahaman mereka tentang teks prosedur dalam konteks yang lebih luas. Ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menunjukkan kreativitas mereka dalam rangkaian kegiatan yang lebih independen.

Dengan terus memperkaya dan mengembangkan pendekatan "Times Games Tournament," guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menarik. Melibatkan teknologi, kegiatan penelitian, partisipasi langsung peserta didik dalam penilaian, dan memberikan ruang eksplorasi kreatif, semua dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna. Pendekatan ini bukan hanya tentang memahami teks prosedur, tetapi juga mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, dan kolaborasi yang akan membekali peserta didik untuk sukses dalam berbagai konteks kehidupan.

Melalui implementasi "Times Games Tournament," terlihat secara jelas adanya perubahan positif dalam kreativitas dan keterlibatan peserta didik. Mereka tidak hanya memperdalam pemahaman unsur kebahasaan teks prosedur, tetapi juga berhasil mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan semangat partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam merinci dampak positif ini, refleksi pada pendekatan STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi) menjadi penting. Situasi awal menciptakan konteks pembelajaran yang menarik, menantang peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran. Tantangan yang dihadapi peserta didik selama "Times Games Tournament" tidak hanya mencakup aspek kompetitif, tetapi juga tantangan kreatif dalam merancang prosedur. Aksi, atau langkah-langkah konkret dalam permainan, memberikan peluang bagi peserta didik untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka secara praktis. Terakhir, melalui refleksi, peserta didik dapat mengidentifikasi pencapaian mereka, melihat kelemahan, dan merencanakan perbaikan untuk pertemuan selanjutnya.

Dalam konteks refleksi, kesadaran muncul bahwa kreativitas dan keterlibatan peserta didik bukan hanya tujuan akhir, melainkan juga alat untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan unsur kebahasaan. Pembelajaran tidak hanya tentang menguasai konsep, tetapi juga memahami bagaimana menerapkan konsep tersebut dalam situasi yang nyata. Pendekatan STAR membantu guru untuk merinci setiap tahapan proses pembelajaran, memberikan pedoman yang jelas untuk terus mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada peserta didik.

"Times Games Tournament" tidak hanya berfungsi sebagai alat pembelajaran, tetapi juga sebagai pendorong semangat eksplorasi dan rasa ingin tahu peserta didik. Melalui permainan, peserta didik tidak hanya belajar, tetapi juga menciptakan, menghadapi tantangan, dan merayakan pencapaian. Ini menciptakan iklim pembelajaran yang dinamis dan positif, di mana peserta didik merasa dihargai dan termotivasi untuk terus berpartisipasi.

Pentingnya penerapan metode inovatif dalam pembelajaran

tampaknya semakin terbukti, dan "Times Games Tournament" menjadi contoh nyata bagaimana pendekatan kreatif dapat merangsang pemahaman yang mendalam. Kesuksesan ini menggarisbawahi pentingnya terus mengembangkan dan menyesuaikan metode pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Dengan demikian, "Times Games Tournament" tidak hanya menjadi acara pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga membuka pintu untuk penemuan dan pencapaian yang lebih besar di dunia pendidikan.

Pengajaran yang efektif membutuhkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan peserta didik. Saya akan terus bereksplorasi tentang gaya belajar setiap peserta didik, memberikan umpan balik berkala, dan terlibat secara personal dengan peserta didik untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan responsif. Penerapan metode inovatif, seperti "Times Games Tournament," semakin terbukti penting dalam meningkatkan pembelajaran.

Foto di Balik Cerita





ANTARA CINTA DAN DEDIKASI: BJ HABIBIE DALAM LENSA BIOGRAFI

Oleh: ***Mawaddah, S.Pd. I***

Dalam peran saya sebagai guru Bahasa Inggris di kelas X Animasi, saya selalu mencari cara kreatif untuk menginspirasi dan memotivasi peserta didik. Salah satu alat pembelajaran yang saya pandang sangat bermanfaat adalah biografi. Biografi tidak hanya menyajikan kisah hidup seseorang, tetapi juga merupakan sumber inspirasi yang kuat bagi para peserta didik.

Keinginan saya untuk menyampaikan kisah inspiratif membawa saya pada ide untuk menggunakan biografi B.J. Habibie sebagai materi pelajaran. B.J. Habibie, seorang ilmuwan, teknokrat, dan negarawan, adalah figur yang memancarkan dedikasi pada ilmu pengetahuan dan cinta pada negara. Saya yakin bahwa kisah hidupnya dapat menjadi teladan yang sempurna bagi peserta didik saya.

Dalam mengintegrasikan materi ini ke dalam kurikulum, saya merancang serangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara aktif. Pertama, saya memulai dengan memperkenalkan latar belakang B.J. Habibie dan merinci pencapaiannya sebagai ilmuwan dan teknokrat. Saya menyoroti bagaimana kecintaannya pada ilmu pengetahuan membantunya meraih kesuksesan dalam bidang teknologi.

Selanjutnya, saya mengeksplorasi peran B.J. Habibie sebagai negarawan. Saya menekankan pada kontribusinya terhadap

pembangunan Indonesia dan bagaimana dedikasinya pada negara membentuknya menjadi pemimpin yang luar biasa. Saya berencana untuk menunjukkan kepada peserta didik bahwa kecintaan pada tanah air dan tanggung jawab terhadap kemajuan negara dapat menghasilkan dampak positif yang besar.

Selama diskusi kelas, saya mendorong peserta didik untuk mengaitkan konsep-konsep tersebut dengan kehidupan mereka sendiri. Saya ingin mereka dapat melihat bagaimana nilai-nilai yang ditekankan oleh B.J. Habibie dapat diaplikasikan dalam perjalanan mereka sendiri. Saya juga berencana untuk meminta peserta didik menulis esai reflektif tentang bagaimana inspirasi dari B.J. Habibie dapat memotivasi mereka untuk mengejar cita-cita mereka.

Melalui penggunaan biografi sebagai materi pelajaran, saya berharap dapat memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan memberdayakan peserta didik-peserta didik saya. Saya yakin bahwa kisah B.J. Habibie akan merangsang rasa ingin tahu dan semangat belajar mereka, sambil mengajarkan mereka pentingnya cinta pada negara dan dedikasi pada ilmu pengetahuan dalam mencapai keberhasilan.

Dalam memperkenalkan biografi B.J. Habibie kepada peserta didik kelas X Animasi, saya menyadari tantangan utama yang dihadapi adalah membangun keterkaitan yang kuat antara kehidupan Habibie dan bidang studi mereka yang terfokus pada animasi dan teknologi. Untuk mengatasi tantangan ini, saya merancang pendekatan yang kreatif dan relevan agar peserta didik dapat melihat relevansi kisah inspiratif B.J. Habibie dengan minat mereka.

Pertama, saya menekankan aspek teknologi dalam perjalanan B.J. Habibie. Saya menyajikan bagaimana Habibie, sebagai seorang ilmuwan, sangat terlibat dalam pengembangan teknologi pesawat terbang di Indonesia. Saya merinci perannya dalam merancang pesawat N-250 Gatotkaca, menunjukkan kepada peserta didik bagaimana kemajuan teknologi dalam bidang penerbangan juga dapat terkait dengan pengembangan animasi. Saya ingin peserta didik melihat bahwa fondasi ilmiah yang kuat dapat menjadi landasan bagi keberhasilan dalam berbagai bidang, termasuk animasi.

Kedua, saya fokus pada aspek kreativitas dalam kehidupan B.J. Habibie. Meskipun terkenal sebagai teknokrat, dia juga menunjukkan kecenderungan kreatif dalam merancang inovasi. Saya mengaitkan hal ini dengan proses kreatif dalam animasi, menekankan bahwa kecerdasan teknologi dapat digabungkan dengan imajinasi untuk menciptakan karya yang luar biasa. Selama diskusi kelas, saya mendorong peserta didik untuk berpikir lebih luas tentang peran teknologi dan kreativitas dalam mewujudkan tujuan mereka di dunia animasi. Saya merancang tugas proyek yang menghubungkan konsep-konsep yang diajarkan dengan pembuatan animasi. Misalnya, mereka dapat membuat proyek animasi yang menggambarkan perjalanan Habibie atau mengilustrasikan dampak teknologi dalam memajukan suatu negara.

Dengan menciptakan keterkaitan yang jelas antara biografi B.J. Habibie dan bidang studi animasi, saya berharap dapat menarik minat peserta didik dan menginspirasi mereka untuk melihat nilai dalam memahami berbagai disiplin ilmu. Saya percaya bahwa melalui pendekatan ini, peserta didik akan dapat mengapresiasi perjuangan dan pencapaian Habibie serta melihat bagaimana prinsip-prinsip yang dia anut dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan bakat dan keterampilan mereka di dunia animasi. Dalam menanggapi tantangan mengenalkan biografi B.J. Habibie kepada peserta didik kelas X Animasi, saya merancang serangkaian kegiatan pembelajaran yang menciptakan keterkaitan yang kuat antara kehidupan Habibie dengan dunia teknologi dan animasi. Pendekatan ini dirancang untuk memotivasi peserta didik dan memungkinkan mereka melihat relevansi nilai dan prinsip yang diterapkan oleh Habibie dalam perjalanan hidupnya. Pertama, saya memulai dengan diskusi kelompok tentang inovasi teknologi yang diperkenalkan oleh B.J. Habibie. Peserta didik berdiskusi tentang kontribusinya dalam pengembangan pesawat terbang, terutama penciptaan pesawat N-250 Gatotkaca. Saya mengarahkan peserta didik untuk merenung tentang bagaimana teknologi yang diciptakan oleh Habibie dapat memberikan dampak positif pada perkembangan industri, sekaligus menciptakan keterkaitan dengan dunia animasi yang dijalani oleh peserta didik.

Kemudian, saya menyusun penugasan proyek animasi yang menggambarkan perjalanan hidup B.J. Habibie. Setiap kelompok diberi tugas untuk menciptakan animasi yang merinci momen-momen krusial dalam kehidupan Habibie, baik sebagai ilmuwan maupun sebagai negarawan. Proyek ini bukan hanya untuk melatih keterampilan teknis animasi, tetapi juga untuk menggali makna di balik perjuangan Habibie dan bagaimana itu dapat diartikan dalam konteks teknologi dan kreativitas yang diaplikasikan oleh peserta didik.

Sesi tanya jawab interaktif menjadi wadah di mana peserta didik dapat mengungkapkan pemahaman mereka tentang kaitan antara dedikasi B.J. Habibie dan dunia animasi. Ini memberi mereka kesempatan untuk berbagi pandangan dan refleksi pribadi, sekaligus membangun komunikasi yang lebih baik antara sesama peserta didik.

Selanjutnya, saya memanfaatkan sumber daya daring untuk menampilkan rekaman dan wawancara B.J. Habibie. Sumber daya ini memberikan dimensi baru pada pembelajaran, memperkaya pengalaman peserta didik dengan pandangan langsung dari tokoh inspiratif tersebut. Peserta didik dapat mendengarkan cerita Habibie tentang tantangan dan keberhasilan dalam karirnya, membuka pintu untuk diskusi lebih mendalam tentang bagaimana nilai-nilai yang diterapkannya dapat menjadi panduan bagi mereka dalam meraih sukses di bidang animasi.

Dengan serangkaian kegiatan ini, saya berharap peserta didik tidak hanya dapat mengenali pencapaian Habibie sebagai ilmuwan dan negarawan, tetapi juga dapat menghubungkannya secara langsung dengan dunia animasi yang mereka tekuni. Tujuannya adalah menciptakan pemahaman yang lebih dalam tentang hubungan yang tak terduga antara ilmu pengetahuan, teknologi, dan kreativitas dalam mencapai keberhasilan, seperti yang telah ditunjukkan oleh B.J. Habibie. Dengan pendekatan ini, saya berharap peserta didik akan merasa terinspirasi untuk mengintegrasikan nilai-nilai tersebut dalam perjalanan mereka sendiri di dunia animasi. Melalui serangkaian kegiatan yang dirancang, saya senang melihat perkembangan signifikan dalam pemahaman peserta didik terhadap kisah inspiratif B.J. Habibie. Mereka tidak hanya terkesan oleh

kontribusi teknologinya, tetapi juga terinspirasi oleh dedikasinya pada negara. Animasi, sebagai bentuk seni digital, menjadi medium yang powerful untuk menyampaikan pesan tentang pentingnya cinta pada ilmu pengetahuan dan dedikasi pada pengembangan bangsa. Proses pembelajaran ini telah membuka mata peserta didik terhadap potensi besar animasi sebagai alat komunikasi yang lebih dari sekadar hiburan. Mereka kini melihat animasi sebagai sarana untuk menyuarakan ide, menceritakan kisah hidup, dan bahkan memotivasi perubahan positif dalam masyarakat. Peserta didik mengakui bahwa keberhasilan B.J. Habibie tidak hanya bersumber dari pengetahuannya dalam teknologi, tetapi juga dari semangat cinta pada tanah air yang menjadi pendorong utama perjalanan karirnya.

