

Nama : Nikent Citra Perdani, S.Pd.
 Peg Id : 20506915189001
 NPM ; 229015495050
 Asal Madrasah : MAS TARBIYATUT THOLABAH
 LPTK : Universitas Negeri Makassar

LK 3.1 Menyusun *Best Practices*

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

Lokasi	MAS Tarbiyatut Tholabah, Lamongan, Jawa Timur
Lingkup Pendidikan	SMA/MA
Tujuan yang ingin dicapai	Dengan menggunakan media Miniatur 3D yang disajikan dengan model <i>project Based Learning</i> (PjBL) dengan strategi <i>Galery Walk</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran Sejarah (peminatan) pada materi Corak Kehidupan Masyarakat Pra-aksara pada kelas X-G (IPS Pi) MAS Tarbiyatut Tholabah Tahun Pelajaran 2022/2023
Penulis	Nikent Citra Perdani, S.Pd
Tanggal	3 November 2022 (PPL Aksi 1 pertemuan 1) 6 November 2022 (PPL Aksi 1 pertemuan 2) 1 Desember 2022 (penyusunan Best Practice)
Situasi: Kondisi yang menjadi latar belakang masalah, mengapa praktik ini penting untuk dibagikan, apa yang menjadi peran dan tanggung jawab anda dalam praktik ini.	Latar belakang dari praktik pembelajaran ini adalah rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah. Masalah tersebut dapat dianalisis pada kondisi di kelas seperti (LK 1.1) : <ul style="list-style-type: none"> • Siswa banyak yang melamun dan tidur ketika pelajaran • Pasif ketika diberi umpan oleh guru • Tidak antusias saat mengerjakan tugas • Enggan diajak berkolaborasi dengan guru dalam pembelajaran • Saat mengerjakan tugas cenderung copy-paste jawaban teman

Berdasarkan permasalahan di atas, praktik baik (*Best Practice*) perlu dilakukan dengan menggunakan media yang menarik serta model dan strategi yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik

praktik baik (*Best Practice*) ini sangat penting untuk dibagikan karena

- berdasarkan Praktik Pengalaman lapangan (PPL), model, strategi dan media yang digunakan efektif melibatkan peran siswa dalam pembelajaran. Siswa sangat senang dan aktif dalam pembelajaran. Yang dibuktikan dengan angket pendapat siswa ditambah dengan hasil belajar siswa yang menunjukkan angka di atas KKM dapat menjadi acuan bahwa dengan model dan strategi yang digunakan oleh guru dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran Sejarah. Maka, setelah *Best Practice* ini dibagikan dalam menjadi inspirasi untuk mendapatkan solusi bagi guru lain yang mengalami permasalahan yang sama.
- Penggunaan media Miniatur 3D yang disajikan dalam Galery Walk dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan karena siswa seolah dapat melihat benda-benda masa praaksara secara langsung dan mereka seolah sedang diajak berkarya wisata
- Proyek pembuatan media 3D efektif menumbuhkan kreatifitas siswa
- *Best practice* ini mendorong siswa untuk lebih aktif dan siswa mampu belajar secara mandiri

Adapun peran dan tanggung jawab saya dalam praktik pembelajaran ini adalah

- sebagai guru dan fasilitator yang bertanggung jawab

	<p>dalam mendesain pembelajaran yang kreatif, inovatif, menantang dan menyenangkan</p> <ul style="list-style-type: none"> – menggunakan model, metode, dan media pembelajaran yang tepat dan inovatif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan bisa meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah – melaksanakan proses pembelajaran yang berbasis TPACK – mengupayakan peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran – mengupayakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai – melaksanakan kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan – melakukan penilaian terhadap aktivitas pembelajaran
<p>Tantangan : Apa saja yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut? Siapa saja yang terlibat</p>	<p>Berdasarkan kajian literatur dan wawancara terhadap kepala madrasah, guru sejawat dan pakar (LK 1.2) dapat diketahui penyebab rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Faktor yang ada dalam diri siswa sendiri meliputi : Kesehatan, intelegensi, bakat, minat, motivasi diri, hubungan antara guru-siswa, paradigma siswa tentang pelajaran sejarah – Faktor yang berkaitan dengan proses belajar mengajar di kelas meliputi : metode, media, model pembelajaran, kurikulum, materi, pendekatan pembelajaran, kreativitas guru, stimulus yang diberikan oleh guru <p>Berdasarkan penyebab dari permasalahan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa akar penyebab</p>

permasalahannya adalah pada penggunaan media yang kurang menarik (LK 1.3). Maka, **Tantangan** yang dihadapi guru untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah pada materi Corak Kehidupan dan Hasil Budaya Masyarakat Pra-aksara adalah :

1. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan menarik bagi siswa
2. Pemilihan metode pembelajaran yang variatif dan interaktif sehingga siswa merasa tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran
3. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi pelajaran dan karakteristik siswa
4. Guru harus bisa menumbuhkan minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah dengan proses pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga siswa yang biasanya kurang aktif, tidak antusias menjadi sebaliknya. Mendorong siswa untuk giat dalam proses pembelajaran karena mereka terbiasa dengan metode ceramah dan pembelajaran yang teacher centre

Dilihat dari keempat tantangan tersebut dapat disimpulkan bahwa tantangan yang dihadapi melibatkan guru dari sisi kompetensi yang harus dimiliki guru yaitu pedagogi dan profesional, sedangkan dari sisi siswa adalah minat belajar.

Yang terlibat dalam kegiatan ini adalah

- Bapak La Malihu (Dosen Fasilitator) dan Bapak Muhammad Idris (Guru Pamong) sebagai pembimbing
- Kepala sekolah sebagai penanggung jawab
- Waka humas, Hidayatus Sholihah, S.Pd., yang membantu melakukan perekaman selama kegiatan

	<p>PPL dan mempublikasikan di media sosial, serta memberikan saran-saran yang bagus untuk Praktik Pembelajaran yang saya lakukan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Staff kurikulum, Bapak Sadiwan Hariyanto sebagai observer • Saya sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran yang sudah direncanakan • Siswa kelas X-G
<p>Aksi : Langkah-langkah apa yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut/ strategi apa yang digunakan/ bagaimana prosesnya, siapa saja yang terlibat / Apa saja sumber daya atau materi yang diperlukan untuk melaksanakan strategi ini</p>	<p>Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru sesuai tantangan yang dihadapi antara lain :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan Media Pembelajaran <ol style="list-style-type: none"> a. Strategi yang dilakukan guru dalam pemilihan media pembelajaran adalah dengan memilih media pembelajaran yang dirasa tepat dan sesuai dengan materi pelajaran dan juga sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu guru juga bisa memilih media pembelajaran yang dapat mempresentasikan benda-benda kebudayaan masa pra-aksara. Pada tahap ini guru berpegangan pada hasil kajian literatur dan wawancara yang telah dilakukan pada saat mengerjakan LK 2.1 yaitu eksplorasi alternatif solusi. Maka dalam hal ini guru menggunakan media Miniatur 3D, karena media ini mempunyai kelebihan yaitu media pembelajaran berupa miniatur 3D yang merupakan bentuk dari media visual bisa dilihat dengan mata secara jelas, serta bisa membantu memperlancar proses belajar mengajar sehingga terjadi komunikasi dan interaksi edukatif dan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga tercapailah tujuan menumbuhkan daya serap atau pemahaman siswa sehingga prestasi hasil belajar bisa terus meningkat.

	<ul style="list-style-type: none">b. Proses pembuatan media ini dimulai dari mempelajari materi yang akan dibuat mediana. Kemudian guru menginventaris benda-benda yang akan dibuatkan miniaturnyac. Sumber daya yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran ini antara lain pengetahuan guru dalam memvisualisasi benda kebudayaan praaksara yang akan diminiaturkan dengan menggunakan styrofoam. Selain media yang menjadi proyek siswa, ada juga media yang mendukung proses pembelajaran pada pertemuan pertama yaitu laptop dan proyektor untuk menampilkan materi yang telah disiapkan oleh guru secara singkat dalam bentuk power point <p>2. Pemilihan metode pembelajaran yang variatif</p> <ul style="list-style-type: none">a. Strategi yang dilakukan guru dalam pemilihan metode pembelajaran adalah dengan memahami karakteristik siswa dan karakteristik materi. Disini guru memilih metode Galery Walk yang rencananya akan memamerkan benda hasil kebudayaan masa pra-aksara yang dikategorikan berdasarkan corak kehidupanb. Proses pemilihan metode pembelajaran yaitu guru mempelajari apa saja metode-metode dalam pembelajaran dengan cara melakukan eksplorasi literatur baik melalui internet maupun bukuc. Sumber daya yang diperlukan dalam pemilihan metode antara lain pemahaman/kompetensi guru tentang metode-metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Meja-meja untuk pameran galeri. Label nama untuk tiap benda <p>3. Pemilihan model</p> <ul style="list-style-type: none">a. Strategi yang dilakukan guru dalam pemilihan
--	---

