

Biarkan Mereka Memilih



Tim Pengembang Gerakan Literasi SMP N 3 Pleret

Biarkan Mereka Memilih



TIM PENGEMBANG LITERASI

BIARKAN MEREKA MEMILIH

Penulis:
Tim Pengembang Literasi

Editor:
Erik Santoso

Layouter :
Tim Kreatif PRCI

Cover:
Rusli

Cetakan Pertama : September 2023

Hak Cipta 2023, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT
Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org
E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2023 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
All Right Reserved

- Cet. I – : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2023
14 x 21 cm
QRCBN: - 62-1293-7602-930

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta Pasal 72

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyusun Kumpulan Artikel Guru Tahun Pelajaran 2023/2024 di SMP Negeri 3 Pleret Bantul. Kumpulan artikel guru SMP Negeri 3 Pleret dilaksanakan sebagai wadah kreatifitas guru.

Buku kumpulan artikel guru SMP Negeri 3 Pleret Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat terkumpul dan tersusun dengan baik berkat dukungan berbagai pihak. Untuk itu kami menyampaikan terima kasih kepada:

1. Kepala Sekolah SMP Negeri 3 Pleret, Bantul, Yogyakarta
2. Bapak/Ibu guru SMP Negeri 3 Pleret, Bantul, Yogyakarta
3. Semua TIM penyusun yang telah bertugas.

Semoga amal baik Bapak/Ibu dan seluruh TIM yang terlibat mendapatkan pahala dari Allah SWT.

Kami menyadari banyak kekurangan dalam penyusunan kumpulan artikel tahun 2023/ 2024 ini, oleh karena itu, kami mengharapkan saran dari berbagai pihak demi perbaikan dan penyempurnaan pembuatan dimasa yang akan datang. Kami berharap buku ini dapat digunakan untuk memenuhi fungsinya.

Pleret, 01 Agustus 2023

TIM Pengembang Literasi Guru

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
Pandemi Covid 19 dan Kurikulum Merdeka.....	1
Unsur Intrinsik dalam Cerita Fantasi Menumbuhkan Adab dan Rasa Syukur Peserta Didik.....	5
Dzakirotnun Nafisah, S.Pd.	
Pengamatan dalam Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi (LHO).....	9
Aristi Setyaningrum, S.Pd.	
Mudahnya Menulis Pidato Persuasi dengan Tiga Pertanyaan.....	13
Isnaini, S.Pd.	
<i>Fun English</i> dengan Pembelajaran <i>DIGLE-T (Digital Learning Tasks)</i>	17
Hartuti, S.Pd.	
<i>Discovery Learning</i> Model Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Rangka Peningkatan Nilai.....	20
Suratinem, S.Pd.	
Biarkan Mereka Memilih	28
Wista Indriyani, S.Pd.	
Media Quizizz Menciptakan Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan.....	32
Hilda Sabrina Nirwanti, M.Pd.	

Peran BK dalam Mendampingi Tugas Perkembangan Peserta Didik.....	38
Dhea Adi Wibowo, S.Pd.	
Observasi Lingkungan Sekolah untuk Mengasah Kemampuan <i>Problem Solving</i> Peserta Didik	41
Indah Nur Ramadanti, S.Pd.	
Mengenalkan Power Point Sebagai Media untuk Berani Tampil.....	45
Karina Budi Astuti, S.Pd.	
Perayakan Pesta Demokrasi di Sekolah	49
Merlin Sanjaya, S.Pd.	
Belajar IPS yang Menyenangkan dengan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	52
Nurhayati, S.Pd.	
Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan <i>Ngajeni</i> pada Peserta Didik SMPN 3 Pleret	56
Rahayuningsih, S.Pd.	
Semangat Belajar IPA dengan Media Teka-Teki Silang	60
Sri Nurdayati, S.Pd.	
Penerapan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 3 Pleret	64
Wahyuningsih W., S.Pd.	
Mudah Belajar Membaca Al-Qur'an dengan Tutor Sebaya	69
Wiwin Zuliyati, S.Ag.	
Belajar dan Bebas Bermain	73
Astopo Widiyatno, S.Pd.	

Belajar PPKn dengan <i>Mind Mapping</i> dan Teka Teki Silang (TTS).....	77
Bagas Febrian, S.Pd.	
Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar IPA Melalui Pendekatan Kontekstual	80
Gatot Sugiri, S.Pd.	
Meningkatkan Hasil PJOK Materi Bola Voli	92
Muhammad Darmawan, S.Pd.	
Menerapkan Kebiasaan Sopan Santun	95
Sugeng Raharjo, S.Pd.	
Kolaborasi Pembelajaran Berdeferensiasi Seni Batik Cap Bagi Kelas 7 dan 9	99
Yusuf Haryanta, S.Pd.	
PROFIL PENULIS.....	102

Pandemi Covid 19 dan Kurikulum Merdeka

Oleh:

Dra. Darsiti, M.Pd.

Kepala Sekolah, SMP Negeri 3 Pleret, Kabupaten Bantul

Pandemi Covid 19 yang kita alami selama kurang lebih dua tahun yang lalu, telah memberikan dampak yang luar biasa dalam berbagai bidang kehidupan, yakni ekonomi, Sosial, Kesehatan dan Pendidikan. Dalam bidang Pendidikan, pandemi covid 19 memberikan dampak penurunan kualitas hasil belajar, penurunan motivasi dan semangat belajar, kesenjangan (learning gap), krisis pembelajaran bahkan ketertinggalan pembelajaran bagi peserta didik (learningloss)

Antisipasi dampak Pandemi Covid 19, sebenarnya sudah dilakukan oleh pemerintah yakni dengan menerbitkan kurikulum darurat, yakni kurikulum kondisi khusus yang disesuaikan, yang kita sebut kurikulum darurat. Hal ini mengacu pada Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus. Namun demikian, kurikulum darurat atau kurikulum dalam kondisi khusus yang telah dilaksanakan di sekolah belum memberikan hasil yang berarti, atau belum mampu mengatasi ketertinggalan dan kesenjangan pembelajaran. Hal ini karena pembelajaran dilaksanakan secara daring (berubah wajah menjadi online),



siswa belajar dari jarak jauh sehingga pembelajaran dinilai kurang efektif.

Nah, untuk mengatasi ketertinggalan pembelajaran atau learningloss dan ketidakefektifan pembelajaran tersebut, pemerintah telah menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya pemulihan pembelajaran. Kurikulum Merdeka ini sudah dilaksanakan sejak tahun 2021 oleh sekolah sekolah program sekolah penggerak (PS). Ada 2500 lebih sekolah penggerak yang sudah mengimplementasikan kurikulum Merdeka.

Apa yang dimaksud kurikulum merdeka?

Kurikulum Merdeka atau sebelumnya disebut Kurikulum Prototipe merupakan kurikulum penyempurnaan terhadap kurikulum nasional sebelumnya yakni kurikulum 2013. Hasil Evaluasi terhadap kurikulum 2013, antara lain (1) beban belajar yang harus dipelajari siswa terlalu banyak (Puskurbuk, 2019), (2) terdapat pemahaman yang keliru dari para guru tentang masteri learning (pembelajaran tuntas), diartikan sebagai menuntaskan seluruh materi pelajaran, bukan pemahaman siswa yang dituntaskan (Balibang, Kemdikbud, 2019), (3) Kurikulum 2013 dianggap kurang memberikan fleksibilitas pada guru untuk menyesuaikan dengan kondisi pembelajaran pada dan pasca pandemi, terlalu syarat dengan konten atau materi.

Dengan adanya hasil evaluasi tersebut maka pemerintah memandang perlu adanya penyederhanaan dan penyempurnaan terhadap kurikulum, sebagai akibat dari learningloss, learning gap serta penyesuaian dengan kondisi dan kebutuhan terkini.



Menurut Pak Menteri, penggunaan kurikulum yang lebih fleksibel dengan menyempurnakan dan menyesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan terkini, terbukti efektif dalam mendongkrak capaian pembelajaran peserta didik (Paparan kemendikbudristek, 2021b).