Selama pembelajaran, peserta didik juga menyadari bahwa keahlian dalam animasi mereka tidak hanya berkaitan dengan keterampilan teknis semata, tetapi juga dengan nilai-nilai seperti dedikasi, semangat pantang menyerah, dan cinta pada bidang yang mereka geluti. Mereka menyadari bahwa untuk mencapai tingkat keberhasilan yang serupa dengan B.J. Habibie, perlu adanya semangat dan tekad yang kuat untuk terus belajar dan berkembang dalam bidang animasi. Dengan mengeksplorasi kehidupan dan karya B.J. Habibie, peserta didik kini merasa lebih termotivasi untuk mengejar keahlian mereka dalam animasi. Mereka tidak hanya melihat animasi sebagai karir yang menjanjikan, tetapi juga sebagai cara untuk memberikan kontribusi positif pada masyarakat dan negara mereka. Inspirasi dari kisah Habibie tidak hanya menjadi kilasan sejarah, tetapi juga menjadi pemicu semangat baru dalam perjalanan belajar mereka. Penting untuk terus memupuk semangat ini, dengan memberikan proyek-proyek animasi yang menantang dan mendalamkan pemahaman mereka tentang dampak positif yang dapat dihasilkan melalui seni digital. Dengan cara ini, peserta didik dapat terus meresapi nilai-nilai inspiratif yang mereka pelajari dari kehidupan B.J. Habibie, dan menerapkannya dalam perjalanan mereka menuju kesuksesan di dunia animasi. Melalui pendekatan ini, saya yakin peserta didik tidak hanya berkembang sebagai animator yang terampil, tetapi juga sebagai individu yang peduli pada peran mereka dalam menciptakan perubahan positif dalam masyarakat.



Foto di Balik Cerita





“LOGARITMA: MEMBUKA PINTU ILMU MATEMATIKA YANG LEBIH DALAM”

Oleh: ***Yuliana, S.Pd.***

Sebagai seorang guru Matematika di kelas X Akuntansi 1, saya menyadari bahwa konsep logaritma sering kali menjadi batu sandungan bagi peserta didik. Membaca situasi ini, saya melihat kebutuhan untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang menarik dan relevan guna memotivasi peserta didik memahami dan menguasai logaritma. Dalam konteks mata pelajaran ini, logaritma tidak hanya sebagai alat hitung, tetapi juga sebagai konsep yang terkait erat dengan perkembangan keuangan.

Pertama-tama, saya akan memulai dengan menggambarkan hubungan antara logaritma dan pertumbuhan eksponensial dalam konteks keuangan. Saya akan membahas bagaimana logaritma dapat digunakan untuk mengukur pertumbuhan investasi, perhitungan bunga, dan evaluasi risiko keuangan. Dengan mengaitkan konsep logaritma dengan situasi keuangan sehari-hari, peserta didik dapat melihat relevansi langsung dari pembelajaran ini dalam konteks kehidupan nyata.

Selanjutnya, saya akan menggunakan studi kasus keuangan yang melibatkan logaritma. Peserta didik akan diberikan situasi di mana mereka perlu menggunakan konsep logaritma untuk menyelesaikan permasalahan keuangan, seperti menghitung tingkat pertumbuhan investasi atau menentukan waktu yang diperlukan untuk mencapai

target keuangan tertentu. Pendekatan ini memberikan peserta didik kesempatan untuk mengaplikasikan konsep logaritma dalam konteks praktis, menjadikannya lebih relevan dan menarik.

Selama proses pembelajaran, saya juga akan memberikan keterkaitan antara logaritma dan skala logaritmik yang digunakan dalam analisis keuangan. Peserta didik akan diajak untuk memahami bagaimana skala logaritmik digunakan untuk menyajikan data keuangan dengan lebih jelas dan efektif. Dengan demikian, mereka akan dapat melihat bagaimana logaritma bukan hanya sebagai rumus matematika, tetapi juga sebagai alat analisis yang penting dalam dunia keuangan.

Selain itu, saya akan melibatkan peserta didik dalam proyek-proyek kecil yang menantang dan menghibur yang melibatkan konsep logaritma. Misalnya, mereka dapat membuat simulasi pertumbuhan investasi atau menghitung keuntungan bersih dengan memanfaatkan rumus logaritma. Proyek-proyek ini tidak hanya meningkatkan keterampilan matematika peserta didik, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka tentang aplikasi logaritma dalam konteks keuangan.

Dengan pendekatan ini, saya berharap peserta didik tidak hanya melihat logaritma sebagai konsep matematika yang sulit, tetapi juga sebagai alat yang berguna dan relevan dalam memahami dan mengelola keuangan pribadi dan bisnis. Membuat koneksi antara konsep logaritma dan dunia nyata keuangan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dan mendorong mereka untuk mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang peran matematika dalam pengambilan keputusan keuangan.

Dalam menghadapi tantangan ketidaknyamanan dan ketakutan peserta didik terhadap materi matematika yang kompleks, terutama dalam konteks logaritma, saya memahami bahwa kunci utamanya adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan relevan. Peserta didik di kelas X Akuntansi 1 memiliki latar belakang studi yang lebih terfokus pada keuangan dan akuntansi, sehingga penting untuk membentuk hubungan yang jelas antara konsep logaritma dan penerapannya dalam dunia keuangan.

Pertama-tama, saya akan memulai dengan membahas kegunaan praktis logaritma dalam dunia bisnis dan keuangan. Saya akan memberikan contoh konkret dan relevan, seperti bagaimana logaritma digunakan untuk mengukur pertumbuhan investasi atau menghitung tingkat keuntungan dalam suatu bisnis. Dengan menghadirkan contoh kasus nyata, peserta didik akan lebih mampu melihat relevansi dan manfaat logaritma dalam konteks yang mereka kenal.

Selanjutnya, saya akan memanfaatkan pendekatan visual dan interaktif dalam menyampaikan materi. Misalnya, menggunakan grafik atau simulasi perhitungan investasi dengan logaritma. Pendekatan ini membantu peserta didik memvisualisasikan konsep secara lebih konkret dan merangsang daya pikir mereka. Saya juga dapat memanfaatkan teknologi, seperti perangkat lunak simulasi keuangan, untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik.

Selama pembelajaran, saya akan menciptakan suasana yang inklusif dan mendukung. Saya akan mengedepankan kerja sama antar peserta didik, memfasilitasi diskusi kelompok, dan menyediakan waktu untuk pertanyaan dan klarifikasi. Dengan mendengarkan kekhawatiran peserta didik secara aktif, saya dapat menanggapi kebutuhan mereka dengan lebih baik, menciptakan ruang di mana mereka merasa nyaman untuk mengungkapkan ketidakpahaman atau kebingungan.

Saya juga akan memberikan tugas-tugas praktis yang terkait dengan situasi keuangan yang mungkin dihadapi oleh seorang akuntan atau profesional keuangan. Hal ini dapat membantu peserta didik melihat langsung bagaimana logaritma dapat diterapkan dalam pemecahan masalah keuangan sehari-hari. Menyajikan materi secara kontekstual dapat membantu meredakan ketakutan peserta didik, karena mereka dapat melihat relevansi dan manfaat langsung dari konsep yang diajarkan.

Dengan pendekatan ini, saya berharap dapat membangun koneksi yang kuat antara logaritma dan dunia keuangan, mengatasi ketidaknyamanan peserta didik, dan memotivasi mereka untuk memahami dan menguasai materi. Melibatkan peserta didik secara

aktif, menyajikan contoh kasus nyata, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dapat membantu mengubah persepsi peserta didik terhadap materi matematika kompleks seperti logaritma, membantu mereka merasa lebih percaya diri dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Dalam mengatasi tantangan ketidaknyamanan peserta didik terhadap materi logaritma di kelas X Akuntansi 1, saya merancang serangkaian aktivitas yang bertujuan membawa logaritma menjadi relevan dan menarik bagi peserta didik. Saya menyadari pentingnya membangun hubungan yang jelas antara konsep matematika dan penerapannya dalam dunia keuangan.

Pertama, saya memulai dengan membahas contoh konkret penggunaan logaritma dalam perhitungan bunga investasi, waktu pengembalian investasi, dan pertumbuhan ekonomi. Melibatkan peserta didik dalam contoh-contoh yang terkait langsung dengan bidang akuntansi, saya mencoba membuka pemahaman mereka tentang betapa pentingnya logaritma dalam pengambilan keputusan keuangan. Saya memastikan bahwa contoh-contoh tersebut memperjelas relevansi logaritma dalam dunia bisnis.

Selanjutnya, saya memperkenalkan permainan peran di mana peserta didik berperan sebagai manajer keuangan. Mereka diminta untuk menggunakan logaritma untuk mengoptimalkan keuntungan perusahaan dalam konteks keputusan bisnis sehari-hari. Dengan berpartisipasi langsung dalam aktivitas semacam ini, peserta didik dapat merasakan secara nyata bagaimana logaritma dapat diterapkan dalam pengambilan keputusan bisnis. Penggunaan teknologi, seperti perangkat lunak simulasi keuangan, mendukung pembelajaran interaktif dan memungkinkan peserta didik memvisualisasikan dampak keputusan mereka.

Saya juga mengintegrasikan pentingnya kerja kelompok dalam pembelajaran. Peserta didik ditempatkan dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah terkait logaritma yang berfokus pada keuangan. Melalui kolaborasi ini, mereka dapat saling berbagi pemahaman, strategi, dan solusi. Diskusi kelompok memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengajukan pertanyaan,

menjelaskan konsep kepada teman-teman mereka, dan membangun pemahaman yang lebih dalam.

Selama pembelajaran, saya memberikan ruang untuk diskusi kelas terbuka. Peserta didik diundang untuk berbicara tentang pengalaman mereka, mengemukakan pertanyaan, dan berbagi pendapat mereka mengenai konsep logaritma dan aplikasinya dalam dunia keuangan. Pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung, di mana peserta didik merasa nyaman untuk mengungkapkan ketidakpahaman mereka tanpa rasa takut atau malu.

Menggunakan teknik pengajaran yang beragam dan mendukung, saya berharap peserta didik dapat melihat logaritma sebagai alat yang berguna dan relevan dalam konteks keuangan. Melibatkan mereka dalam permainan peran dan kerja kelompok memungkinkan pengalaman belajar yang mendalam dan aplikatif. Dengan pendekatan ini, saya yakin bahwa peserta didik tidak hanya akan mengatasi ketakutan mereka terhadap logaritma, tetapi juga akan merasa termotivasi untuk lebih memahami dan menguasai konsep tersebut dalam konteks bidang akuntansi dan keuangan yang mereka minati.

Melalui pendekatan ini, saya melihat perubahan positif dalam respons peserta didik terhadap logaritma. Mereka mulai menghubungkan konsep matematika dengan dunia nyata bisnis dan akuntansi mereka. Permainan peran memberikan dimensi praktis pada pembelajaran, dan kerja kelompok mendorong kolaborasi dan pertukaran ide. Peserta didik tidak hanya mendekati logaritma sebagai tugas yang sulit, tetapi melihatnya sebagai alat bermanfaat yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang keuangan.

Saat mendengar pertanyaan peserta didik yang lebih cerdas dan melihat tingkat keterlibatan mereka meningkat, saya menyadari bahwa relevansi materi dengan kehidupan sehari-hari mereka adalah kunci untuk mengatasi ketidaknyamanan terhadap matematika. Dengan membawa logaritma ke dalam konteks keuangan, peserta didik dapat mengidentifikasi dan mengaplikasikan konsep ini dalam skenario bisnis yang mereka pahami.

Permainan peran memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan logaritma untuk membuat keputusan yang dapat memengaruhi kesehatan keuangan perusahaan. Hal ini membantu peserta didik mengatasi kecemasan terhadap materi matematika dan menganggapnya sebagai alat yang praktis dan diperlukan dalam dunia bisnis. Kolaborasi dalam kerja kelompok juga membuka peluang bagi peserta didik untuk saling belajar satu sama lain, mengurangi rasa takut untuk bertanya, dan memperluas pemahaman mereka.

Saat peserta didik mulai melihat konsep logaritma sebagai suatu yang terkait erat dengan kehidupan mereka, mereka menjadi lebih termotivasi untuk menggali lebih dalam dan memahami secara menyeluruh. Relevansi yang dibangun melalui aktivitas-aktivitas tersebut telah membuka pikiran peserta didik terhadap potensi matematika dalam mendukung pengambilan keputusan dalam konteks keuangan.

Melihat perubahan ini, saya yakin bahwa pendekatan yang menekankan relevansi dan aplikasi konsep matematika dalam konteks dunia nyata adalah kunci untuk mengatasi ketidaknyamanan peserta didik terhadap materi yang kompleks. Penerapan metode ini bukan hanya mengubah pandangan peserta didik terhadap logaritma, tetapi juga membuka pintu untuk penemuan dan pemahaman lebih mendalam dalam pembelajaran matematika. Dengan mempertahankan fokus pada relevansi dan aplikasi, saya harap peserta didik tidak hanya akan menguasai logaritma, tetapi juga memahami peran kritis matematika dalam mendukung pengambilan keputusan yang cerdas dalam konteks bisnis dan keuangan.