	<p>model pembelajaran adalah dengan memahami karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan. Serta disesuaikan dengan media yang akan digunakan. Disini guru menggunakan model pembelajaran PjBL.</p> <p>b. Proses pemilihan model dilakukan dengan cara mencari referensi tentang model-model pembelajaran lalu disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan disampaikan.</p> <p>c. Proses pelaksanaan model pembelajaran yaitu dengan melakukan sintaks-sintaks PjBL dalam 2x pertemuan.</p> <p>Pada pertemuan pertama sintaksnya dimulai dari:</p> <ul style="list-style-type: none">- menentukan pertanyaan mendasar- Mendesain perencanaan project- Menyusun Jadwal Aktifitas- Monitoring Perkembangan Proyek <p>Pada pertemuan kedua sintaksnya merupakan kelanjutan dari pertemuan pertama, yaitu :</p> <ul style="list-style-type: none">- Menguji Hasil- Evaluasi pengalaman <p>d. Sumber daya yang diperlukan dalam pemilihan metode ini antara lain pemahaman/kompetensi guru terhadap model pembelajaran PjBL</p> <p>4. Meningkatkan minat belajar siswa</p> <p>a. Strategi yang dilakukan adalah dengan merancang RPP yang kegiatan pembelajarannya berpusat pada siswa.</p> <p>b. Prosesnya adalah pengembangan RPP yang telah dirancang oleh guru, menentukan kegiatan-kegiatan apa saja yang akan dilakukan dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, membuat siswa lebih aktif sehingga mampu menumbuhkan minat belajar</p>
--	--

	<p>mereka terhadap pelajaran sejarah</p> <p>c. Sumber daya yang dibutuhkan adalah pemahaman/kompetensi guru dalam merancang RPP. Selain itu, dibutuhkan kreatifitas guru dalam menentukan kegiatan-kegiatan apa saja yang akan dilakukan dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, membuat siswa lebih aktif sehingga mampu menumbuhkan minat belajar mereka terhadap pelajaran sejarah</p> <p>Yang terlibat dalam kegiatan ini adalah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bapak La Malihu (Dosen Fasilitator) dan Bapak Muhammad Idris (Guru Pamong) sebagai pembimbing • Kepala sekolah sebagai penanggung jawab • Waka humas, Hidayatus Sholihah, S.Pd., yang membantu melakukan perekaman selama kegiatan PPL dan mempublikasikan di media sosial • Staff kurikulum, Bapak Sadiwan Hariyanto sebagai observer • Saya sebagai guru yang melaksanakan pembelajaran yang sudah direncanakan • Siswa kelas X-G
<p>Refleksi Hasil dan dampak Bagaimana dampak dari aksi dari Langkah-langkah yang dilakukan? Apakah hasilnya efektif? Atau tidak efektif? Mengapa? Bagaimana respon orang lain terkait dengan strategi yang dilakukan, Apa yang menjadi faktor keberhasilan atau</p>	<p>Dampak dari aksi dari Langkah-langkah yang dilakukan dirasa hasilnya efektif dan dapat dilihat dari :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan media miniatur 3D sangat membantu pemahaman siswa tentang corak kehidaupan dan hasil budaya masyarakat praaksara 2. Pemilihan metode yang variatif dan interaktif sangat efektif untuk meningkatkan keaktifan siswa yang dapat diamati dari kegiatan siswa saat pelajaran 3. Pemilihan model pembelajaran PjBL menumbuhkan kreatifitas siswa, kerjasama, tanggung jawab, disiplin

ketidakberhasilan dari strategi yang dilakukan? Apa pembelajaran dari keseluruhan proses tersebut

dan belajar secara mandiri. Hal tersebut dapat diamati dari proses pelaksanaan model dari setiap sintaks yang dilewati.