Saat ini, sudah ada beberapa sekolah telah memulai melaksanakan Kurikulum Merdeka. Meskipun sebenarnya pemerintah memberikan opsi kepada sekolah untuk melaksanakan kurikulum sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik, yakni kurikulum 2013, kurikulum darurat, dan kurikulum merdeka. Untuk pelaksanaan kurikulum merdeka, pemerintah juga memberikan keleluasaan kepada sekolah untuk secara bertahap melaksanakan kurikulum merdeka sesuai dengan kesiapan sekolah dan guru-gurunya. Akan tetapi sudah banyak sekolah yang melaksanakan kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka ini dikembangkan sebagai kurikulum yang lebih fleksibel, berfokus pada materi esensial, pengembangan karakter dan kompetensi.

Apa yang berbeda dari kurikulum merdeka?

Dalam kurikulum merdeka materi hanya yang esensial saja yang dipelajari, sehingga peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Adapun struktur kurikulum Merdeka terdiri dari (1) program intrakurikuler (pembelajaran mapel Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Bahasa Inggris, PJOK, Informatika, Seni Budaya dan Muatan Lokal, (2) Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) serta



(3) ekstrakurikuler. Yang berbeda dari kurikulum Merdeka adalah adanya proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila menjadi muara akhir Pendidikan saat ini. Profil Pelajar Pancasila maksudnya profil pelajar sepanjang hayat yang kompeten dan berkarakter serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila. “Pelajar Pancasila adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Panduan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pandemi covid 19 telah memberikan dampak terjadinya learning loss dan learning gap pada proses pendidikan. Oleh karena itu diperlukan solusi untuk mengatasinya yakni dengan melakukan perubahan, penyesuaian dan penyempurnaan terhadap kurikulum 2013 dan lahirlah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka ini hadir sebagai solusi untuk mengatasi kesenjangan dan ketertinggalan pembelajaran seperti yang kita alami sebagai akibat pandemik covid 19 yang berkepanjangan.



Unsur Intrinsik dalam Cerita Fantasi Menumbuhkan Adab dan Rasa Syukur Peserta Didik

Oleh:

Dzakirotn Nafisah, S.Pd.

*Guru Bahasa Indonesia, SMP Negeri 3 Pleret, Kabupaten
Bantul*

Menumbuhkan adab dan rasa syukur pada peserta didik merupakan dua hal yang harus membudaya pada lingkungan sekolah. Penumbuhan karakter tersebut dapat diimplementasikan pada teks cerita fantasi. Degradasi moral para remaja mulai terlihat pada kasus akhir-akhir ini yang ditayangkan pada surat kabar ataupun televisi. Kasus siswa membakar sekolah, siswa memukul guru, siswa melakukan perundungan kepada guru, mata seorang guru di ketapel wali murid, dan berbagai kasus moral lainnya seputar dunia pendidikan.

Apakah sebab peserta didik mengalami degradasi moral? Hal tersebut terjadi salah satunya karena kesalahan dalam mendidik atau kelalaian dalam mengawasi. Menumbuhkan adab ataupun karakter pada peserta didik harus dimulai dari cara guru dan orang tua dalam mendidik. Hal ini bisa kita terapkan secara signifikan pada kegiatan belajar mengajar di kelas maupun lingkungan sekolah. Suparlan dalam Sitiatava (2016:15-16) mengemukakan bahwa mendidik dari



segi isi, sangat berkaitan dengan moral dan kepribadian. Kemudian ditinjau dari segi proses, mendidik berkaitan dengan memberikan motivasi untuk belajar dan mengikuti ketentuan atau tata tertib yang telah menjadi kesepakatan bersama. Sementara itu, jika ditinjau dari segi strategi dan metode yang digunakan, maka mendidik baiknya menggunakan keteladanan dan pembiasaan.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas, peserta didik menyimak film ‘Timun Mas’ dan ‘Geng Motor di Kampung Mak Beti’ bersama dengan guru. Sebelum penayangan film berlangsung, guru menyampaikan kepada siswa beberapa pertanyaan yang nantinya dapat peserta didik jawab dengan menyimak film tersebut. Pertanyaan berisi unsur intrinsik yang terdapat pada kedua film tersebut. Selepas peserta didik menyimak kedua film tersebut, guru memberikan pertanyaan pemantik terkait pesan moral pada film. Peserta didik secara bersamaan memberikan jawaban mereka terkait pesan moral pada film, yakni pada film ‘Timun Mas’ peserta didik dihadapkan pada cara mendidik seorang Ibu yang penuh kasih sayang namun pada klimaks cerita Timu Mas harus berani mengorbankan nyawanya agar dapat menyelamatkan sang Ibu dari Buto Ijo. Sedangkan pada film ‘Geng Motor di Kampung Mak Beti’ peserta didik dihadapkan dengan cara mendidik seorang Ibu yang keras dan kasar agar buah hatinya paham jika kehidupan itu penuh perjuangan dan keras.

Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur yang dimaksudkan seperti peristiwa, cerita, plot, penokohan, tema, latar, sudut pandang penceritaan,



bahasa atau gaya bahasa (Nurgiyantoro, 2013:30). Pada penayangan kedua film tersebut, peserta didik dengan cermat dan teliti menilai para tokoh dan mendeskripsikan karakter mereka satu per satu. Peran seorang guru sangat mendominasi pada kegiatan pembelajaran ini. Guru mulai meminta siswa untuk berpendapat terkait cara tokoh dalam bertindak. Seorang peserta didik memberanikan diri berpendapat secara garis besar mengatakan bahwa ‘cara mendidik setiap orang tua pada anaknya pasti berbeda-beda, ada yang didikannya keras, didikannya lembut, dan ada pula yang orang tuanya menanamkan nilai agama pada anak sejak dini. Namun kendati demikian, semua orang tua menginginkan dan memberikan yang terbaik untuk anaknya.’

Konteks dua film tersebut juga mengajarkan pesan moral yang terlihat pada sudut pandang dan gaya bahasa pembuat film/cerita. Kedua film tersebut mengajarkan beberapa hal, *pertama* cara mendidik orang tua akan berdampak pada kepribadian anak, seperti peribahasa buah jatuh tidak jauh dari pohonnya. *Kedua*, keadaan ekonomi belum tentu mewakili bahagia atau tidak sebuah keluarga. Pada film peserta didik disuguhkan dua keadaan rumah tangga, rumah tangga dengan keluarga kaya raya namun sang Anak kesepian dan tidak diakui, sementara itu ada rumah tangga dengan keluarga kekurangan namun penuh kasih sayang dan kehangatan. Pada alur tersebut peserta didik belajar bersyukur atas keadaan keluarga saat ini. Mereka pun juga belajar bahwa sebuah kehidupan itu bukan hanya atas takdir Tuhan, melainkan karena usaha diri sendiri dengan memilih menjadi



seorang yang berkepribadian baik, santun, jujur, ataupun sebaliknya. *Ketiga*, persahabatan akan terlihat ketika seorang sahabat akan tetap menerima, memberi nasihat, dan menolong sahabatnya meskipun pernah dikecewakan. *Keempat*, mengendarai motor sebelum waktunya akan berdampak negatif bagi lingkungan dan merugikan diri sendiri.

Oleh karena itu, peran guru dan orang tua sangat penting dalam mendidik dan membentuk anak/peserta didik agar memiliki moral, berbudi luhur, beradab dalam bersosial ataupun bermasyarakat. Karena dimulai dari hal kecil seperti penayangan film cerita fantasi yang sarat akan pesan moral, serta pembiasaan guru menstimulus siswa dengan santun pasti akan melahirkan peserta didik yang bermoral dan berbudi pekerti luhur.



Pengamatan dalam Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi

Oleh:

Aristi Setyaningrum, S.Pd.