Foto di Balik Cerita





MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK BERBICARA BAHASA INGGRIS DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PBL PENDEKATAN BERDIFERENSIASI

Oleh: **Marziati, S.Pd.**

Berdasarkan hasil eksplorasi penyebab masalah mengenai kemampuan berbicara bahasa inggris (speaking) peserta didik yang masih rendah, terdapat beberapa hal yang menjadi latar belakang masalah tersebut yaitu :

1. Kurangnya kepercayaan diri peserta didik dalam berbicara bahasa inggris karena malu ditertawakan oleh teman-temannya ketika salah mengucapkan kata dalam bahasa Inggris.
2. Guru tidak melakukan pendekatan humanistik untuk membangun kepercayaan diri peserta didik dalam berbicara bahasa Inggris
3. Upaya guru dalam mengajak peserta didik berbicara bahasa Inggris masih sangat kurang.
4. Penggunaan model, metode, teknik, dan media pembelajaran yang belum sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga pembelajaran menjadi monoton dan kurang inovatif.

Praktik pembelajaran ini penting untuk dibagikan karena menurut saya beberapa guru disekolah lain juga mengalami permasalahan

yang sama sehingga praktik ini diharapkan :

1. Dapat menjadi referensi bacaan bagi guru lain sehingga dapat membantu meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris peserta didik.
2. Dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris (speaking)
3. Sebagai pembelajaran bagi diri sendiri dan guru lain agar menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran akan menjadi lebih mudah dicapai.

Saya sebagai guru sangat berperan dan bertanggung jawab dalam melaksanakan pembelajaran yang efektif, inovatif dan menyenangkan yang tentunya berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu saya berusaha merancang model dan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta menggunakan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik merasa nyaman dan senang mengikuti seluruh kegiatan pembelajaran bahasa Inggris sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Tantangan untuk mencapai tujuan tersebut adalah:

1. Faktor Internal

- Guru kurang memahami model pembelajaran yang inovatif dan kreatif
- Guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan berbasis TIK
- Guru belum mampu merencanakan alokasi waktu sesuai dengan sintaks dari model pembelajaran yang akan diterapkan

2. Faktor Eksternal

- Peserta didik terbiasa dengan pembelajaran yang berpusat kepada guru
- Peserta didik belum terbiasa berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Inggris di depan kelas.

- Peserta didik masih asing dengan aplikasi yang disajikan oleh guru
- Tidak semua area terpasang wifi, sehingga koneksi internet terkendala ketika peserta didik diminta untuk eksplorasi materi secara digital

Kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik berbicara bahasa Inggris dengan model pembelajaran PBL pendekatan berdiferensiasi:

1. Langkah-langkah yang dilakukan untuk menghadapi tantangan ini dilakukan kajian literatur, wawancara dengan rekan sejawat, kepala sekolah dan pakar. Tujuannya untuk mendapatkan rumusan dan solusi dari masalah yang saya hadapi terkait upaya meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Inggris (speaking) peserta didik.

Untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran saya merancang perangkat pembelajaran yang terdiri dari modul ajar dengan menggunakan *Problem Based Learning* (PBL), menggunakan pendekatan differentiated learning (pembelajaran berdiferensiasi), membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selanjutnya membuat media pembelajaran yang menarik (berupa slide power point dan video pembelajaran), dan instrumen penilaian yang memuat penilaian sikap, pengetahuan dan ketarampilan selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebelum melakukan proses pembelajaran saya menyempurkakan lagi perangkat pembelajaran yang akan saya pakai dalam proses pembelajaran.

2. Strategi

- a. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik, karena materi yang akan dibahas yaitu teks tentang biografi para peraih nobel atau pahlawan, maka saya memilih model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model ini cocok dengan materi ini, karena sintaknya untuk memahami tentang teks dan menganalisis

teks sehingga peserta didik dituntut untuk berpikir kritis.

- b. Menggunakan metode presentasi karena metode ini cocok untuk pembelajaran speaking, karena peserta didik dituntut untuk saling berdiskusi/berkomunikasi yaitu berbicara di depan kelas. Metode persentasi merupakan metode pemakaian gagasan/pendapat didepan kelas oleh peserta didik secara individu maupun tergabung dalam kelompok. Metode ini juga mengharuskan peserta didik untuk berbicara di depan kelas mengenai topik tertentu. Pada metode pembelajaran model presentasi, pusatnya adalah para peserta didik sedangkan guru mengambil peran sebagai fasilitator saja.
- c. Menggunakan metode koperatif learning, dimana peserta didik diminta untuk berkolaborasi dengan temannya mendiskusikan materi yang akan dibahas dan saling bertukar pikiran
- d. Menggunakan media pembelajaran power point dan video sebagai bahan ajar, diharapkan peserta didik terstimulus dalam mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran
- e. Membuat LKPD sebagai bahan penunjang berjalannya diskusi

3. Proses pelaksanaan praktik pembelajaran

Rangkaian proses pelaksanaan Praktik pembelajaran adalah sebagai berikut :

i. Pendahuluan

- 1) Guru mengucapkan salam pada peserta didik untuk menanamkan sikap santun.
- 2) Peserta didik membaca Al-Qur'an 10 ayat setiap hari (hanya dilaksanakan pada jam pertama).
- 3) Peserta didik berdo'a sesuai dengan agama dan keyakinan masing-masing untuk menanamkan sikap spiritual.

- 4) Setelah berdo'a, guru memberi pesan moral tentang rasa syukur kepada Allah SWT atas kesempatan yang diberikan oleh-Nya untuk bisa menimba ilmu.
- 5) Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Mars SMK Negeri 1 Banda Aceh untuk menumbuhkan sikap cinta tanah air dan nasionalisme (hanya dilaksanakan pada jam pertama).
- 6) Guru memeriksa kehadiran peserta didik.
- 7) Guru membimbing peserta didik melaksanakan literasi materi umum untuk menumbuhkan sikap gemar membaca dan menambah wawasan informasi dan teknologi. Peserta didik menuliskan hasil literasi tersebut di dalam buku jurnalnya (hanya dilaksanakan pada jam pertama).
- 8) Guru meminta peserta didik memeriksa kebersihan kelas untuk menanamkan sikap peduli lingkungan.
- 9) Guru dan peserta didik saling menyapa dan bertanya kabar.
- 10) Guru memberikan apersepsi dan mengaitkan materi dengan Al-Qur'an atau Hadist (Q.S: Al Ahzab ayat 21).
- 11) Guru bersama peserta didik saling motivasi agar terus semangat dalam mengikuti pembelajaran.
- 12) Guru bersama peserta didik melakuan *ice breaking* untuk menumbuhkan rasa bahagia sebelum memulai pembelajaran.

II. Kegiatan Inti

Orientasi Peserta Didik Pada Masalah

- 1) Peserta didik diberi motivasi atau rangsangan (stimulus) tentang materi yang akan dipelajari dengan cara mengamati media yang disajikan oleh guru (gambar atau video).
- 2) Guru menanyakan pendapat peserta didik dari media yang sudah ditampilkan.
- 3) Guru memberikan arahan mengenai tujuan pembelajaran serta teknis pembelajaran dalam pendekatan *Problem Based*

Learning dan metode *Differentiated Learning*.

Pengorganisasian Peserta Didik

Peserta didik dikelompokkan berdasarkan pemetaan asesmen diagnostik.

Membimbing Penyelidikan Individu

- 1) Peserta didik diberikan LKPD.
- 2) Peserta didik mencari dan mengumpulkan informasi tentang fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan terkait teks Biography berdasarkan gaya belajar kelompoknya.
- 3) Peserta didik menemukan informasi rinci terkait teks Biography.

Pengembangan dan Penyajian

Perwakilan peserta didik dari setiap kelompok menyajikan dan menjelaskan hasil dari penyelidikan. Kelompok lain diberikan kesempatan untuk menanggapi.

Evaluasi Proses dan Pemecahan Masalah

Peserta didik bersama dengan guru melakukan diskusi kelas untuk menganalisis hasil jawaban.

iii. Kegiatan Penutup

- 1) Guru memfasilitasi peserta didik untuk mereview pembelajaran yang telah dilaksanakan sekaligus menarik kesimpulan.
 - 2) Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.
 - 3) Guru dan peserta didik berdo'a bersama.
4. Yang terlibat dalam pelaksanaan aksi ini

Dalam pelaksanaan aksi ini terdapat beberapa orang yang terlibat antaranya : Peserta didik kelas X Pemasara 2, sejumlah 36 orang, kameramen 2 orang peserta didik broadcasting dan teman sejawat

saya yang membantu mempersiapkan segala sesuatu.

5. Sumber daya atau materi yang diperlukan

Adapun sumber daya atau materi yang digunakan, antara lain:

1. Laptop, LCD Projektor
2. Kamera, HP dan Tripod
3. Modul Ajar
4. Speaker
5. Jaringan Internet
6. Google Search

Refleksi yang didapatkan dalam mengatasi peserta didik berbicara bahasa Inggris:

1. Dampak Dari Aksi Yang Dilakukan

Dampak dari aksi dan langkah yang dilakukan sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa inggris (speaking) peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari hal-hal berikut :

- a. Suasana kelas menjadi interaktif
- b. Peserta didik berdiskusi aktif dalam kelompok dan berani menyampaikan ide/pendapat dengan menggunakan bahasa Inggris
- c. Penggunaan media pembelajaran berupa power point dan video mampu menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam menyampaikan idenya dengan menggunakan bahasa Inggris.
- d. Keberanian peserta didik dalam menyampaikan idenya dengan menggunakan bahasa inggris meningkat dan mereka tidak takut ditertawakan teman-temannya apa bila salah mengucapkan kata dalam bahasa Inggris
- e. Peserta didik sangat bersemangat ketika praktik berbicara

atau presentasi di depan kelas karena lebih percaya diri dalam berbicara.

2. Respon Rekan Sejawat

Teman sejawat memberikan respon yang sangat positif terkait strategi pembelajaran yang saya gunakan, karena rencana dan tujuan pembelajaran yang saya gunakan berjalan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dirancang.

3. Respon dari peserta didik

Peserta didik kelas X Pemasaran 2 juga merespon dengan sangat baik. Mereka merasa senang dan tidak bosan atau pun mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu mereka merasa lebih percaya diri dalam berdiskusi kelompok dan praktik berbicara bahasa inggris di depan kelas. Mereka berharap dalam pemelajaran selanjutnya guru dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih inovatif .

4. Faktor Keberhasilan Pelaksanaan Praktik Pembelajaran

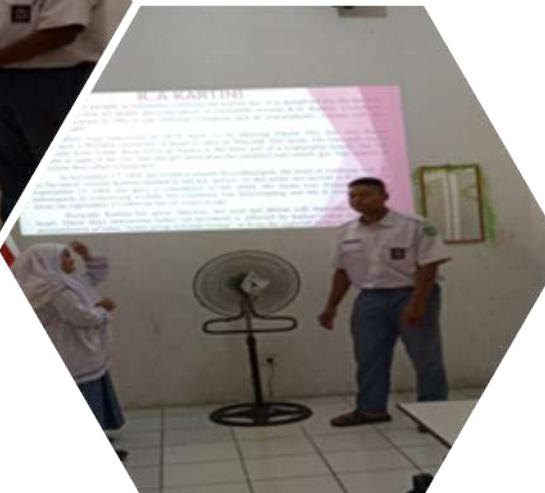
Faktor keberhasilan pelaksanaan praktik pembelajaran ini sangat ditentukan oleh kompetensi guru dalam penguasaan materi, kelengkapan perangkat pembelajaran, persiapan sarana dan prasarana dengan baik dan kerjasama antara orang-orang yang membantu saya

5. Pembelajaran Atau Refleksi Tindak Lanjut Dari Keseluruhan Dari Proses Pembelajaran

- Guru harus mampu menganalisis permasalahan yang dialami peserta didik dalam proses pembelajaran.
- Guru harus membuat perencanaan pembelajaran dengan matang.
- Guru harus harus kreatif dalam menerapkan model-model pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran.
- Guru harus menyiapkan teknik pembelajaran agar kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak menonton.

- Guru harus bisa mengoptimalkan kemampuannya dalam penguasaan teknologi dan media pembelajaran.
- Guru perlu memberikan reward untuk meningkatkan antusias peserta didik.
- Peserta didik harus membuat glosarium dari materi pelajaran agar penugasan materinya menjadi lebih baik.

Foto di Balik Cerita





MENGAJAR KOMPETENSI KEAHLIAN MATERI RESERVASI MENGGUNAKAN METODE STUDI KASUS DAN ROLE PLAY

Oleh: **Intan Kesumawati, SST. Par**

Sebagai seorang guru produktif di bidang pariwisata SMK, saya merencanakan sebuah praktik baik dengan judul "Reservasi Tiket" untuk memperkaya pengalaman pembelajaran peserta didik. Dalam situasi ini, saya menghadapi realitas bahwa kemampuan praktis dalam reservasi tiket adalah keterampilan krusial dalam industri pariwisata. Tantangan utama adalah bagaimana menyajikan materi ini dengan cara yang tidak hanya informatif tetapi juga menantang dan menarik bagi peserta didik.