- Desain pembelajaran mulai dari media, metode hingga model yang dipilih oleh guru sangat efektif meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah. Hal itu dapat dibuktikan melalui hasil refleksi pembelajaran yang dilakukan kepada siswa melalui angket / survey terhadap siswa dapat disimpulkan bahwa 100% siswa senang dengan pembelajaran Project Based Learning yang menggunakan media Miniatur 3D dan disajikan dalam metode Galeri Walk yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

PENILAIAN HASIL WAWANCARA (SISWA)

Kode jawaban yang sesuai dengan situasi dan keadaan:
 1 = Jika kondisi tidak sesuai pernyataan
 2 = Jika kondisi kurang sesuai pernyataan
 3 = Jika kondisi sesuai pernyataan
 4 = Jika kondisi sangat sesuai dengan pernyataan

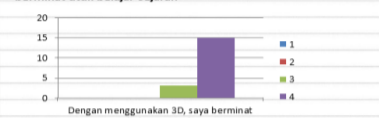
1. Apakah model pembelajaran guru sudah menyenangkan?



2. Apakah media pembelajaran yang digunakan guru mudah dan menarik?



3. Dengan menggunakan media pembelajaran 3D saya merasa berminat untuk belajar sejarah



4. Dengan media dan strategi yang digunakan guru, saya dapat memahami materi yang disampaikan

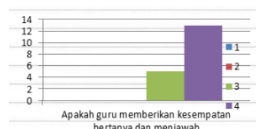


5. Apakah LKPD yang diberikan Guru mudah?



PENILAIAN HASIL WAWANCARA (SISWA)

6. Apakah guru memberikan kesempatan tanya jawab?



8. Apakah guru memberikan motivasi kepada peserta didik



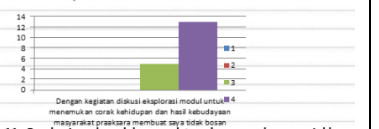
10. Ketepatan informasi yang diperoleh dari modul dapat menunjukkan sejauh mana tingkat pemahaman materi terkait corak kehidupan dan hasil budaya masyarakat praaksara



7. Apakah guru menghargai kemampuan peserta didik?



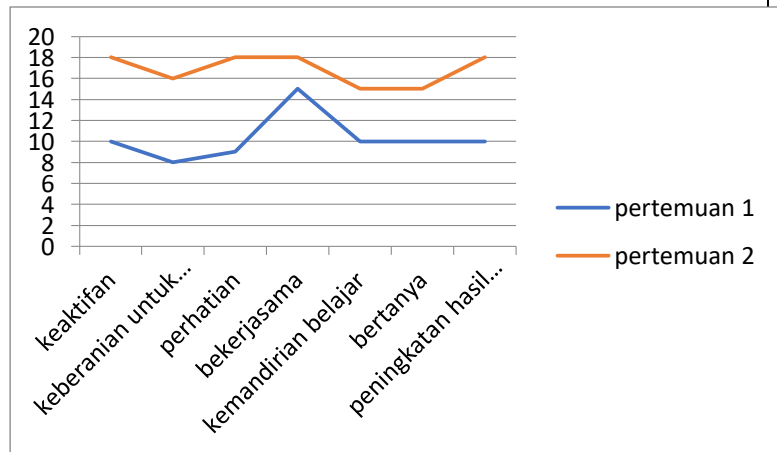
9. Dengan kegiatan diskusi eksplorasi modul untuk menemukan corak kehidupan dan hasil kebudayaan masyarakat praaksara membuat saya tidak bosan



11. Pemberian skor dalam soal tes dan proyek menunjukkan sejauhmana tingkat penguasaan materi terkait corak kehidupan dan hasil budaya masyarakat praaksara