*Guru Bahasa Indonesia, SMP Negeri 3 Pleret, Kabupaten
Bantul*

Teks Laporan Hasil Observasi merupakan salah satu jenis teks yang menjadi materi pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 7 di Kurikulum Merdeka. Dilihat dari namanya, maka dapat diketahui bahwa teks tersebut bukanlah karya fiksi, melainkan teks yang berdasarkan kenyataan sesuai apa yang diamati. Karakteristik teks LHO bersifat objektif dan faktual, tidak mengandung dugaan-dugaan, tanpa dipengaruhi oleh pendapat penulis, ataupun keberpihakan terhadap sesuatu. Sederhananya, teks LHO berisi jawaban dari pertanyaan tentang “apa itu?” dari sebuah objek yang diamati. Setiap objek dalam teks LHO akan dikupas secara mendetail.

Tujuan akhir dari pembelajaran teks LHO adalah siswa dapat menulis teks tersebut. Siswa mampu mendeskripsikan objek yang diamati ke dalam kalimat yang tepat. Oleh karena itu, siswa akan berlatih bagaimana menyusun kalimat definisi dan kalimat klasifikasi. Nantinya, siswa dapat menulis informasi dari pengamatannya secara terstruktur, sesuai dengan struktur teks. Kalimat definisi adalah kalimat yang berisi pengertian sedangkan kalimat klasifikasi adalah kalimat yang



berisi pengelompokan. Struktur teks LHO terbagi menjadi tiga bagian, yaitu definisi umum, deskripsi bagian, dan simpulan.

Ketika akan menulis teks LHO, tentu siswa harus memahami terlebih dahulu langkah-langkahnya, yaitu *pertama*, siswa menentukan topik dan tujuan, *kedua*, melakukan observasi, *ketiga*, mencatat data yang diperoleh saat observasi, dan *terakhir*, mengubah data ke dalam bentuk teks LHO sesuai dengan strukturnya.

Pada pembelajaran menulis teks LHO di kelas 8A, para siswa yang berjumlah 30 siswa mengikuti dengan sangat antusias. Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan topik. Topik ditentukan dengan cara undian. Sebelum menentukan topik, siswa dibentuk ke dalam beberapa kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 4-5 siswa. Setelah itu, guru menyiapkan undian yang berisi 8 macam topik, yaitu *Pengunjung Perpustakaan, Kehadiran Siswa, Pengunjung Kantin, Pengunjung BK, Alat Transportasi Guru Karyawan, Siswa yang Bersepeda ke Sekolah, Tanaman di Sekolah, dan Bekal Siswa*. Topik yang disiapkan guru fokus di lingkungan sekolah karena agar memudahkan siswa ketika pengamatan dan memudahkan guru dalam memantau siswa ketika pengamatan. Setelah semua kelompok memperoleh topik maka tujuan dapat dirumuskan.

Langkah kedua setelah menentukan topik dan tujuan adalah pengamatan. Pengamatan inilah yang menjadi ciri khas dari teks LHO. Teks LHO tidak dapat terlepas dari sebuah pengamatan. Tanpa melakukan pengamatan, siswa tidak akan dapat menulis sebuah teks LHO. Sebab, kembali lagi ke



pengertian teks tersebut, yaitu teks yang berisi hasil pengamatan. Oleh karena itu, untuk menuliskan hasil pengamatan itulah siswa harus melakukan pengamatan terlebih dahulu.

Pengamatan ini menjadi langkah yang paling membuat siswa berantusias karena dilakukan di luar kelas, seperti kelompok yang memperoleh topik *Alat Transportasi Guru Karyawan* akan melakukan pengamatan di tempat parkir guru dan karyawan, kelompok yang memperoleh topik *Bekal Siswa* akan melakukan pengamatan di semua kelas, dan siswa yang memperoleh topik *Pengunjung Perpustakaan* akan melakukan pengamatan di perpustakaan. Masing-masing kelompok akan melakukan pengamatan di tempat yang berbeda. Pengamatan ini dilakukan selama 3 pertemuan agar semakin banyak data yang diperoleh masing-masing kelompok. Semakin banyak data yang diperoleh akan semakin memudahkan siswa untuk menulis teks LHO. Saat proses pengamatan, masing-masing kelompok tidak sekadar sebatas melihat saja, tetapi juga harus mencatat hal-hal penting yang diperoleh, apa saja yang dilihat secara mendetail. Guru menyiapkan lembar pengamatan yang harus diisi oleh masing-masing kelompok.

Setelah melakukan pengamatan selama 3 pertemuan, langkah selanjutnya adalah mengubah data yang diperoleh ke dalam bentuk teks. Masing-masing kelompok akan menyusun kalimat demi kalimat sesuai data yang diperoleh. Kalimat-kalimat yang telah disusun akan dikembangkan menjadi paragraf sesuai strukturnya. Paragraf definisi umum berisi pengenalan objek yang diamati, paragraf deskripsi bagian



berisi penjelasan bagian-bagian objek secara mendetail, dan paragraf simpulan berisi simpulan tentang objek yang diamati.

Ketika teks LHO masing-masing kelompok sudah selesai, teks tersebut tidak langsung dikumpulkan ke guru. Siswa harus menyunting terlebih dahulu tulisan yang telah ditulis. Bagaimana diksi yang digunakan, bagaimana kalimat yang disusun, bagaimana ejaan yang digunakan, bagaimana tanda baca yang ditulis, dan bagaimana penulisan kata asing di dalam teks tersebut. Setelah dirasa semua tepat dan sesuai, masing-masing kelompok mengumpulkan lembar kerja yang digunakan untuk menulis teks LHO. Di akhir pembelajaran, siswa merasa bangga karena tujuan pembelajaran dapat tercapai, siswa mampu menulis teks tersebut.



Mudahnya Menulis Pidato Persuasi dengan Tiga Pertanyaan

Oleh:

Isnaini S.Pd.

*Guru Bahasa Indonesia, SMP Negeri 3 Pleret, Kabupaten
Bantul*

Pidato merupakan kegiatan yang sering kita jumpai dalam beberapa kesempatan. Seseorang melakukan pidato persuasif untuk membujuk maupun mempropagandakan suatu hal. Srianah (2020:2) menyatakan pidato persuasif adalah jenis pidato yang bertujuan untuk menarik perhatian para pendengar, memengaruhi, serta bersifat mengajak atau membujuk para pendengar agar mereka menjadi yakin dan mau melakukan sesuai dengan tujuan pidato tersebut. Selain itu, pidato persuasif merupakan bagian dari eksposisi yang digunakan untuk meyakinkan pembaca atau pendengar dengan menyajikan argumen yang logis dari satu sudut pandang.

Dunia pendidikan khususnya mata pelajaran Bahasa Indonesia mempunyai ruang lingkup dan tujuan menumbuhkan serta mengembangkan potensi individu baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan. Pada pengembangan keterampilan siswa diharapkan mampu mengungkapkan ide dan gagasannya dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Salah satu materi kelas IX K213 yang ditargetkan dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan ide dan gagasannya



adalah pembelajaran menulis teks pidato persuasi. Pembelajaran ini tertuang dalam Kompetensi Dasar 4.4 *Menuangkan gagasan, pikiran, arahan atau pesan dalam pidato (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya) secara lisan dan/atau tulis dengan memperhatikan struktur dan kebahasaan.*

Tidak dipungkiri dalam kehidupan sehari-hari khususnya bagi siswa mendengar orang berpidato persuasif sering dilakukan. Setidaknya setiap Senin siswa disuguhi macam-macam pidato persuasif pada kegiatan upacara. Namun demikian, meskipun pidato persuasif sering didengar ternyata masih banyak siswa kesulitan untuk membuat teks pidato persuasif dalam pembelajaran. Siswa merasa bingung untuk menyampaikan idenya meskipun sudah ditampilkan dan diperdengarkan contoh-contoh pidato persuasif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan beberapa perubahan strategi atau model pembelajaran menulis pidato persuasif agar lebih mudah. Pembelajaran menulis pidato yang sebelumnya hanya berdasarkan “lihat agar kamu mengetahui!” diubah menjadi “tunjukan apa yang kamu ketahui!.” Model ini menggunakan sistem pertanyaan untuk memancing ide atau gagasan siswa. Masing-masing siswa tentunya punya pendapat terkait suatu hal, tinggal bagaimana kita mampu menyusun kata-kata untuk menyampaikannya secara runtut agar mudah dipahami oleh orang lain.