Situasi yang saya ciptakan adalah simulasi perjalanan studi ke destinasi populer. Setiap peserta didik bertindak sebagai agen perjalanan yang bertanggung jawab atas reservasi tiket, akomodasi, dan kebutuhan perjalanan lainnya.

Dalam situasi ini, peserta didik dihadapkan pada tugas untuk merencanakan perjalanan studi mereka sendiri, mempertimbangkan anggaran, waktu perjalanan, dan preferensi kelompok. Peserta didik harus bekerja sama secara aktif dan menggabungkan teori yang mereka pelajari dalam kelas dengan tindakan praktis dalam menangani reservasi tiket.

Dalam hal mengembangkan kemampuan ini, ada beberapa peran dan tanggung jawab saya dalam praktik ini yaitu, menciptakan

pembelajaran yang memotivasi. Ini melibatkan perencanaan materi yang menarik, penerapan metode pengajaran inovatif, dan memberikan umpan balik positif. Saya bertanggung jawab memahami kebutuhan peserta didik, memberikan dukungan individual, dan menciptakan lingkungan kelas yang positif. Dengan menjadi contoh yang menginspirasi, saya memacu peserta didik untuk memiliki semangat belajar yang tinggi. Keseluruhan tanggung jawab saya adalah menciptakan atmosfer pembelajaran yang memicu motivasi intrinsik peserta didik.

Tantangan pertama yang dihadapi adalah bagaimana membuat simulasi ini menjadi menarik dan relevan bagi peserta didik. Untuk mengatasinya, saya menciptakan skenario perjalanan studi yang menarik dan mencakup berbagai aspek pariwisata. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat merasakan situasi yang nyata dalam dunia reservasi tiket.

Tantangan kedua adalah bagaimana menjaga keterlibatan peserta didik sepanjang simulasi. Untuk mengatasi hal ini, saya membagi kelas menjadi kelompok kecil, selanjutnya kepada setiap kelompok diberikan tanggung jawab spesifik dalam perencanaan perjalanan. Masing-masing kelompok memiliki peran yang berbeda, seperti manajer anggaran, agen perjalanan, dan penanggung jawab akomodasi, sehingga mendorong kolaborasi dan tanggung jawab individu.

Tantangan terakhir adalah memastikan bahwa peserta didik memahami dan mengaplikasikan konsep reservasi tiket dalam kehidupan nyata. Untuk mengatasi hal ini, saya memastikan setiap langkah dalam simulasi dijelaskan secara rinci, akan memberikan bimbingan selama proses perencanaan. Saya juga memanfaatkan teknologi dengan memperkenalkan platform daring yang mensimulasikan proses reservasi tiket secara nyata.

Dalam aksi ini, dapat dimulai dengan mempresentasikan situasi simulasi perjalanan studi kepada peserta didik. Saya menjelaskan tujuan perjalanan, anggaran yang tersedia, dan tugas yang harus mereka selesaikan. Peserta didik kemudian membentuk kelompok dan mendistribusikan peran masing-masing.

Setiap kelompok bertanggung jawab untuk merencanakan perjalanan studi mereka sendiri. Mereka harus memilih destinasi, mempertimbangkan aspek-aspek pariwisata, menentukan waktu perjalanan, dan membuat reservasi tiket. Saya memberikan panduan rinci tentang konsep reservasi tiket, dengan menggabungkan pengetahuan teoritis yang telah mereka pelajari dalam kelas.

Selama proses perencanaan, saya berada di kelas untuk memberikan bimbingan, menjawab pertanyaan, dan memastikan setiap kelompok memahami langkah-langkah yang diperlukan. Saya juga mendorong komunikasi antar kelompok untuk memfasilitasi pertukaran ide dan pengalaman.

Saya memanfaatkan platform daring yang telah saya siapkan untuk simulasi reservasi tiket. Platform ini mencakup berbagai fitur seperti pilihan destinasi, penjadwalan perjalanan dan pemilihan kursi. Peserta didik dapat mengakses platform ini untuk melakukan reservasi tiket secara virtual, mendapatkan konfirmasi, dan mengelola anggaran mereka.

Selama proses simulasi, setiap kelompok dihadapkan pada tantangan yang harus diatasi. Beberapa diantaranya menghadapi keterbatasan anggaran, sementara yang lain harus menangani perubahan jadwal perjalanan mendadak. Saya memanfaatkan momen-momen ini untuk mengajarkan peserta didik cara mengatasi tantangan praktis yang mungkin muncul dalam dunia reservasi tiket.

Pada akhir simulasi, setiap kelompok mempresentasikan perencanaan perjalanan mereka di depan kelas. Ini menjadi kesempatan bagi mereka untuk berbagi pengalaman, mengevaluasi keputusan mereka, dan mengambil umpan balik dari rekan-rekan sekelas. Saya juga memberikan umpan balik konstruktif untuk membantu mereka memahami aspek positif dari tindakan mereka dan mengidentifikasi area untuk perbaikan.

Simulasi reservasi tiket membawa dampak positif pada pembelajaran peserta didik di SMK pariwisata. Upaya menjadikan pembelajaran yang menarik dan relevan berhasil terlihat melalui situasi simulasi yang dirancang dengan cermat. Peserta didik terlibat

aktif dalam merencanakan perjalanan studi mereka sendiri, dan mampu menggabungkan teori dengan tindakan praktis.

Untuk menjaga keterlibatan peserta didik sepanjang simulasi terlihat sukses melalui pembagian peran dalam kelompok. Setiap peserta didik memiliki tanggung jawab spesifik sehingga mendorong mereka untuk berkontribusi secara aktif dalam perencanaan perjalanan. Kolaborasi antar kelompok menjadi meningkat, dan terciptanya lingkungan belajar yang dinamis.

Peserta didik dipastikan dapat memahami dan mengaplikasikan konsep reservasi tiket dengan memanfaatkan platform daring. Simulasi virtual memungkinkan peserta didik merasakan pengalaman reservasi tiket secara langsung, memperkuat pemahaman mereka tentang proses tersebut. Saya melihat terjadinya peningkatan kemampuan peserta didik dalam mengelola anggaran, membuat keputusan strategis, dan menangani tantangan praktis.

Foto di Balik Cerita

Gambar 1:
Guru memberi arahan tentang kegiatan pembelajaran dan peserta didik berdiskusi secara berpasangan



Gambar 2:
Simulasi kegiatan peserta didik yang mengatur strategi untuk berperan sebagai agen dan biro perjalanan secara bekelompok



Gambar 3:
Menjadi fasilitator dalam kegiatan pembelajaran



Gambar 4: Peserta didik melakukan penyusunan itinerary kegiatan untuk menawarkan produk wisata sebagai bahan simulasi





MEDIA PEMBELAJARAN TTS DAN QUIZZIZ MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Oleh: **Apt. Fitriah Hidayat, S. Farm**

Salah satu yang menyebabkan timbulnya permasalahan dalam pembelajaran adalah rendahnya minat atau motivasi belajar peserta didik, dan guru yang masih mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Pembelajaran yang monoton dan kurang menarik membuat peserta didik kurang antusias dan pasif di dalam kelas. Padahal minat atau motivasi peserta didik merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi keberhasilan dalam pembelajaran.

Permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di sekolah tempat saya mengajar mungkin juga terjadi dan dialami oleh bapak/ibu guru yang lain. Diharapkan dengan membagikan praktik ini, saya dapat berkontribusi dan menjadi masukan demi perbaikan di masa-masa yang akan datang.

Saya sebagai guru bertanggung jawab melaksanakan pembelajaran secara efektif dengan model, metode, dan media yang bersifat inovatif sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Di samping itu bisa menginspirasi guru lain untuk mengembangkan metode belajar yang lebih inovatif dan kreatif.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran ini, saya sebagai guru menghadapi beberapa kendala diantaranya:

1. Menantukan metode dan model pembelajaran yang inovatif dan tepat bagi peserta didik sesuai dengan materi yang akan dipelajari.
2. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik
3. Dibutuhkan pengelolaan waktu yang terbatas untuk memaksimalkan proses pembelajaran.
4. Masih terdapat peserta didik yang kurang aktif dalam kelompok pada kegiatan diskusi.
5. Perlu penyesuaian jam mengajar dan jadwal supervisi yang akan dilaksanakan.

Dalam aksi ini dapat dilakukan:

1. Langkah-langkah untuk menghadapi tantangan yang ada di atas:
 - a. Selalu mengupgrade pengetahuan tentang metode-metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif guna meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Dalam hal ini menggunakan metode diskusi dengan model pembelajaran PBL. Proses yang dilakukan adalah dengan memahami sintaks model yang sesuai dengan indikator, tujuan pembelajaran, juga materi yang akan dipelajari peserta didik.
 - b. Berkoordinasi dengan waka kurikulum dan teman sejawat agar jam mengajar dapat disesuaikan dengan waktu supervisi.
 - c. Memilih media yang mudah dipahami oleh peserta didik dengan memanfaatkan gambar, video youtube yang sesuai dengan materi yang ditayangkan dalam bentuk slide powerpoint.
 - d. Membuat perencanaan desain dan perangkat pembelajaran dengan sintaks-sintaks yang benar dan sesuai.
 - e. Membuat media pembelajaran yang menarik dengan

menggunakan aplikasi lain. Mengisi teka teki silang secara berkelompok dan belajar menggunakan platform online yang menarik perhatian dan meningkatkan minat diskusi dari peserta didik.

- f. Meminta bantuan dari teman sejawat, sehingga dokumentasi pembelajaran ini berjalan lancar.
2. Strategi Yang Diterapkan:
 - a. Melakukan diskusi dan konsultasi dengan teman sejawat, serta pengawas pembina sebagai supervisor untuk penyusunan perangkat yang akan digunakan.
 - b. Fokus pada student centre selama proses pembelajaran.
 - c. Mengaitkan materi dengan kondisi yang akan dialami dalam kehidupan nyata sehingga dapat membuat peserta didik lebih menarik.
 - d. Memberikan apresiasi atau pujian kepada peserta didik ketika dapat menyelesaikan tugas atau ketika peserta didik lebih kreatif dan aktif di kelas.
 3. Proses yang dilakukan:
 - a. Mendesain rencana pembelajaran beserta perangkat yang dibutuhkan seperti bahan ajar, LKPD, instrumen penilaian, media pembelajaran dan platform yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
 - b. Guru melakukan kegiatan pendahuluan dengan memberi salam, berdoa, mengecek kehadiran, menyampaikan tujuan dan memberi motivasi belajar. Mendorong rasa ingin tahu dan semangat peserta didik dengan memberikan tugas 3 resep bentuk sediaan larutan yang berbeda untuk dikerjakan.
 - c. Guru memberikan orientasi masalah pada peserta didik dengan menampilkan beberapa gambar obat dan video youtube untuk membuat peserta didik berfikir lebih kritis dengan mengajukan pertanyaan yang di jawab oleh peserta didik.

- d. Guru menggerakkan peserta didik untuk diskusi secara berkelompok untuk menyelesaikan tugas yang ada di LKPD
- e. Guru membimbing penyelidikan peserta didik terhadap tugas dan pencarian informasi untuk menyelesaikan tugas di LKPD.
- f. Peserta didik mempresentasikan hasil kerjanya yang kemudian di analisis dan dievaluasi oleh guru dan peserta didik yang lain.
- g. Peserta didik diajak menyelesaikan teka teki silang secara berkelompok dengan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi pembuatan sediaan obat bentuk larutan.
- h. Memberitahukan kepada peserta didik tentang pentingnya materi yang dipelajari untuk diaplikasikan dalam kehidupan mereka sehari-hari.
- i. Memberikan penguatan terhadap hasil kerja dan materi yang diberikan.
- j. Melakukan evaluasi dan penilaian terhadap apa yang sudah dipelajari menggunakan aplikasi quizziz.
- k. Memberikan apresiasi kepada peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM
- l. Melakukan kegiatan penutup dengan refleksi kegiatan yang telah dilakukan, berdoa dan diakhiri dengan salam.

Beberapa refleksi yang didapatkan dari media pembelajaran tts dan quizziz adalah:

- 1. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PJBL pada LKPD, dibandingkan dengan saat masih menggunakan metode dan model ceramah.
- 2. Peserta didik terlihat tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis TPACK dalam bentuk gambar dan video yang ditampilkan menggunakan slide powerpoint melalui canva. Hal ini dibuktikan selama proses

pembelajaran peserta didik terlihat lebih bersemangat dan tidak ada yang permisi izin keluar kelas.