Chart kegiatan siswa dalam kelas



Selain itu, aksi ini juga berdampak pada keberhasilan guru untuk menumbuhkan kreatifitas siswa, menumbuhkan sikap bekerjasama, bertanggung jawab, kemandirian belajar. Yang dapat diukur selama proses pengerjaan proyek hingga penyajian proyek dipertemuan berikutnya, semua tahap dapat dilakukan dan sesuai dengan rencana. Pada proses ini juga secara tidak langsung dapat terlihat adanya diferensiasi pada gaya belajar siswa meliputi auditory, visual dan kinestetis.

respon orang lain terkait dengan strategi yang dilakukan

- Dosen Fasilitator

Beliau mengapresiasi bahwa Best Practices yang saya lakukan sangat bagus. Dengan menggunakan media Miniatur 3D dan metode Galery Walk memberikan terobosan baru dalam penyampaian materi tentang Corak Kehidupan Masyarakat masa Pra-aksara. Guru benar-benar sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Karena yg bergerak aktif adalah siswa.

- Guru Pamong

Beliau menyampaikan bahwa Best Practices yang saya lakukan sangat menarik. Mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Dengan metode Galery Walk siswa

seolah diajak mengunjungi pameran benda kebudayaan masa pra aksara

- Observer

Dalam hal ini adalah staff kurikulum. Beliau menyampaikan bahwa metode pembelajarannya sangat menarik. Sangat inspiratif. Siswanya juga terlihat sangat antusias. Selama proses pembelajaran mereka aktif melakukan kegiatan belajar, saling bertukar informasi dengan teman yg lain. Jelas dengan metode, model dan media seperti ini sangat mendorong siswa untuk menumbuhkan kreatifitas mereka. Harapannya adalah untuk pembelajaran di kelas, guru sering menggunakan model dan metode yang bervariasi.

- Guru Sejawat

Dengan melihat video yang diunggah pada media sosial Facebook, mereka mengomentari bahwa praktik pembelajaran yang saya lakukan sangat inspiratif dan ingin melakukan hal yg sama untuk materi yang sama.

yang menjadi faktor keberhasilan atau ketidakberhasilan dari strategi yang dilakukan

Faktor pendukung keberhasilan pelaksanaan pembelajaran saya pada aksi 1 adalah karena adanya dukungan dari berbagai pihak seperti dosen, guru pamong, kepala sekolah, teman sejawat, waka kurikulum dan waka humas.

Adanya perencanaan dan persiapan matang Yang dilakukan oleh guru. Mulai dari pembuatan , media pembelajaran hingga menyediakan bahan untuk mengerjakan proyek bersama siswa

Adanya kerjasama yang baik antara guru dan siswa dalam hal pengerjaan proyek. Tentu turut mendukung

	<p>keberhasilan strategi yang saya lakukan.</p> <p>Tantangan yang terjadi dalam melaksanakan strategi yang dilakukan</p> <ol style="list-style-type: none">1. Tidak semua benda bisa diminiaturkan oleh siswa. Solusinya adalah memajang gambar dari benda yang tidak bisa diminiaturkan2. Terjadi keterlambatan pelaksanaan pembelajaran dikarenakan kegiatan pembelajaran sebelumnya yang memakan jam istirahat. <p>Pembelajaran yang bisa diambil dari keseluruhan proses tersebut adalah pada dasarnya semua siswa dikaruniai kelebihan atau potensi masing-masing. Tiap potensi tersebut akan menjadi maksimal pemanfaatannya jika kita sebagai guru mampu memfasilitasi proses belajar yang tepat. Guru diharapkan mampu berfikir kreatif dan melakukan inovasi terkait pemilihan media, metode dan model dalam proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.</p>
--	---

LAMPIRAN FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN

Lokasi : MAS Tarbuyatut Tholabah, Lamongan Jawa Timur
Kelas : X-G (IPS Pi)
Materi : Corak kehidupan dan hasil budaya masyarakat praaksara
Model : *Project Based Learning* (PjBL)
Media : Miniatur 3D
Metode : *Gallery Walk*
Pendekatan : Scientific, TPACK

Gambar 1. Kelompok berburu dan mengumpulkan makan tingkat sederhana dan lanjut



Gambar 2 kelompok bercocok tanam



Gambar 3 Kelompok Perundagian