Model pertanyaan dalam proses menulis pidato persuasi menyajikan tiga pertanyaan penting yang wajib dijawab oleh siswa. Pertanyaan ini dimaksudkan untuk memancing ide siswa



dan menyelesaikan tulisannya. Tiga pertanyaan tersebut diantaranya: 1) Apa yang ingin kamu bicarakan?, 2) Keadaan apa yang kamu lihat saat ini terkait hal yang kamu bicarakan?, dan 3) Solusi apa yang kamu tawarkan untuk hal tersebut?. Tiga pertanyaan tersebut harus dijawab secara urut kemudian disusun menjadi teks pidato persuasif dengan mengembangkan kalimatnya.

Tiga pertanyaan menulis pidato persuasif telah memberikan efek kemudahan bagi siswa untuk menulis teks sesuai struktur yang runtut. Sebagaimana diketahui, struktur teks pidato persuasif terdiri dari pernyataan posisi, rangkaian argumen, dan penguatan pernyataan posisi (Suprihatin: 2023:21). Model tiga pertanyaan untuk menulis pidato persuasi memiliki maksud, pertanyaan pertama sebagai pemancing ide/isu yang akan dibahas. Pertanyaan kedua berupa pernyataan posisi yaitu sudut pandang penulis menyoroti hal yang sedang terjadi. Pertanyaan ketiga berupa rangkaian argumen/solusi dihadirkan untuk menghadapi permasalahan yang sedang menjadi pusat pembicaraan.

Model menulis pidato persuasif dengan tiga pertanyaan merupakan cara efektif dan kreatif untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran ini menerapkan model pembelajaran aktif, kreatif, berfikir kritis, dan menyenangkan. Siswa merasa mudah dalam menyampaikan idenya karena dibantu tiga pertanyaan yang wajib mereka jawab untuk mempermudah dalam menulis pidato persuasif. Bentuk jawaban diberikan menurut pandangannya bukan



konsep yang harus dipahami dan dihafalkan sehingga tidak memberatkan siswa.

Pengalaman berharga, ketika langkah di atas selesai, siswa dengan antusias maju ke depan menunjukkan hasil karyanya. Siswa merasa rileks dan senang menyalurkan ide untuk saling memengaruhi temannya dengan gagasan yang ditawarkan. Siswa kemudian diberikan kesempatan untuk membacakan pidato di depan kelas secara bergantian. Siswa lain yang berperan sebagai tamu undangan memberikan apresiasi tepuk tangan dan sesekali memperbaiki teksnya yang kurang tepat dari hasil menyimak temannya.

Mendengarkan pidato memang sangat lekat ditelinga, tetapi ternyata mencoba menyusun teks pidato masih banyak yang tidak bisa. Model pembelajaran tiga pertanyaan untuk menulis pidato persuasif ternyata mampu memberikan kesempatan siswa untuk mengembangkan cipta, karsa, dan rasa. Kepercayaan diri bahwa ide-ide siswa sangat bagus dan bermanfaat mampu memberikan efek besar terhadap pencapaian siswa tersebut.



Fun English dengan Pembelajaran DIGLE-T (Digital Learning Tasks)

Oleh:

Hartuti, S.Pd

Guru Bahasa Inggris, SMP Negeri 3 Pleret, Kabupaten Bantul

Pembelajaran yang berpusat pada murid merupakan tujuan pendidikan di Indonesia yang mana dalam pembelajaran di kelas-kelas harus mencerminkan penerapan Profil Pelajar Pancasila. Menurut Ki Hadjar Dewantara Pendidikan haruslah sesuai kodrat anak. Kodrat alam dan kodrat zaman merupakan hal alamiah yang dibawa anak-anak sesuai dengan masanya masing-masing. Di era industri 4.0 ini, murid harus dibekali dengan keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Collaboration, and Communication*). Keterampilan yang selanjutnya dianggap keterampilan abad-21 ini menjadi bekal penting yang harus dimiliki para murid di masa depan agar menjadi bagian dari masyarakat yang berdaya saing. Maka dari itu, penting bagi guru masa kini untuk dapat menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat menjembatani murid untuk memiliki keterampilan abad-21 tersebut.

Metode pembelajaran adalah salah satu faktor penting penunjang agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Metode pembelajaran berbasis *learning tasks* merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pada makna disbanding



dengan struktur (Ellis, 2003). Pembelajaran Bahasa Inggris adalah pembelajaran yang menekankan pada makna kata yang mana murid harus memahami makna dari Bahasa tersebut untuk kemudian dapat merespon tindakan yang sesuai. Selaras dengan kodrat zaman murid sekarang, guru disini merancang sebuah pembelajaran berbasis *digital learning tasks (DIGLE-T)*. Penggunaan media digital dalam pembelajaran diharapkan mampu memberikan bekal pengetahuan kepada murid dan sekaligus dapat mengasah keterampilan 4C murid.

Kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris pada kelas 7 SMP Negeri 3 Pleret, Kabupaten Bantul menggunakan media berbasis *digital learning task (DIGLE-T)* diawali dengan berdoa, menyapa dan menanyakan kabar murid, memberikan apersepsi pembelajaran kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran pada kesempatan itu yakni peserta didik mampu untuk merespon greeting and parting expressions sesuai dengan salah satu capaian pembelajaran pada kelas 7 fase D Kurikulum Merdeka. Media digital yang digunakan adalah *Responsive Learning Tasks* dengan menggunakan *Platform Canva*. Dalam media digital tersebut berisikan materi dan contoh percakapan yang terhubung langsung dengan YouTube dan beberapa web pembelajaran. Murid dapat melakukan *self-access* terhadap media tersebut menggunakan *Smartphone* terkoneksi internet masing-masing. Murid juga dapat merespon tasks yang ada di dalamnya dengan berlatih percakapan terkait materi *greeting and parting*. Dalam pelaksanaannya di kelas murid dapat mengerjakan tasks tersebut secara berpasangan sehingga akan timbul kolaborasi



dan komunikasi efektif dengan bantuan media digital learning tasks tersebut. Berpikir kritis dan kreatif juga dapat ditemukan pada kegiatan pembelajaran ini yaitu ketika murid mencoba untuk menghasilkan produk pembelajaran Speaking berupa percakapan berpasangan. Mereka dapat membuat produk Speaking mereka dalam bentuk video, audio, ataupun comic-strip digital sesuai dengan minat belajar mereka. Hal ini mengakomodir salah satu bentuk pembelajaran berdiferensiasi yang diamanatkan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka.

Guru yang sekaligus berperan sebagai peneliti disini telah melakukan serangkaian penelitian tindakan kelas (PTK) dengan media pembelajaran *digital learning tasks (DIGLE-T)* yang mana proses pembelajarannya dapat disimpulkan sebagai berikut. Penggunaan media pembelajaran digital learning tasks mampu meningkatkan kemampuan murid dalam hal ini adalah kemampuan *Speaking*. Penggunaan media digital juga menarik minat murid untuk terlibat aktif dan kreatif dalam pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat pada pembelajaran yang aktif dengan murid saling memberikan umpan balik satu sama lain dengan temannya dalam mengerjakan digital learning tasks ini. Keberhasilan penelitian ini juga bisa dilihat dari hasil *speaking test performance* murid yang menunjukkan kriteria ketercapaian capak sebanyak di atas 80%.



Discovery Learning Model

Pembelajaran Bahasa Inggris Dalam Rangka Peningkatan Nilai ASPD

Oleh:

Suratinem, S.Pd.