3. Peserta didik antusias selama pmainan pengisian teka teki silang berlangsung dengan soal-soal yang merupakan bagian dari materi pembuatan sediaan obat bentuk lautan.
4. Peserta didik diberi izin dan terbiasa menggunakan smartphone dalam menggali informasi untuk pembelajaran termasuk untuk penyelesaian tugas maupun posttest.
5. Peserta didik dapat mengubah kebiasaan mereka dalam memanfaatkan smartphone dari hanya bermain games kepada tujuan untuk belajar.
6. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aktif dan kreatif. Hal ini terlihat dari antusias anak pada diskusi dan presentasi.
7. Peserta didik semakin tertantang, bersemangat dan kreatif dalam belajar. Hal ini terlihat dari hasil LKPD yang dilakukan peserta didik selama pembelajaran, dapat diselesaikan dengan baik dengan nilai penyelesaian tugas rata-rata di atas 85.
8. Motivasi dan minat belajar peserta didik meningkat, ditandai dengan meningkatnya hasil belajar yang telah didapat peserta didik. Sebelum melakukan aksi terdapat 50% peserta didik tidak mendapat nilai di atas KKM, namun setelah melakukan aksi dengan menggunakan model pembelajaran PJBL ini nilai pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik rata-rata mencapai 90% diatas KKM 75.
9. Peserta didik dapat menjawab pertanyaan pertanyaan yang diberikan pada post test dengan tingkat pertanyaan HOTS. Hal ini ditandai dengan hasil post test semua peserta didik pada saat aksi melewati KKM yaitu di atas 85.
10. Peserta didik berani mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dengan baik dan dengan jawaban yang tepat dan benar.

11. Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat terlaksana dengan baik, ditandai dengan peserta didik yang lebih aktif pada proses pembelajaran.
12. Motivasi belajar peserta didik meningkat, ditandai dengan hasil belajar peserta didik yang semakin meningkat.
13. Kemampuan berfikir kritis meningkat, ditandai dengan peserta didik dapat menyelesaikan tugas pada LKPD dengan baik dengan nilai rata-rata diatas 85 dan dapat menyelesaikan soal post test dengan kriteria soal HOTS dengan sangat baik dengan nilai melewati KKM yaitu di atas 85.
14. Rekan guru menyambut baik apa yang telah dilakukan terkait strategi pembelajaran ini, karena secara tidak langsung memberikan motivasi kepada mereka untuk melakukan hal yang sama demi tercapainya tujuan pembelajaran efektif yang diberikan kepada peserta didik.
15. Kepala sekolah selaku pimpinan tempat saya mengajar sangat mendukung langkah-langkah serta strategi pembelajaran yang saya pakai, beliau berharap agar kami para guru terus berinovasi dalam menyajikan materi serta proses pembelajaran kepada peserta didik.

Foto di Balik Cerita

1.

Kegiatan Pendahuluan
Dan Pembelajaran



2.

Kegiatan Diskusi



3.
Presentasi

Foto di Balik Cerita



4.
Permainan Pengisian Teka-Teki Silang



5.
Post Test dengan Quizziz



6.
Penutup



PETUALANGAN KE MASA LALU DI KELAS BERDIFERENSIASI

Oleh: **Diyana Dewie Astutie, S. Pd.**

Salah satu tujuan pendidikan nasional yang disebutkan dalam Undang-Undang No.20 tahun 2023 pasal 3 adalah; *"Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa"*. Dalam hal ini, perkembangan potensi peserta didik menjadi bagian penting yang harus diamati oleh para pembimbing (dalam hal ini disebut guru) untuk mengarahkan agar murid menjadi manusia yang cakap, berilmu, kreatif, dan mandiri setelah menempuh pendidikannya. Berangkat dari tujuan pendidikan itulah, pemerintah bersinergi dengan Sekolah Menengah Kejuruan untuk menciptakan generasi yang tak hanya cakap dalam ilmu namun juga memiliki keterampilan tertentu dan bisa bersaing di dunia kerja.

SMK Negeri 1 Banda Aceh merupakan salah satu sekolah kejuruan yang menitikberatkan pada sektor perekonomian, industri kreatif, dan bisnis pemasaran. Karakteristik peserta didik yang datang dari beragam sekolah menengah pertama dari seluruh penjuru kota Banda Aceh serta seluruh kabupaten Aceh, membuat sekolah ini juga menjadi salah satu contoh sekolah dengan tingkat homogenitas atau keberagaman dalam latar belakang budaya. Hal ini juga menjadi salah satu variabel dalam kemampuan minta belajar atau membaca

dalam konsep pembelajaran sehari-hari.

Di dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya, banyak peserta didik yang menyerah dikarenakan kesulitan memahami arti dari bahan bacaan atau teks yang panjang. Sebagai guru bahasa, mungkin keadaan ini sudah menjadi salah satu hal lumrah bagi rekan guru lainnya. Namun demikian, sudah menjadi tugas utama kita sebagai guru untuk menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar. Terlebih lagi, peserta didik SMK 1 Banda Aceh yang lulusannya diharapkan akan terserap dunia kerja atau melanjutkan kuliah, sehingga perlu adanya motivasi dalam mempelajari bahasa asing untuk menunjang kecakapan.

Dengan menulis dan membagikan praktik baik ini, saya berharap dapat menjadi salah satu kontribusi dalam dunia pendidikan serta dapat menjadi referensi untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Pada saat pelaksanaan pembelajaran, beberapa kendala yang dihadapi diantaranya:

1. Penulis merupakan guru baru yang dipindah tugaskan ke sekolah kejuruan, dimana sebelumnya penulis berasal dari almamater sekolah umum dan mengajar di sekolah umum. Sehingga harus mempelajari kembali karakteristik sekolah, capaian pembelajaran di sekolah kejuruan, merancang tujuan pembelajaran seperti permintaan dunia kerja dan sebagainya.
2. Peserta didik di SMK Negeri 1 Banda Aceh tidak diperkenankan membawa smartphone (hanya boleh membawa laptop), sehingga koordinasi harus dilakukan secara langsung di sekolah atau ketika peserta didik telah tiba di rumah.
3. Tujuan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris tidak spesifik mengarah ke materi penjurusan peserta didik. Penulis masih menemukan susunannya masih terlalu umum seperti sekolah umum lainnya. Hal ini membuat penulis berupaya lebih aktif menyadur bahan bacaan yang mengarah ke kompetensi jurusan peserta didik dan menyelipkannya di dalam pembelajaran di kelas.

4. Dikarenakan sistem pembelajaran menggunakan sistem blok, penulis memerlukan penyesuaian jam mengajar dan jadwal supervisi yang akan dilaksanakan.
5. Mempersiapkan asesmen diagnostik non-kognitif kecenderungan gaya belajar peserta didik sebelum pelaksanaan supervisi untuk pembagian kelompok.
6. Adanya jumlah anggota yang terlalu banyak atau terlalu sedikit dalam kelompok dikarenakan pemisahan gaya belajar.
7. Menyiapkan media pembelajaran yang relevan untuk presentasi.
8. Menyusun LKPD dengan kategori Diferensiasi Proses (perbedaan gaya belajar).

Langkah-langkah yang dilakukan dengan PETUALANGAN KE MASA LALU DI KELAS BERDIFERENSIASI adalah sebagai berikut:

1. Merancang Pembelajaran Berbasis Masalah atau *Problem Based Learning*.

Dalam tahapan PBL, beberapa pendekatan dilakukan sebagaimana tertera di dalam modul ajar yang dijadikan sebagai bahan supervisi di kelas. Di antaranya adalah; mengidentifikasi masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, melakukan penyelidikan, penyajian hasil karya atau diskusi, serta mengevaluasi proses pemecahan masalah.

2. Membuat Bahan Ajar yang Menarik:

Pembelajaran tema *Recount Text* ini akan menitikberatkan *tenses* atau tata bahasa dalam masa lampau sebab biasanya digunakan untuk menceritakan kejadian di masa lalu. Dalam slideshow PowerPoint yang disajikan oleh guru di kelas, guru menukil salah satu ayat Al Quran yang membahas mengapa mempelajari kisah-kisah di masa lalu itu penting. Guru juga menyiapkan beberapa video pembelajaran (iklan musik legendaris 90an, cerita pribadi pesohor, video yang bisa memantik pertanyaan awal) untuk ditampilkan di kelas.

3. Menyusun LKPD sebagai media yang sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

LKPD berdiferensiasi dalam gaya belajar dipilih oleh guru dalam supervisi kali ini karena berfungsi sebagai salah satu sarana menyediakan ruang untuk peserta didik melakukan aktivitas mendukung pencapaian tujuan pembelajarannya.

4. Melakukan diskusi dan konsultasi.

Sebelum, selama, dan setelah proses supervisi, guru berkonsultasi dengan teman sejawat, wakil kurikulum, serta pengawas pembina sebagai supervisor untuk penyusunan perangkat yang akan digunakan.

5. Mempersiapkan kondisi peserta didik dan kelas.

Dalam hal ini, guru melakukan sesi diskusi pra-supervisi pada peserta didik sebagai bentuk afirmasi. Peserta didik dimotivasi bahwa supervisor yang akan duduk di kelas tidak akan menghambat proses pembelajaran di kelas melainkan hanya mengamati keadaan di kelas selama PBM berlangsung.

6. Melakukan refleksi di akhir pembelajaran.

Refleksi adalah hal lazim yang dilakukan guru di kelas. Dalam tahapan ini, peserta didik diminta mengungkapkan perasaannya dalam bekerja dengan kategori gaya belajar yang berbeda, dan LKPD yang diterima. Refleksi juga dapat menjadi salah satu bahan timbal balik dimana guru melakukan penyesuaian dan perbaikan untuk rancangan pembelajaran ke depan.

Setelah menyelesaikan proses pembelajaran dengan pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi, guru dapat menyimpulkan beberapa hal berikut:

1. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PBL pada LKPD meskipun mempelajari teks yang mirip dengan konsep sejarah dan dilaksanakan pada jam setelah istirahat.
2. Peserta didik lebih percaya diri bekerja di dalam satu kelompok dengan minat yang sama.
3. Peserta didik tidak ragu menyebutkan hasil akhir atau kesimpulan dari LKPD kelompok dikarenakan sudah dibagikan dalam

kelompok dengan fokus utama yang berbeda.

4. Kelompok Berdiferensiasi membuat peserta didik lebih menyadari keberagaman yang dikaitkan dalam konsep Profil Pelajar Pancasila.
5. Rekan sejawat mengapresiasi dengan turut memberikan masukan mengenai PBM di kelas.
6. Supervisor/pengawas pembina memberikan bimbingan dan arahan untuk melakukan proses menulis praktik baik dan pembuatan video belajar sesuai dengan modul yang di supervisi.
7. Bagi guru secara pribadi, lebih mengenal karakteristik murid dan berharap dapat menyusun LKPD lebih baik lagi di masa yang akan datang.

Foto di Balik Cerita

Berdo'a sebelum memulai pembelajaran



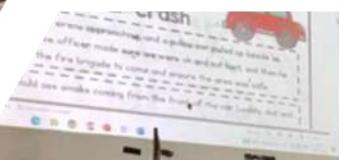
Guru memberi arahan sebelum memulai PBM



Menjadi fasilitator dalam penyelesaian LKPD peserta didik berdiferensiasi



Peserta didik melakukan presentasi berdasarkan kecenderungan gaya belajarnya





MATERI "STANDAR PRODUK"

Oleh: ***Cut Herawani, S. E.***

Sebagai guru memiliki peran krusial dalam memberikan pembelajaran yang efektif kepada peserta didik. Salah satu materi yang akan diajarkan adalah "Standar Produk". Peserta didik memiliki pemahaman yang minim tentang konsep standar produk dan kurangnya motivasi dalam mempelajarinya. Selain itu, terdapat perbedaan tingkat kemampuan dan gaya belajar antara peserta didik yang dapat menyulitkan saya dalam menyampaikan materi secara efektif.

Peserta didik pada kelas XI BD (Bisnis Digital) yang merupakan peserta didik dari jurusan pemasaran, sangat penting untuk bisa memahami materi "Standar Produk" karena akan menunjang pengetahuan dan pemahaman dalam dunia kerja mereka nantinya. Dalam bisnis digital peserta didik akan menghadapi dunia pemasaran secara online yang melibatkan banyak unsur teknologi dan informasi serta lingkungan media social yang memiliki dampak positif dan negatif.

Sebagai guru, saya harus merancang suatu pendekatan pembelajaran inovatif yang melibatkan aspek kolaboratif dalam pembelajaran. Saya dapat mengorganisir sesi kerja kelompok di dalam materi "Standar Produk", Peserta didik bekerja sama untuk

menyelesaikan tugas-tugas tertentu yang terkait dengan standarisasi yang berlaku terhadap suatu produk. Diharapkan ini tidak hanya dapat meningkatkan kreativitas, tetapi juga mengembangkan keterampilan kerjasama dan komunikasi di antara peserta didik.

Tantangan yang dihadapi adalah bagaimana menyampaikan materi "Standar Produk" dengan cara yang menarik dan memotivasi peserta didik. Selain itu, saya juga perlu menyesuaikan metode pengajaran dengan gaya belajar peserta didik agar mereka dapat memahami konsep dengan baik. Tantangan lainnya adalah memastikan bahwa pembelajaran berlangsung interaktif, sehingga peserta didik terlibat aktif dan dapat mempraktikkan konsep standar produk secara langsung.