Guru Bahasa Inggris, SMP Negeri 3 Pleret, Kabupaten Bantul

Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru di dalam kelas kadang-kadang membuat guru kaku terutama dalam memilih satu atau metode pembelajaran, dan mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran. Pada kenyataannya pendidikan telah dilaksanakan semenjak adanya manusia, hakikatnya pendidikan merupakan serangkaian peristiwa yang kompleks yang melibatkan beberapa komponen antara lain: tujuan, murid, pendidik, isi/bahan, cara/metode dan situasi/lingkungan. Hubungan keenam faktor tersebut berkait satu sama lain dan saling berhubungan dalam suatu aktifitas satu pendidikan.

Keberhasilan pengajaran juga tergantung pada keberhasilan murid dalam proses belajar mengajar, sedangkan keberhasilan murid tidak hanya tergantung pada sarana dan prasarana pendidikan, kurikulum maupun metode. Akan tetapi guru mempunyai posisi yang sangat strategi dalam meningkatkan prestasi murid dalam penggunaan strategi pembelajaran yang tepat.



Banyaknya persiapan yang ingin dilakukan dalam metode pembelajaran Kurikulum 13 sehingga guru sasaran merasa terbebani dalam memberikan pembelajaran, dan guru sasaran lebih cenderung untuk menggunakan pembelajaran langsung. Oleh karena itu model pembelajaran Discovery Learning pada Kurikulum 13 tersebut perlu disosialisasikan lebih optimal pada guru sasaran untuk dapat diaplikasikannya dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dimaksudkan supaya guru sasaran tidak tertinggal dengan inovasi pendidik dengan penerapan model pembelajaran inovatif.

Peningkatan Kompetensi Pembelajaran perlu diadakan juga untuk meningkatkan kompetensi siswa melalui pembinaan guru dalam merencanakan, melaksanakan, sampai dengan mengevaluasi pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS). Program ini merupakan bagian dari program Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan yang diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negera dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya.

Manfaat dari peningkatan kompetensi pembelajaran antara lain membiasakan guru untuk membuat pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga penilaiannya, membiasakan siswa untuk berpikir tingkat tinggi sehingga dapat meningkatkan kompetensinya, memberikan acuan kepada kepala sekolah dalam pelaksanaan supervisi akademik, dan



memberikan acuan kepada pengawas sekolah dalam pelaksanaan supervisi akademik dan manajerial.

Guru pun diharapkan untuk menggunakan atau mengembangkan mode-model pembelajaran yang lebih variatif agar pembelajaran lebih menyenangkan dan menantang. Pembelajaran yang HOTS ditindaklanjuti dengan penilaian HOTS. Soal-soal yang diberikan harus mengukur ketercapaian siswa pada ranah C-4, C-5, dan C-6, disesuaikan dengan KKO yang telah ditetapkan pada RPP. Instrumen test yang digunakan bisa dalam bentuk soal Pilihan Ganda (PG) atau uraian. Soal PG dan HOTS yang berorientasi pada HOTS tentunya bukan sekedar menanyakan sekedar menanyakan "apa?", "siapa?", "kapan?" dan "dimana?", tetapi menanyakan "mengapa?" dan "bagaimana?". Berdasarkan kepada hal tersebut, maka guru harus banyak membiasakan soal-soal HOTS kepada siswa, agar siswa terbiasa mengasah nalar, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan solutif.

Diimplementasikannya kurikulum 2013 (K-13) dengan metode Discovery Learning membawa konsekuensi guru yang harus semakin berkualitas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Karena K-13 mengamanatkan penerapan pendekatan saintifik (5M) yang meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar/ mengasosiasikan, dan mengomunikasikan. Selanjutnya ada integrasi literasi dan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) dalam proses belajar mengajar (PBM). Pembelajaran pun perlu dilaksanakan secara kontekstual dengan menggunakan model, strategi, metode, dan



teknik sesuai dengan karakteristik Kompetensi Dasar (KD) agar tujuan pembelajaran tercapai.

Pembelajaran abad 21 secara sederhana diartikan sebagai pembelajaran yang memberikan kecakapan abad 21 kepada peserta didik, yaitu 4C yang meliputi: (1) Communication (2) Collaboration, (3) Critical Thinking and problem solving, dan (4) Creative and Innovative. Berdasarkan Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Krathwohl dan Anderson, kemampuan yang perlu dicapai siswa bukan hanya LOTS (Lower Order Thinking Skills) yaitu C1 (mengetahui) dan C-2 (memahami), MOTS (Middle Order Thinking Skills) yaitu C3 (mengaplikasikan) dan C-4 (menganalisis), tetapi juga harus ada peningkatan sampai HOTS (Higher Order Thinking Skills), yaitu C-5 (mengevaluasi), dan C-6 (mencipta). Penerapan pendekatan saintifik, pembelajaran abad 21 (4C), HOTS, dan integrasi literasi dan PPK dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dalam rangka menjawab tantangan, baik tantangan internal dalam rangka mencapai 8 (delapan) SNP dan tantangan eksternal, yaitu globalisasi. Melalui berbagai pelatihan atau bimbingan teknis (bimtek) K-13 yang telah dilakukan selama ini diharapkan mampu mengubah paradigma guru, juga meningkatkan kompetensi guru dalam pembelajaran. Pendekatan saintifik, pembelajaran abad 21 (4C), HOTS, integrasi literasi dan PPK, dan pembelajaran kontekstual sebenarnya bukan hal yang baru bagi guru. Secara sadar ataupun tidak sebenarnya hal tersebut sudah dilakukan, hanya dalam K-13 lebih ditegaskan lagi untuk dilaksanakan pada PBM, dan hasilnya dilakukan melalui



penilaian otentik yang mampu mengukur ketercapaian kompetensi siswa.

Masalah yang dihadapi terutama adalah belum terbiasanya siswa belajar dengan model discovery learning. Dengan tujuan untuk mendapat nilai ulangan yang baik guru selalu menggunakan metode ceramah, siswa pun merasa lebih percaya diri menghadapi ulangan (penilaian) setelah mendapat penjelasan guru melalui ceramah. Agar siswa yakin bahwa pembelajaran tematik dengan Discovery Learning dapat membuat mereka lebih menguasai materi pembelajaran, guru memberi penjelasan sekilas tentang apa, bagaimana, mengapa, dan manfaat belajar berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skills HOTS).

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian yang telah dilakukan tentang desain pembelajaran (RPP) yang telah dikembangkan maka dapat disimpulkan sebagai berikut: ada kondisi dan potensi pengembangan desain pembelajaran menggunakan model pembelajaran Discovery Learning berbasis HOT, dalam proses pembelajaran kita diharapkan menerapkan model Discovery Learning dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau higher order thinking skill (HOTS) pada jenjang kognitif dari C4-C6, analisis, evaluasi dan kreasi, Produk desain pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran discovery learning berbasis higher order thinking skill (HOTS) ini efektif diterapkan berdasarkan hasil nilai belajar pretest dan posttest yang meningkat, Produk desain pembelajaran (RPP) menggunakan model pembelajaran discovery learning berbasis higher order



thinking skill (HOTS) ini efisien diterapkan berdasarkan waktu yang digunakan lebih sedikit dari yang direncanakan.

Berdasarkan beberapa hasil praktik baik pembelajaran tematik dengan model pembelajaran Discovery Learning (PDL), guru seharusnya tidak hanya mengajar dengan mengacu pada buku siswa dan buku guru serta jaring-jaring tema yang telah disediakan, tetapi berani melakukan inovasi pembelajaran tematik yang kontekstual sesuai dengan latar belakang siswa dan situasi dan kondisi sekolahnya. Hal ini akan membuat pembelajaran lebih bermakna. Siswa diharapkan untuk menerapkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam belajar, tidak terbatas pada hafalan teori. Kemampuan belajar dengan cara ini akan membantu siswa menguasai materi secara lebih mendalam dan lebih tahan lama (tidak mudah lupa). Sekolah, terutama kepala sekolah dapat mendorong guru lain untuk ikut melaksanakan pembelajaran berorientasi HOTS. Dukungan positif sekolah, seperti penyediaan sarana dan prasarana.

1. Pengembangan produk desain pembelajaran harus memenuhi kriteria efektif, efisien dan daya tarik, efektivitas berkaitan dengan pencapaian tujuan pembelajaran yaitu pada hasil pembelajaran yang didapatkan peserta didik. Efisiensi berkaitan dengan penggunaan waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan daya tarik berkaitan dengan ketertarikan anak saat pembelajaran yang berlangsung dimana anak tertarik dengan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning*.

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan desain



pembelajaran berupa RPP ini sesuai dengan teori belajar *kognitiv* dan *konstruktivistik* dimana peserta didik menemukan sendiri permasalahan yang ada selain itu peserta didik aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang dipelajari hal ini juga sesuai dengan tujuan pengembangan desain pembelajaran untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi anak. Pengembangan Pada desain pembelajaran ini menerapkan teori desain ASSURE sehingga menjadi RPP dengan memilih.

3. Metode pembelajaran *discovery learning* yang diterapkan sesuai langkah- langkah pembelajaran nya untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking skill* (HOTS) pada peserta didik.
4. Jenis penelitian R&D (penelitian dan pengembangan) ini dinilai oleh banyak orang sebagai penelitian yang rumit sehingga kurang diminati oleh peneliti karena kurang memahami langkah-langkah penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan hendaknya dimulai dari hal-hal sederhana Namun mempunyai manfaat yang sangat berarti bagi guru maupun peserta didik, hal ini yang melandasi peneliti untuk mengembangkan desain desain.
5. Desain pembelajaran berupa RPP yang akan di jadikan sebagai motivasi guru untuk mengembangkan RPP dengan berbagai model pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. pengembangan yang peneliti tuangkan dalam kegiatan ini meliputi langkah-langkah : 1) pendahuluan, yang berisi analisis kebutuhan dan



identifikasi sumber daya untuk memenuhi kebutuhan, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk awal, 4) validasi ahli, 5) revisi produk, 6) uji coba dan, 7) produk akhir adalah desain pembelajarn berupa RPP tema 6 subtema 2 pembelajaran ke2. Kegiatan ini menjadi pijakan empirik dan sumber inspirasi bagi peneliti untuk melakukan hal yang sama pada obyek dan kompetensi yang berbeda.



Biarkan Mereka Memilih

Oleh:

Wista Indriyani, S.Pd.

Guru Matematika, SMP Negeri 3 Pleret, Kabupaten Bantul

Kurikulum merdeka bisa dikatakan identik dengan pembelajaran berdeferensiasi. Pembelajaran ini lebih memberikan keleluasaan pada peserta didik untuk meningkatkan kompetensinya dibandingkan dengan cara pembelajaran yang ada di kurikulum sebelumnya. Pembelajaran matematika dituntut pula sebisa mungkin berdeferensiasi dalam pembelajarannya agar peserta didik lebih merasa nyaman sesuai dengan karakter, gaya belajar dan sesuai tingkat pemahamannya. Meskipun matematika disebut sebagai mata pelajaran yang kurang diminati oleh Sebagian besar peserta didik.

Pembelajaran matematika kelas 8 bulan ini sedang berlangsung membahas materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel atau dikenal dengan SPLDV. Penyelesaian SPLDV yang dipelajari ada tiga cara yaitu substitusi, eliminasi dan grafik. Selain tiga cara tersebut ada satu cara untuk menyelesaikannya yaitu gabungan dua cara eliminasi dan substitusi yang kami sebut sebagai cara campuran.

Pembelajaran tentang SPLDV di kelas 8 memerlukan materi awal yang harus dikuasai. Tanya jawab di awal pembelajaran lakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman



dan persiapan peserta didik untuk memasuki materi SPLDV. Peserta didik bersama-sama mengingat kembali tentang persamaan linear satu variabel dan menggambar garis. Mengingat persamaan linear satu variabel adalah untuk memudahkan peserta didik dalam menguasai eliminasi dan substitusi. Untuk menguasai cara penyelesaian grafik dalam SPLDV maka peserta didik harus mampu menggambar garis yang telah didiskusikan di kelas sebelumnya pada materi persamaan garis.

Cara penyelesaian SPLDV mulai didiskusikan satu persatu, di mulai dengan mengamati dan membaca buku pendamping. Diskusi mulai dari cara penyelesaian SPLDV dengan eliminasi, substitusi dan terakhir mendiskusikan cara penyelesaian dengan menggunakan cara campuran antara substitusi dan grafik atau menggambar garis.

Memerlukan waktu untuk mendiskusikan cara- cara penyelesaian SPLDV ini. Diskusi yang dilakukan diusahakan dapat melibatkan seluruh peserta didik yang ada sehingga diharapkan peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami materi yang sedang dipelajari.

Tiga acara penyelesaian SPLD ditambah satu cara campuran telah selesai didiskusikan langkah-langkahnya. Diharapkan semua langkah-langkah penyelesaian SPLDV mampu dikuasai peserta didik dan mereka dapat menerapkannya sesuai dengan tipe soal yang akan mereka hadapi.

Pembelajaran diferensiasi diterapkan dalam proses pembelajaran materi SPLDV ini, yaitu setelah diskusi



pembahasan langkah-langkah penyelesaian SPLDV. Peserta didik diminta menyelesaikan soal latihan. Peserta didik diberikan keleluasaan atau kebebasan untuk memilih salah satu cara dari tiga cara yang telah didiskusikan untuk menyelesaikan soal latihan SPLDV. Peserta didik diperbolehkan pula memilih cara campuran jika menurut mereka lebih mudah. Mereka memilih cara yang mereka anggap paling mudah bagi mereka secara pribadi, bukan karena pengaruh teman atau pengaruh guru, tetapi mereka memilih cara yang paling mereka pahami.

Setelah peserta didik memilih, guru menganjurkan peserta didik berkelompok sesuai pilihan cara yang sama, tetapi sebagian dari peserta didik menolak, mereka ingin mencoba menyelesaikan SPLDV secara mandiri. Mereka pun mencoba menyelesaikannya secara individu. Waktu berjalan dalam hitungan menit, terlihat bahwa sebagian peserta didik macet langkahnya dalam menyelesaikan latihan soal tersebut. Mereka berhenti karena belum dapat melanjutkan langkah penyelesaian.

Peserta didik pada akhirnya memutuskan menerima tawaran guru untuk berkelompok dan diskusi menyelesaikan soal. Mereka berkelompok sesuai pilihan cara yang telah mereka pilih. Kelompok diskusi mereka pun tidak terbatas 4 atau 5 orang perkelompok. Mereka memilih teman yang mengerjakan dengan cara yang sama, Berdiskusi sesuai pilihan cara penyelesaian persamaan linear yang mereka pilih, membuat peserta didik lebih termotivasi karena menganggap diri mereka satu pemikiran.



Diskusi peserta didik memberikan kesempatan pada mereka untuk saling melengkapi sehingga langkah tertentu yang belum dimengerti salah satu peserta didik dapat dijelaskan oleh peserta didik lain dalam kelompok diskusi tersebut. Ini sering disebut sebagai tutor sebaya. Tutor sebaya membuktikan sebagai cara efektif untuk pembelajaran matematika yang selama ini dianggap sebagai mata pelajaran sulit dan kurang diminati peserta didik. Memang masih ada yang belum menguasai langkah- langkah penyelesaian SPLV sehingga masih perlu bimbingan guru secara langsung tapi sebagian peserta didik dapat menyelesaikan SPLDV sebagai hasil diskusi mereka.

Deferensiasi sesuai tingkat pemahaman peserta didik dan tutor sebaya merupakan perpaduan yang diperlukan dalam pembelajaran di kelas 8 untuk materi penyelesaian SPLDV di SMP Negeri 3 Pleret.