Keanekaragaman gaya belajar juga menjadi tantangan dalam pembelajaran. Beberapa peserta didik mungkin lebih mudah berinteraksi, sementara yang lain menghadapi kesulitan sosial, emosional, atau kognitif. Peserta didik berada pada tingkat kemampuan dan kematangan yang berbeda. Sebagai guru, saya harus menciptakan pengalaman pembelajaran yang menantang tetapi sesuai dengan tingkat individu para peserta didik. Dalam merancang pembelajaran, perlu memperhatikan perbedaan tingkat pemahaman peserta didik. Pendekatan diferensiasi dapat digunakan dengan memberikan tingkat kesulitan yang bervariasi atau panduan tambahan untuk peserta didik yang memerlukan dukungan ekstra.

Dengan fokus pada keseimbangan tantangan intelektual dan stimulasi kreatif, serta memperhatikan kebutuhan peserta didik yang beragam, maka saya harus merancang pembelajaran dengan tepat dan efektif untuk meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik dalam memahami materi "Standar Produk" secara menyenangkan dan inovatif. Sehingga peserta didik mendapatkan pemahaman yang mendalam dan berharap dapat membangun koneksi yang kuat antara materi pembelajaran dengan standarisasi produk yang ada di dunia dan yang ada di negara kita sendiri.

Metode yang akan digunakan harus membantu mengatasi ketidaknyamanan peserta didik, dan memotivasi mereka untuk memahami dan menguasai materi. Melibatkan peserta didik secara

aktif, menyajikan contoh kasus nyata, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dapat membantu mengubah persepsi peserta didik terhadap materi yang kompleks menjadi sederhana dan membantu peserta didik merasa lebih percaya diri dan terlibat dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, langkah pertama yang saya lakukan adalah memahami situasi yang ada dengan melakukan observasi terhadap kemampuan peserta didik dan cara mereka belajar. Selanjutnya, saya mengidentifikasi tantangan utama dalam mengajarkan materi "Standar Produk".

Dalam aksi yang diambil, saya melakukan beberapa langkah strategis.

1. Saya menggunakan pendekatan multimedia dengan memanfaatkan alat bantu visual, seperti presentasi yang menarik dan video pendek yang menjelaskan konsep standar produk. Ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam materi tersebut.
2. Menciptakan suasana belajar yang interaktif dan memotivasi peserta didik, misalnya dengan menerapkan metode pembelajaran kolaboratif, diskusi kelompok, dan studi kasus nyata. Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif berpartisipasi, berbagi pemikiran, dan menerapkan konsep standar produk dalam konteks kehidupan sehari-hari.
3. Saya juga menerapkan pendekatan diferensiasi dalam pengajaran, dengan mengidentifikasi gaya belajar masing-masing peserta didik, seperti visual, auditorial atau kinestetik, dan menyajikan materi dengan berbagai cara yang sesuai. Misalnya, menggunakan gambar dan grafik bagi peserta didik visual, atau melakukan praktik langsung bagi peserta didik kinestetik.
4. Selain itu saya juga memberikan tugas atau proyek kecil kepada peserta didik untuk melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran. Tugas-tugas ini dirancang agar peserta didik dapat menerapkan konsep standar produk dalam kegiatan kreatif, seperti mendesain produk, mengevaluasi kualitas, dan membuat

rekомендasi perbaikan.

Dengan penerapan metode ini dan langkah-langkah strategis yang diambil, saya berhasil menciptakan proses pembelajaran yang efektif dalam materi "Standar Produk". Pendekatan multimedia dan interaktif memberikan suasana belajar yang menarik dan memotivasi peserta didik. Dengan menyesuaikan metode pembelajaran dengan gaya belajar peserta didik, terlihat meningkatnya pemahaman mereka terhadap konsep standar produk.

Pendekatan diferensiasi juga membantu peserta didik menerima materi dengan lebih baik. Melalui tugas dan proyek kreatif, peserta didik dapat mengaplikasikan konsep standar produk secara langsung, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam memahami dan menerapkan standar produk.

Dalam refleksi, saya melihat hasil yang memuaskan dari proses pembelajaran ini. Peserta didik menunjukkan peningkatan dalam pemahaman dan minat mereka terhadap materi "Standar Produk". Mereka juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, berbagi pemikiran, dan berkontribusi dalam diskusi kelompok. Saya merasa bahwa metode pembelajaran ini berhasil menjembatani kesenjangan pemahaman dan gaya belajar peserta didik, sehingga semua peserta didik dapat meraih hasil yang memuaskan.

Pengajaran yang efektif membutuhkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan peserta didik, saya akan terus bereksplorasi tentang gaya belajar setiap peserta didik, dan memberikan umpan balik secara berkala, serta terlibat secara personal dengan peserta didik untuk menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan responsif.

Praktik baik ini dapat menjadi panduan bagi saya dan guru lain yang menghadapi tantangan serupa dalam mengajar materi "Standar Produk" kepada peserta didik. Dengan pendekatan yang kreatif, interaktif, dan diferensiasi, saya telah dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, sehingga peserta didik dapat mencapai pemahaman yang lebih baik tentang konsep standar produk.



Foto di Balik Cerita





MEMBANGUN KOMUNIKASI YANG EFEKTIF: MENGATASI TANTANGAN BERAGAM DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Oleh: **Mawaddah, S. Pd., M. Pd.**

Karakteristik peserta didik kelas XI DKV sangat beragam. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan yang dibangun dari keluarganya masing-masing. Beberapa peserta didik terlihat memiliki kepribadian yang introvert, yang lebih suka bekerja sendiri atau dalam kelompok kecil daripada dalam kelompok besar. Beberapa peserta didik yang lain terlihat memiliki kepribadian yang ekstrovert, yang suka berinteraksi dengan banyak orang dan memiliki kemampuan komunikasi yang baik. Beberapa peserta didik yang lain terlihat memiliki kepribadian yang cenderung analitis dan suka memecahkan masalah, sementara ada juga beberapa peserta didik yang lain terlihat lebih kreatif dan senang berimajinasi.

Oleh karena itu, peserta didik kelas XI DKV memiliki kepribadian dan karakteristik yang beragam. Beberapa mungkin lebih mudah dalam berinteraksi dan belajar, sementara yang lain mungkin memiliki tantangan sosial, emosional, atau kognitif yang memerlukan pendekatan yang lebih individual. Peserta didik seringkali berada di tingkat kemampuan dan kematangan yang berbeda, bahkan dalam satu kelas. Guru harus mencoba menciptakan pengalaman pembelajaran yang menantang tetapi sesuai dengan tingkat individu peserta didik. Akan tetapi, dengan beragamnya karakter

peserta didik tersebut yang menjadi permasalahan mereka dalam belajar tetap tentang ketidakpercayaan mereka ketika tampil dan berbicara menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai konteks di depan teman-teman mereka, terutama dalam menyelesaikan tugas menampilkan praktik teks ceramah. Permasalahan seperti ini juga terlihat pada peserta didik yang ekstrovert.

Guru perlu untuk melakukan pembiasaan-pembiasaan positif yang mendorong peserta didik untuk bisa berkomunikasi dengan baik sesuai dengan etika berbahasa yang baik dan benar terutama pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Seperti ketika bertanya tentang materi yang kurang jelas ataupun sekedar memberikan pendapat.

Sebagai guru, peran dan tanggung jawab saya dalam praktik ini adalah membangun kemampuan pedagogik, professional, dan kepribadian untuk membantu peserta didik mampu mengatasi permasalahan khususnya dalam berkomunikasi menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai konteks dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Kemudian guru juga berperan sebagai fasilitator dengan cara memberikan fasilitas atau kemudahan dalam proses pembelajaran. Guru memberikan fasilitas ruang diskusi agar peserta didik bisa aktif dan terbiasa untuk berkomunikasi menggunakan bahasa yang baik dan benar sesuai konteks dalam proses pembelajaran berlangsung.

Beberapa tantangan yang dihadapi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia:

1. Menciptakan Lingkungan Aman: Memastikan bahwa peserta didik merasa aman untuk berbicara tanpa takut menjadi bahan tertawaan atau dihakimi.
2. Menggunakan Pertanyaan Terbuka: Mengutamakan penggunaan pertanyaan terbuka daripada pertanyaan tertutup yang hanya memerlukan jawaban singkat, untuk mendorong pemikiran kritis dan mendalam.
3. Diskusi Kelompok Kecil: Membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil dan memberi mereka kesempatan untuk

berdiskusi, menciptakan ruang yang lebih intim untuk berbicara dan membuat peserta didik merasa lebih nyaman.

4. Memberikan Dukungan Positif: Memberikan pujian dan dukungan ketika peserta didik berbicara dengan baik, untuk memotivasi mereka untuk terus berpartisipasi.
5. Memberikan Waktu untuk Berpikir: Memberikan peserta didik waktu yang cukup untuk berpikir sebelum menjawab pertanyaan, terutama bagi peserta didik yang merasa canggung atau membutuhkan waktu untuk merumuskan jawaban.
6. Pertanyaan Spesifik: Mengajukan pertanyaan yang spesifik kepada peserta didik dengan merujuk pada pengalaman atau pandangan mereka, agar peserta didik merasa relevan dalam percakapan.
7. Mencontohkan Bahasa yang Baik dan Benar: Menunjukkan contoh bagaimana berbicara menggunakan Bahasa yang baik dan benar sesuai konteks, sehingga peserta didik dapat meniru perilaku guru.
8. Melibatkan Semua Pihak Terkait: Melibatkan peserta didik, guru, dan pihak terkait lainnya dalam proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan yang kondusif bagi pengembangan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia.
9. Memberikan Umpaman Balik Konstruktif: Memberikan umpan balik secara konstruktif kepada peserta didik tentang kemajuan mereka dalam berbicara Bahasa Indonesia, serta memberikan saran untuk perbaikan jika diperlukan.
10. Membangun Kepercayaan Diri: Mendorong peserta didik untuk membangun kepercayaan diri dalam berbicara Bahasa Indonesia dengan memberikan kesempatan dan dukungan yang memadai.

11. **Menyediakan Sumber Daya Tambahan:** Menyediakan sumber daya tambahan, seperti materi pembelajaran tambahan atau referensi, untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep dan meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia.
12. **Menyesuaikan Pendekatan Pembelajaran:** Menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar individu peserta didik, agar mereka dapat lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia.
13. **Mengatasi Tantangan Teknologi:** Mengelola tantangan teknologi dengan memastikan bahwa platform pembelajaran daring berfungsi dengan baik dan dapat diakses oleh semua peserta didik.
14. **Memfasilitasi Kolaborasi:** Mendorong kolaborasi antara peserta didik dalam aktivitas pembelajaran, seperti diskusi kelompok atau proyek bersama, untuk memperluas pengalaman berbicara Bahasa Indonesia mereka.
15. **Mengelola Keterbatasan Waktu:** Mengelola keterbatasan waktu pembelajaran dengan efisien agar semua aspek pembelajaran, termasuk berbicara Bahasa Indonesia, dapat ditangani dengan baik dalam kurun waktu yang tersedia.

Langkah-Langkah Konkret untuk Meningkatkan Komunikasi Bahasa Indonesia

1. **Sesi Pembelajaran Tambahan:** Selain dari rencana kelas interaktif, saya juga merencanakan sesi pembelajaran tambahan di luar jam pelajaran reguler. Sesi ini dapat berupa bimbingan individu atau kelompok kecil, di mana peserta didik dapat mendapatkan perhatian yang lebih intensif terhadap masalah-masalah yang mereka hadapi dalam memahami konsep tata bahasa atau dalam meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berbicara.

2. Penggunaan Sumber Daya Luar: Saya berencana untuk mengundang pembicara tamu yang ahli dalam bidang Bahasa Indonesia atau komunikasi untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman mereka dengan peserta didik. Selain itu, saya juga akan mengarahkan peserta didik untuk menggunakan sumber daya luar seperti buku, artikel, dan video pembelajaran yang tersedia secara online untuk mendukung pemahaman mereka tentang Bahasa Indonesia dan meningkatkan keterampilan berbicara mereka.
3. Penilaian Formatif dan Umpan Balik: Selama proses pembelajaran, saya akan menggunakan penilaian formatif secara teratur untuk memantau kemajuan peserta didik dalam memahami konsep tata bahasa dan dalam meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Saya juga akan memberikan umpan balik yang konstruktif dan mendukung agar peserta didik dapat terus meningkatkan keterampilan mereka.
4. Pengembangan Materi Pembelajaran yang Dapat Diakses: Saya akan terus mengembangkan dan memperbarui materi pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta didik di platform daring. Materi ini akan mencakup berbagai konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran, termasuk latihan-latihan interaktif, video pembelajaran, dan artikel-artikel yang menarik.
5. Kolaborasi dengan Rekan Kerja dan Dukungan Administratif: Saya juga akan berkolaborasi dengan rekan kerja dalam tim pengajar untuk mendiskusikan strategi pembelajaran yang efektif dan berbagi sumber daya serta pengalaman. Selain itu, saya akan mencari dukungan dari administrasi sekolah untuk menyediakan sumber daya dan dukungan yang diperlukan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung dan memfasilitasi peningkatan komunikasi Bahasa Indonesia peserta didik.