Media Quizizz

Menciptakan Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan

Oleh:

Hilda Sabrina Nirwanti, M.Pd.

Guru Matematika, SMP Negeri 3 Pleret, Kabupaten Bantul

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berlanjut telah membawa dampak positif bagi masyarakat. Semakin banyak penemuan dan inovasi yang memudahkan kita dalam berbagai aktivitas sehari-hari. Dengan adanya perangkat elektronik seperti smartphone dan komputer, kita dapat dengan mudah mengakses informasi dari belahan dunia manapun. Hal ini telah memperluas wawasan kita dan mempermudah kita untuk terhubung dengan orang-orang di seluruh dunia.

Peningkatan dalam teknologi komunikasi juga memberikan kemudahan dalam melakukan komunikasi jarak jauh, baik melalui telepon, pesan teks, email, atau aplikasi chat. Selain itu, perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi juga berdampak pada peningkatan kualitas hidup kita. Perkembangan teknologi informasi yang ini sangat berpengaruh dalam berbagai kehidupan salah satunya berdampak positif dalam bidang pendidikan (Basori, 2013; Herlambang & Hidayat, 2016) yang mengakibatkan mutu pendidikan meningkat (Nasrullah, Ende, & Suryadi, 2017).



Penggunaan smartphone dan internet yang seimbang dan dimanfaatkan dengan baik khususnya pada dunia pendidikan, hal ini akan membawa bidang pendidikan untuk maju dan berkembang seiring dengan perkembangannya teknologi informasi dan komunikasi. Maka dari itu proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari peran teknologi informasi. Misal kegiatan guru dan siswa yang banyak kegiatannya menggunakan media komputer dan internet di sekolah (Maghfiroh, Kirom, & Munif, 2018).

Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan untuk semua peserta didik atau siswa mulai dari sekolah dasar sampai ke jenjang pendidikan berikutnya. Hal ini agar siswa dapat berpikir secara logis, analitis, sistematis, dan kritis. Selain itu matematika merupakan ilmu dasar yang selalu digunakan dimana saja, kapan saja, dan oleh siapa saja. Menurut Sugandi, A. (2004: 9) yang menyatakan bahwa pembelajaran terjemahan dari kata “instruction” yang berarti self instruction (dari internal) dan external instructions (dari eksternal). Pembelajaran yang bersifat eksternal antara lain datang dari guru yang disebut teaching atau pengajaran. Pengertian lainnya disampaikan oleh Sagala, Syaiful (61: 2009) adalah “Membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik. Sebagaimana pembelajaran dalam pembelajaran lain, hal ini berlaku juga pada pembelajaran matematika.



Menurut Teori belajar Jerome Bruner dalam Suherman, dkk (2003:43) dalam teorinya menyatakan bahwa belajar matematika akan lebih berhasil jika proses pengajaran diarahkan kepada konsep-konsep dan struktur-struktur yang terbuat dalam pokok bahasan yang diajarkan, disamping hubungan yang terkait antar konsep-konsep dan struktur-struktur.

Menurut Hudoyo dan Herry (Sukarman, 2002:8) pengertian belajar matematika merupakan kegiatan mental yang tinggi, karena secara singkat dikatakan bahwa matematika berkenaan dengan ide-ide atau konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hierarkis dan penalarannya deduktif. Oleh karena itu konsep-konsep matematika yang lebih mendasar harus dipahami terlebih dahulu sebelum mempelajari konsep selanjutnya. Sebagai contoh bila konsep A dan B mendasari konsep C, maka konsep C tidak mungkin dipelajari sebelum konsep A dan B dipahami atau dikuasai terlebih dahulu.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar matematika adalah suatu kegiatan diri siswa untuk menerapkan konsep-konsep, struktur dan pola matematika sehingga menjadikan siswa berpikir logis, kreatif, sistematis. Dan didalam mempelajari matematika harus secara runtun dimulai dari yang dasar. Namun sekarang banyak ditemui di lapangan bahwa bidang studi matematika merupakan mata pelajaran yang menjadi momok bagi para peserta didik. Mereka sering kali merasakan kesulitan dalam mempelajari, memahami, mendeskripsikan hingga harus menghafal rumus-rumus matematika yang begitu banyak.



Berdasarkan kesulitan-kesulitan tersebut akhirnya peserta didik membenci matematika dan enggan belajar matematika. Entah siapa yang memberikan kesan dan memulai bahwa mata pelajaran matematika itu sulit dan membosankan, sehingga menjadi pola pikir yang melekat pada diri mereka. Dengan paradigma yang sudah tertanam dalam diri peserta didik bahwa matematika adalah hal yang sulit sehingga dalam melaksanakan pembelajaran matematika pun akan terasa sia-sia dan tidak mencapai tujuan pembelajaran pada yang seharusnya dicapai.

Untuk menghapus paradigma tersebut terdapat beberapa solusi dengan menggunakan aplikasi Quizizz dalam melakukan kegiatan pembelajaran matematika. Quizizz merupakan sebuah web-tool untuk membuat permainan kuis interaktif yang digunakan dalam pembelajaran di kelas. Kuis interaktif yang dibuat memiliki hingga 4 pilihan jawaban termasuk jawaban yang benar dan dapat ditambahkan gambar ke latar belakang pertanyaan. Bila pembuatan kuis sudah jadi, kita dapat membagikan kode ke siswa agar siswa dapat login ke kuis tersebut.

Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa. Quizizz juga memberikan data dan statistik tentang kinerja siswa. Guru dapat melacak berapa siswa yang menjawab pertanyaan yang telah dibuat, pertanyaan yang harus dijawab dan banyak lagi. Bahkan guru dapat mendownload statistik dalam bentuk Ms. Excel. Quizizz juga memberikan fitur “pekerjaan rumah”, sehingga pekerjaan rumah siswa dapat dikerjakan kapan saja dan dari mana saja. Siswa dapat lebih



fleksibel dalam mengerjakan pekerjaan rumah dan guru dapat membatasi waktu pekerjaan rumah tersebut.

Game Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game, yang membawa aktivitas multi pemian ke ruang kelas dan membuatnya di kelas latihan interaktif dan menyenangkan (Purba. 2019: 5). Implementasi menggunakan Game Quizizz siswa dapat melakukan latihan di dalam kelas pada perangkat elektronik mereka. Tidak seperti aplikasi pendidikan lainnya, Game Quizizz memiliki karakteristik permainan seperti avatar, tema, meme, dan musik menghibur dalam proses pembelajaran.

Quizizz juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game Quizizz dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar yang selama ini ujian pakai kertas. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui penggunaan berbagai macam model atau metode pembelajaran ataupun dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat siswa menjadi bersemangat untuk belajar dan lebih mudah memahami materi. Pengembangan media pembelajaran menggunakan komputer atau laptop dan handphone atau Smartphone, salah satunya dengan pemanfaatan game edukatif.



Hal ini sependapat dengan Henry (2010: 53 –54) yang mengemukakan tentang dampak positif penggunaan game yang salah satunya adalah game menyenangkan dan menghibur serta game memberikan latihan untuk pemecahan masalah dan logika.

Aplikasi kuis online Quizizz dapat digunakan oleh para pengajar untuk melihat sejauhmana siswa dalam belajar. Penggunaan yang mudah dan hasil yang cepat dalam proses penilaiannya menjadikan aplikasi ini layak digunakan sebagai aplikasi pembelajaran yang mendukung revolusi pembelajaran 4.0, sehingga siswa memiliki minat dan motivasi yang kuat untuk belajar.

Guru yang mengajar pasti memiliki bank soal. Sehingga aplikasi ini dapat digunakan sebagai sarana menyimpan soal dan untuk kemudian dianalisis soal tersebut sehingga mampu menjadi soal yang valid, reliabel dan memiliki daya beda serta tingkat kesukaran yang baik. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Lasia Agustina, Sesiomadika 2019 Hal 1-7). Dengan pembelajaran matematika menggunakan quizizz dapat meningkatkan dalam belajar matematika dan menghilangkan mindset bahwa matematika adalah pelajaran yang membosankan.