Dengan mengintegrasikan langkah-langkah ini ke dalam rencana pembelajaran, saya berharap dapat menciptakan lingkungan yang

merangsang, mendukung, dan memotivasi peserta didik untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia mereka serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam berkomunikasi dengan baik dalam bahasa tersebut.

Dalam menghadapi tantangan beragam dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI Desain Komunikasi Visual, saya menyadari pentingnya memahami karakteristik peserta didik secara individual dan merespons kebutuhan mereka dengan pendekatan yang sesuai. Melalui identifikasi tantangan utama seperti kepercayaan diri dalam berkomunikasi dan pemahaman konsep tata bahasa, saya merencanakan langkah-langkah konkret untuk meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Indonesia peserta didik.

Langkah-langkah tersebut meliputi sesi pembelajaran tambahan, penggunaan sumber daya luar, penilaian formatif dan umpan balik, pengembangan materi pembelajaran yang dapat diakses, serta kolaborasi dengan rekan kerja dan dukungan administratif. Melalui integrasi teknologi dan pembiasaan positif, saya berupaya menciptakan lingkungan pembelajaran yang aman, inklusif, dan menantang bagi peserta didik.

Selama proses ini, saya menyadari pentingnya fleksibilitas dalam menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar individu peserta didik. Saya juga mengakui perlunya dukungan dari berbagai pihak, termasuk rekan kerja dan administrasi sekolah, untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif.

Dalam refleksi ini, saya memahami bahwa proses meningkatkan komunikasi Bahasa Indonesia peserta didik memerlukan komitmen yang berkelanjutan dan kerja sama antara semua pihak terkait. Saya berharap bahwa langkah-langkah yang telah dirancang akan membantu peserta didik mengatasi tantangan mereka dalam berkomunikasi dengan baik dalam Bahasa Indonesia dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam proses pembelajaran.

Foto di Balik Cerita





PENGALAMAN MENGATASI PERMASALAHAN PESERTA DIDIK TENTANG BULLYING MENGGUNAKAN PENDEKATAN CBT

(COGNITIVE BEHAVIOR THERAPY)

Oleh: **NILYA ROSADY, S. PSI.**

Kondisi yang melatar belakangi masalah adalah adanya perilaku perkataan negative yang dianggap sebagai candaan biasa. Perundungan disekolah rata-rata dilakukan pada saat istirahat atau pun ketika tidak ada guru di sekitar peserta didik. Peserta didik melakukan tindak perundungan ketika sedang tidak berada dalam pengawasan guru. Perundungan terjadi setiap hari meskipun bentuk perundungan yang dilakukan merupakan bentuk perundungan ringan seperti mengolok, melakukan labelling, serta mengejek atau menghina yang menurut mereka hanya candaan biasa.

Namun, dari bentuk perundungan ringan tersebut ada beberapa kasus yang pada akhirnya menimbulkan perkelahian. Candaan tersebut menjadi pemicu adanya pertengkarahan antar peserta didik. Kurangnya pemahaman peserta didik tentang perilaku yang termasuk dalam bentuk perundungan/bullying verbal, kurangnya ketahanan diri peserta didik (resiliensi peserta didik rendah), kurangnya empati, lemahnya kemampuan kontrol diri peserta didik, dan kurangnya kemampuan asertif peserta didik juga menjadi salah satu adanya perilaku bullying verbal disekolah.

Praktik ini penting untuk dibagikan karena dengan melakukan layanan bimbingan klasikal menggunakan pendekatan CBT (Cognitive Behavior Therapy). Pendekatan konseling menitikberatkan pada restrukturisasi atau pemberian kognitif yang menyimpang, akibat kejadian yang merugikan dirinya baik secara fisik maupun secara psikis. Dalam CBT ini teknik yang digunakan adalah Restrukturisasi *Kognitif Coping Thought*. Dalam penangan kasus bullying terutama dalam memberikan pelayanan, pelaku bullying teknik restrukturisasi kognitif ini membantu pelaku bullying yang membentuk pemikiran negative, diarahkan untuk merubah pikiran negative nya menjadi lebih positive. Contoh *Coping thought* "Tetap tenang, aku mampu mengatasinya".

Peningkatkan pemikiran kognitif sangat penting, karena dengan kognitif yang negative akan menghasilkan perilaku negative. Kognitif yang positive akan menghasilkan pikiran yang positive.

Tujuan dari praktik ini :

1. Memberikan pemahaman pada peserta didik agar peserta didik tau macam, sebab dan akibat dari perilaku bullying berdampak pada semua pihak
2. Memberikan pemahaman pada peserta didik agar saling menghargai dan menghormati antar sesama peserta didik

Keberhasilan dari praktik yang saya lakukan diharapkan menjadi inspirasi pelayanan bagi Guru BK disekolah saya khususnya dan bagi Guru BK sekolah lain pada umumnya.

Setelah dilakukan identifikasi masalah dengan pendekatan CBT, maka yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut adalah :

1. Ketidaksanggupan peserta didik dalam beradaptasi dengan lingkungan.
2. Pola asuh orang tua yang otoriter, kasar.
3. Adanya dukungan dari kelompok teman sebagai bentuk eksistensi diri.
4. Pengaruh tontonan/video di media sosial.

5. Guru dan pihak sekolah menunjukkan sikap tak acuh terhadap perilaku kekerasan yang dilakukan antar peserta didik/i, sehingga dapat memicu peserta didik/i melakukan perilaku perundungan di sekolah.

Langkah-langkah yang dilakukan Guru BK dengan metode CBT adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi Peserta didik
 - a. Mengamati perilaku murid-murid.
 - b. Mengidentifikasi perilaku peserta didik.
 - c. Menggunakan berbagai bentuk asesmen formatif,
 - d. Berbicara dengan guru wali kelas, mapel dan warga sekolah.
 - e. Me-review dan melakukan refleksi terhadap perilaku peserta didik.
2. Menyebarluaskan Angket

Kuesioner adalah metode pengumpulan data dengan cara menyebarluaskan kuesioner atau angket kepada responden yang memiliki karakteristik tertentu. Kuesioner adalah daftar pertanyaan tertulis yang dirancang untuk memperoleh informasi tentang topik tertentu.

3. Poster Anti Bullying

Membuat poster dengan tema anti bullying dan mengedukasi peserta didik-peserta didik yang lainnya.

Langkah-Langkah Konkret untuk mengatasi permasalahan peserta didik tentang bullying menggunakan pendekatan CBT:

1. **Dampak :**

Setelah dilakukannya CBT dengan teknik Restrukturisasi Kognitif, terlihat adanya penurunan perilaku bullying pada peserta didik. Peserta didik lebih mampu mengontrol diri dalam berucap dan candaan.

2. Langkah-Langkah :

Upaya awal dilakukan secara mandiri di sekolah oleh guru. Ketika terjadi tindak perundungan di kelas guru akan berusaha untuk menanganinya secara mandiri terlebih dahulu. Guru berusaha memberikan pendekatan kepada peserta didik baik yang menjadi pelaku perundungan maupun korban perundungan. Selanjutnya meminta peserta didik untuk menceritakan secara jujur tindak perundungan yang telah terjadi. Guru berbicara baik-baik kepada peserta didik yang melakukan tindak perundungan maupun peserta didik yang menjadi objek perundungan, lalu menasehati peserta didik yang melakukan tindak perundungan agar tidak mengulangi perbuatannya lagi. Guru memberikan nasehat kepada peserta didik tentang bagaimana bersikap yang baik dalam berteman. Terakhir melaksanakan teknik CBT dengan baik dan sesuai sintak. Jika pelaku tetap mengulangi tindakannya, akan diberikan sanksi berat, dengan harapan agar peserta didik tersebut merasa jera dan tidak mengulangi perbuatannya lagi.

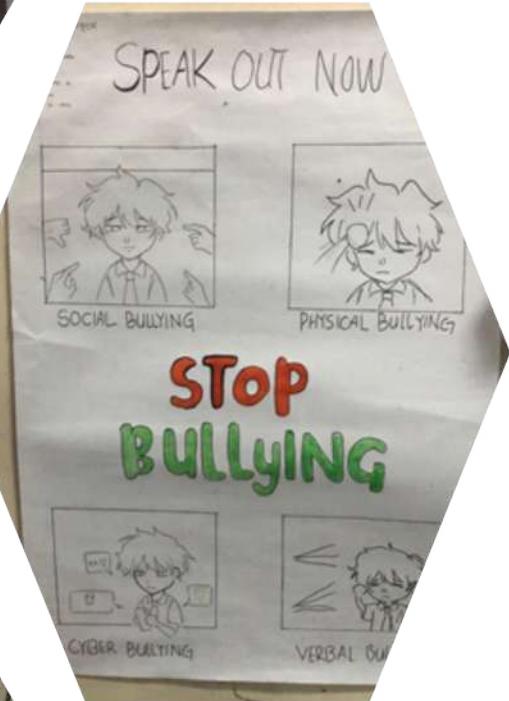
Hasil yang didapat dari pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dengan langkah-langkah yang telah dilakukan sangatlah efektif. Terlihat para peserta didik sangat antusias dalam mengikuti layanan dan peserta didik merasa puas dengan layanan yang diberikan oleh guru BK. Hal ini dapat terlihat dari lembar evaluasi hasil, dan evaluasi proses. Peserta didik semakin memahami mana candaan dan mana yang berpotensi bullying. Dari Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikerjakan, peserta didik berniat untuk melakukan perubahan dalam dirinya. Teknik Coping Thought efektif dalam menurunkan tindak perilaku bullying disekolah.

Foto di Balik Cerita

Foto bersama peserta didik siswi selesai mendemonstrasikan Dampak bullying dengan suasana yang menyenangkan



Hasil LKPD (Poster) peserta didik tentang bullying



Peserta didik mengekspresikan kreatifitasnya membuat poster tentang Bullying.



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI A FARMASI SMK KESEHATAN ASSYIFA SCHOOL

Oleh: **TGK. Lina Rahmalia, M. Pd.**

Pada pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat SMK sangat diharapkan peserta didik dapat memiliki kemampuan pada aspek pengetahuan dan keterampilan. Namun hal ini sangatlah berpengaruh pada cara penyampaian guru ketika memberikan materi dan metode mengajar yang kurang variatif. Ditambah lagi, karakteristik peserta didik kelas XI yang umumnya berasal dari remote area dan background pendidikan yang berbeda membuat peserta didik kelas XI merasa tidak percaya diri dalam kemampuan keterampilan mereka. Belum lagi kemampuan memahami struktur kebahasaan peserta didik kelas XI sangatlah kurang, dikarenakan pemahaman dasar Bahasa Inggris yang berbeda. Sehingga banyak diantara mereka tidak adaptif terhadap dalam menganalisa bacaan atau text. Hal ini sangatlah memprihatinkan mengingat situasi pembelajaran kurikulum Merdeka menuntut peserta didik untuk lebih terampil dalam hal apapun. Peran dan tanggung jawab saya dalam praktik mengajar ini adalah:

- a. Saya sebagai pengelola kelas; harus mampu mengelola kelas sebagai lingkungan belajar yang baik, nyaman dan siap belajar.
- b. Saya sebagai fasilitator; harus mampu memberikan kemudahan dalam proses belajar.

- c. Saya sebagai mediator; harus mampu menjadi perantara antar peserta didik dalam memahami pembelajaran, memberikan masukan dan pertanyaan kepada kelompok.
- d. Saya sebagai fasilitator; harus mampu memberikan motivasi verbal dan nonverbal serta semangat kepada peserta didik.
- e. Saya sebagai evaluator; harus mampu menentukan tujuan pencapaian materi dengan ketepatan metode yang saya pakai dalam mengajar.

Mengingat keadaan peserta didik yang sangat plural dalam memahami pembelajaran, maka saya sebagai guru pengasuh mata Pelajaran Bahasa Inggris, sangatlah merasa bertanggung jawab untuk meningkatkan kemampuan kebahasaan peserta didik. Saya perlu menerapkan metode dan teknik pembelajaran yang aktif dan menyenangkan untuk peserta didik agar tercapai tujuan pembelajaran. Peserta didik Kelas XI merasa susah memahami structure kebahasaan dengan baik, sedikitnya vocabulary yang dikuasai yang membuat mereka pasif dalam keterampilan, dan waktu belajar yang relative lama dan monoton membuat peserta didik merasa bosan.

Dari permasalahan tersebut, tantangan yang saya hadapi adalah terkait dengan metode pembelajaran, media yang sesuai dengan karakteristik materi, media yang menarik bagi peserta didik, dan saya harus dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui proses belajar yang menyenangkan. Sebagai seorang guru yang melakukan praktik baik, saya harus mampu memperbaiki keadaan belajar peserta didik agar tercapai amanat dari kurikulum yang bertujuan agar peserta didik menguasai kompetensi dalam dimensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Saya juga sebagai guru harus mampu meningkatkan kualitas mengajar agar lebih baik lagi.

Adapun Tindakan praktik yang dilakukan harus dapat meningkatkan kemampuan pemahaman unsur kebahasaan peserta didik XI dengan melibatkan mereka secara aktif. Hal ini juga menyangkut kondisi guru yang belum menerapkan metode dan media pembelajaran yang inovatif dan selalu menggunakan pola

mengajar yang monoton sehingga sangat berpengaruh pada minat dan semangat belajar peserta didik. Penggunaan media yang inovatif sangatlah penting untuk mendukung pembelajaran, diantaranya: membantu peserta didik untuk mengeksporasi diri, dan menciptakan dunia belajar yang menarik dengan memberikan pengalaman belajar yang baru serta dapat mengaplikasikan teknologi.

Pembelajaran model cooperative learning adalah sebuah model pembelajaran yang melibatkan kelompok belajar di mana terdiri dari peserta didik belajar dengan kemampuannya masing-masing. Dengan model pembelajaran ini peserta didik merasa tidak canggung dalam belajar dikarenakan ada proses bimbingan belajar dalam kelompok, sehingga timbullah pendekatan emosional secara intern dari peserta didik yang merasa kemampuannya rendah dan mampu mengupgrade dirinya secara self assessment. Hasil yang diharapkan dari penggunaan metode ini adalah peserta didik mampu meningkatkan kemampuan akademik, keterampilan sosial, serta kemampuan interpersonal.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam mengaplikasikan metode pembelajaran cooperative learning adalah:

1. Menyusun rancangan pembelajaran inovatif metode cooperative learning.

Strategi dalam menyusun perangkat pembelajaran ini adalah memperbanyak kajian literatur tentang pelaksanaan Cooperative learning dan menerapkan sintaknya sesuai tahapannya. Dalam penyusunan rencana pembelajaran Inovatif Cooperative Learning, guru perlu untuk tetap melaksanakan pendekatan saintifik. Perencanaan pembelajaran disusun sesuai hasil identifikasi masalah. Permasalahan akan diselesaikan dalam pelaksanaan.

Dalam proses pembuatan RPP, guru melibatkan teman sejawat untuk berkonsultasi. Indikator dibuat berdasarkan taksonomi bloom. Indicator akan menjadi dasar dari tujuan pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran dikemas dalam tahapan sintaks dengan pendekatan saintifik.

a). Membuat bahan ajar yang menarik.

Dalam menyusun bahan ajar, guru menggunakan *Slide Power Point* dan materi dari buku. Bahan ajar disesuaikan dengan langkah- langkah pembelajaran sesuai dengan perangkat RPP. Bahan ajar juga disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik yang harus membiasakan untuk terampil berbicara.

b). Membuat tayangan *powerpoint* sebagai media visual

Slide powerpoint sangat berguna untuk mengatasi rasa jemu peserta didik. Powerpoint berisi gambar, konsep materi, pemetaan dan klasifikasi submateri. Powerpoint membantu peserta didik untuk masuk kedalam materi bahasan dengan pengetahuannya yang telah mereka dapatkan. Sehingga pembelajaran menjadi bermakna.

Bantuan audio visual dengan media proyektor dari PPT atau lainnya membuat semangat belajar lebih hidup dan menarik sehingga pesan ataupun informasi terpampang jelas dan mampu menghasilkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik. Penayangan slide PPT sangat memberikan efek yang berbeda, Dimana mereka sebelumnya belajar dengan metode tradisional yaitu mencatat dan memahami penjelasan tanpa ada warna dan unsur native speaker dari konteks. Penayangan PPT juga memforsir mereka untuk memahami materi secara cepat karena disajikan dalam bentuk yang menarik.

2. Menyusun LKPD sesuai tujuan pembelajaran.

LKPD disusun berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran. LKPD dapat berfungsi sebagai media peserta didik untuk dapat mencapa tujuan pembelajaran dengan sistematis. Guru melibatkan teman sejawat untuk dapat menyusun LKPD secara sederhana.

3. Membuat ice breaking sebagai media simulasi

Ice breaking diberian kepada peserta didik agar dapat merefresh pikiran peserta didik dari kejemuhan belajar. Ice breaking diberikan jika durasi belajar terlalu lama, sehingga

membuat monoton dalam belajar. Pemberian ice breaking haruslah sesuai dengan konteks pembelajaran agar kegiatan ini sejalan dan memberikan manfaat yang besar bagi peserta didik. Dalam hal ini, guru membuat ice breaking dengan judul "guess who am I?". Peserta didik diminta menyebutkan ciri-ciri orang yang ditebak dalam Bahasa Inggris, clue diberikan 2 atau 3 agar temannya dapat menebak dengan benar.

Dari hasil refleksi pembelajaran sebagai guru, saya dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan saat mengajar. Banyak yang saya dapatkan berupa motivasi dan ilmu baru dalam mengaplikasikan dunia belajar yang lebih menyenangkan:

1. Pengondisian peserta didik yang belum maksimal akibat kurangnya pemahaman guru.
2. Proses pembelajaran belum variatif, tidak mengacu kepada pembelajaran yang modern.
3. Pemberian reward bagi peserta didik tidak maksimal
4. Kurangnya feedback dari guru sebagai bentuk motivasi.

Dampak dari kegiatan pembelajaran yang saya lakukan adalah :

1. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.
2. Peserta didik termotivasi untuk belajar tanpa ada rasa jemu.
3. Peserta didik berhasil meningkatkan keterampilan secara signifikan.
4. Peserta didik terfasilitasi dengan kondisi belajar yang baru dan menyenangkan sehingga mampu membuat mereka lebih aktif.
5. Peserta didik semakin terbiasa untuk mengaplikasikan ide-idenya secara tertulis dan lisan dengan bahasa yang baik



Biodata Penulis



ERRA YUSMINA, lahir di Banda Aceh, 26 Maret 1974. Saat ini aktif sebagai pengawas Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di kota Banda Aceh. Erra adalah anak ke tiga dari lima bersaudara, Ayah (Almarhum) M. Husin Amin dan Ibu (Almarhumah) Marjannah. Menikah dengan CL. Marjan dan memiliki tiga orang anak yaitu Miladilwaly Marendra, Atha Qadr Marendra dan Ghina Dzikrina Marendra. Erra menyelesaikan studi Diploma Tiga (D3) Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan IKIP Jakarta (1995).

Pada tahun 2008 menyelesaikan Strata Satu (S1) pada universitas Syiah Kuala fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK), dan pada tahun 2014 menyelesaikan Program Pasca Sarjana Fakultas Manajemen Administrasi Pendidikan. Semasa menjabat sebagai seorang guru, Erra pernah beberapa kali memperoleh penghargaan, pada tahun 2014 menjadi Guru SMK Berprestasi Tingkat Provinsi Aceh memperoleh hadiah Umroh, Finalis Guru SMK Berprestasi Tingkat Nasional tahun 2014, juga memperoleh Finalis Penulisan Best Practice Tingkat Nasional tahun 2015, Finalis Karya Inovasi Berkarakter Bangsa Tingkat Nasional pada tahun 2017, Juara dua Lomba Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Tingkat Provinsi tahun 2018, dan Juara dua Penulisan Best Practice HUT PGRI tahun 2020 Tingkat Kota Banda Aceh.



ELLYA, lahir di Aceh Besar pada tanggal 03 Juli 1986. Saat ini aktif sebagai pengajar di SMK Negeri 1 Banda Aceh, kota Banda Aceh, provinsi Aceh. Indonesia. Penulis menyelesaikan strata satu (S-1) program tadris matematika Fakultas Tarbiyah Banda Aceh di Universitas Muhammadiyah Aceh tahun 2011. *Email* ellyahumaira08@gmail.com.



KHAIRUN NISAH, lahir di Banda Aceh, 01 Mei 1994. Saat ini aktif sebagai pengajar di SMK Negeri 1 Banda Aceh, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. Penulis menyelesaikan Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh (2018). *Email* khairunnisah994@gmail.com, *Instagram* [deknis99_](https://www.instagram.com/deknis99_).



MAWADDAH, Lahir di Bireuen, 26 Desember 1982, saat ini aktif sebagai Pengajar di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Banda Aceh, Jl. Malikul Saleh, Lhong Raya, Kecamatan Banda Raya, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. Penulis menyelesaikan Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry, Banda Aceh (2006). Facebook Mawaddah Jamil, *Email* mawaddahutii@gmail.com. *Instagram* [mawaddahjamil](https://www.instagram.com/mawaddahjamil)



YULIANA, lahir di Pasie Lamgarot (Aceh Besar), 09 September 1984, saat ini penulis masih aktif mengajar di SMK Negeri 1 Banda Aceh, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. Penulis menyelesaikan strata satu (S1) Pendidikan Matematika di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) di Universitas Serambi Mekkah, Banda Aceh tahun 2006. *Instagram* : [yuliana.yuli.18294](https://www.instagram.com/yuliana.yuli.18294)



MARZIATI, Lahir di Bireuen, 29 Maret 1984, Pendidikan Terakhir S-1 Bahasa Inggris Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas AL-MUSLEM Bireuen. Saat Ini penulis masih aktif mengajar di SMK Negeri 1 Banda Aceh, Provinsi Aceh, Indonesia. Penulis dapat dihubungi melalui Surel: *marziati93@guru.sma.belajar.id*



INTAN KESUMAWATI, Lahir di Banda Aceh, 14 Oktober 1987, Pendidikan Terakhir Diploma IV (DIV) Lulusan Sekolah Tinggi Pariwisata Trisakti Jakarta, saat ini penulis masih aktif mengajar di SMK Negeri 1 Banda Aceh, Propinsi Aceh, Indonesia untuk Jurusan Usaha Perjalanan Wisata, *Email: intanmirza.im@gmail.com*. Akun Media Sosial: *Instagram @intan.tezege*



FITRIAH HIDAYAT, Lahir di Banda Aceh, 25 Maret 1989. Saat ini aktif sebagai pengajar untuk SMK Farmasi Cut Meutia Banda Aceh. Penulis menyelesaikan Program Profesi Apoteker di Universitas Sumatera Utara (2015) dan Profesi Pendidikan Guru di Universitas Negeri semarang (2023). *Instagram fitriahthya* dan *email fitriah.apt@gmail.com*.



DIYANA DEWIE ASTUTIE, lahir di Banda Aceh, 12 September 1989. Saat ini penulis menjadi salah satu pengajar di SMK Negeri 1 Banda Aceh. Mengisi waktu luang dengan bergabung dalam komunitas Arisan Buku Rak Baca T36 Banda Aceh dan menulis puisi di laman www.ceritadynda.tumblr.com. Penulis dapat dihubungi melalui surel: *diyanadewie12@gmail.com*.



CUT HERAWANI, lahir di Banda Aceh, 05 Mei 1985. Saat ini aktif sebagai pengajar di SMK Negeri 1 Banda Aceh, Jl. Sultan Malikul Saleh, Lhoong Raya, Kec. Banda Raya, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. Penulis menyelesaikan Strata Satu (S-1) Fakultas Ekonomi pada Jurusan Akuntansi, Universitas Abulyatama, Aceh (2007). *Email cutherawani@gmail.com, Instagram cut_herawani.*



MAWADDAH, lahir di Labuhan haji, 22 September 1992. Saat ini penulis menjadi salah satu pengajar di SMK Negeri 1 Banda Aceh. Penulis menyelesaikan program (S1) dan magister (S2) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh. Penulis dapat dihubungi melalui *surel: mawaddah.resmal@gmail.com*.



NILVA ROSADY, Lahir di Banda Aceh, 01 Desember 1989, Pendidikan Terakhir S1 Fakultas Psikologi Universitas Medan Area, Medan (2012) saat ini penulis masih Aktif mengajar sebagai Guru BK di SMK Negeri 1 Banda Aceh, Provinsi Aceh, Indonesia. *Email nilva.rosady@gmail.com.*



TGK LINA RAHMALIA, lahir di Aceh Besar, 08 Agustus 1988. Saat ini aktif sebagai pengajar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Kesehatan Assyifa School dan Dosen di Sekolah Tinggi Ilmu Syariah Nahdlatu Ulama, Aceh. Penulis menyelesaikan Stara Satu (S-1) Program Studi Bahasa Inggris (PBI) di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry (2011), dan melanjutkan Program Magister Bahasa Inggris di Universitas Syiah Kuala (2018). *Email tgklina@gmail.com, Instagram tgkrahmalia.*



Catatan:

Antara Cinta dan Dedikasi, sebuah karya berupa kumpulan cerita pendek para pahlwan tanpa tanda jasa dalam menerapkan praktik baik, kreativitas dan kesabaran dalam mendidik para calon pemimpin bangsa.

Berbagi kisah dalam buku ini merupakan pengalaman nyata yang diharapkan dapat memberi manfaat, bukan hanya bagi para guru, tetapi juga bagi pembaca umum. Setiap kisah menunjukkan bahwa perubahan selalu dimulai dari langkah kecil dari keberanian mencoba hal baru, menghadapi tantangan, dan mencari solusi terbaik.



Karangmojo, Wedomartani, Ngemplak,
Slaman, Yogyakarta
Email: pustakacerdas_18@yahoo.com

ISBN: Proses Pengajuan