Peran BK dalam Mendampingi Tugas Perkembangan Peserta Didik

Oleh:

Dhea Adi Wibowo, S.Pd

Counselor Cool and Friendly in SMP N 3 PLERET

Dalam Permendikbud Nomor 111 tahun 2014 dijelaskan bahwa Bimbingan dan Konseling merupakan upaya sistematis, objektif, logis dan berkelanjutan serta terprogram yang dilakukan oleh konselor maupun guru Bimbingan dan Konseling untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik dalam mencapai kemandirian dalam kehidupannya. Selama ini masih terjadi mispersepsi mengenai peran guru Bimbingan dan konseling atau yang bisa disebut dengan Konselor sekolah. Banyak yang masih mengira jika tugas konselor ialah menertibkan peserta didik. Tidak salah memang, namun hal ini dirasa kurang tepat. Permendikbud telah menjelaskan bahwa upaya dalam bimbingan dan konseling haruslah sistematis, objektif logis, berkelanjutan dan yang paling penting ialah terprogram.

Perlu dipahami bimbingan konseling adalah bagian dari Pendidikan yang seyogyanya setara dengan mata Pelajaran lain. Namun, bimbingan dan konseling tidak memerlukan nilai angka sebagai bentuk capaian kesuksesan pemberian layanan. Justru bimbingan dan konseling adalah sarana yang bermaksud untuk memfasilitasi peserta didik memperoleh nilai, baik nilai



akademik maupun nilai- nilai kehidupan. Bimbingan konseling berupaya mendampingi peserta didik dalam menjalani kegiatan belajar mengajar di setiap harinya. Seperti halnya rel kereta yang menjaga kereta tetap melaju dalam trek, bimbingan konseling pun merupakan rel yang menjaga peserta didik agar dapat melaju sampai tujuan.

Terdapat 4 bidang layanan bimbingan konseling untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam tugas perkembangannya. Pertama ialah bidang pribadi dimana banyak permasalahan timbul dimulai dari diri sendiri. Kedua ialah bidang sosial yang banyak diangkat dalam perjalanan kehidupan sehari-hari. Ketiga, karena bimbingan dan konseling diberikan dalam lingkup sekolah maka bidang belajar menjadi salah satu fokus penting. Dan yang terakhir adalah bidang karir dimana banyak peserta didik yang masih kurang dalam pemahaman karir maupun sekolah lanjutan.

Peserta didik masing-masing memiliki keunikan dalam dirinya. Hal ini terkadang menimbulkan problematika dalam kehidupan. Disini peran bimbingan dan konseling ialah mendampingi peserta didik agar tugas perkembangannya tercapai, terlepas dari keunikan maupun problematika yang dimiliki oleh tiap peserta didik. Oleh karena itu bimbingan konseling tidak selalu harus menertibkan peserta didik namun justru bimbingan konseling haruslah dapat membantu peserta didik dalam mencapai tugas perkembangannya.

Bimbingan konseling khususnya konselor harus dapat membantu peserta didik dalam mencapai tugas perkembangannya. Harapannya peserta didik dapat



mengoptimalkan kemampuan secara optimal, menjadi pribadi yang mandiri, sukses, sejahtera dan Bahagia dalam hidupnya. Upaya yang sistematis dan terprogram tidak serta merta insidental menertibkan peserta didik, namun terprogram dan terarah sehingga peran bimbingan dan konseling dalam pendampingan peserta didik mencapai tugas perkembangannyapun menjadi jelas. Stigma Masyarakat dan persepsi mengenai bimbingan dan konseling sebagai polisi sekolah akan terhapus apabila konselor mampu mendampingi peserta didik melalui tahap perkembangan dengan sukses melalui upaya sistematis dan terprogram.



Observasi Lingkungan Sekolah untuk Mengasah Kemampuan *Problem Solving* Peserta Didik

Oleh:

Indah Nur Ramadanti, S.Pd.

*Guru Ilmu Pengetahuan Alam, SMP Negeri 3 Pleret, Kab
Bantul*

Pembelajaran IPA memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan yang dapat digunakan sebagai solusi pemecahan masalah kehidupan karena IPA diperoleh melalui proses ilmiah yang dapat dipertanggung jawabkan hasilnya. Pemecahan masalah atau *problem solving* merupakan proses mengaplikasikan pengetahuan yang sudah diperoleh sebelumnya ke situasi tertentu yang belum diketahui. Permasalahan yang disajikan dalam pembelajaran IPA adalah masalah nyata di kehidupan sehari-hari peserta didik.

Tujuan dari kegiatan ini yaitu mengajak peserta didik untuk membangun konsep-konsep sendiri untuk memecahkan masalah terhadap permasalahan yang sudah dilakukan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Oleh karena itu, siswa akan berlatih menemukan permasalahan yang ada di lingkungan sekolah kemudian berdiskusi secara berkelompok untuk menemukan solusi atas permasalahan yang ditemukan.

Pada pembelajaran IPA di kelas 7 materi hakekat sains sangat cocok jika dipadukan dengan kegiatan yang mengasah



kemampuan problem solving siswa. Materi ini memuat konsep-konsep dan langkah-langkah yang harus ada dalam melakukan penyelidikan. Oleh karena itu, sebelum melakukan observasi, peserta didik sudah dibekali pemahaman tentang metode ilmiah yang harus ada dalam proses penyelidikan IPA.

Kegiatan observasi dilakukan salah satunya dilakukan oleh seluruh siswa kelas 7B dengan jumlah siswa 32 dengan penuh antusias. Kegiatan observasi dilakukan berpasangan yang telah ditentukan oleh guru sesuai dengan hasil pembelajaran sebelumnya, sehingga diharapkan peserta didik dapat saling berperan aktif saat berdiskusi. Observasi dilakukan pada bulan Agustus 2023, dimana kegiatan pembelajaran dilaksanakan secara *outing class* di lingkungan sekolah. Kegiatan pembelajaran dilengkapi lembar kerja yang dapat memudahkan siswa untuk menjalankan kegiatan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat melihat, mengalami, dan menemukan permasalahan secara langsung. Pengalaman yang diperoleh saat pembelajaran yang dilakukan dengan mengamati langsung kondisi sekolah dapat membuat pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik.

Selama proses pembelajaran peserta didik berinteraksi bersama dengan kelompok masing-masing, peserta didik diberi kebebasan untuk mengamati permasalahan-permasalahan yang ada di lingkungan sekolah. Saat proses pengamatan guru hanya menjadi fasilitator bagi peserta didik yang mengamati kesulitan.



Hasil observasi yang ditemukan oleh siswapun berbagai macam, setelah siswa menemukan permasalahan kemudian siswa berdiskusi membuat rumusan masalah dan tujuan observasi yang akan dilakukan sesuai topik permasalahan yang ditemukan. Tujuan observasi yang telah disuasn kemudian dibuat analisis penyebab terjadinya masalah serta menyusun solusi permasalahan yang telah ditemukan. Pada kegiatan ini peserta didik diperbolehkan untuk membuka buku bacaan sebagai pedoman untuk mencari solusi pemecahan masalah. Kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa dapat menumbuhkan karakter bernalar kritis dan kreatif sesuai dengan profil pelajar pancasila

Setelah kegiatan obsevasi selesai siswa dibimbing untuk masuk ke dalam kelas menyusun hasil pengamatan yang telah mereka temukan. Selanjutnya siswa diarahkan untuk melakukan presentasi tiap kelompok untuk menyampaikan apa yang telah siswa temukan. Selama proses presentasi berlangsung siswa saling berperan aktif tanya jawab untuk saling berdiskusi. Kegiatan ini membantu kemampuan *publik speaking* siswa yang dapat melatih kepercayaan diri siswa di depan umum. Selain itu, kegiatan ini juga dapat membantu siswa memiliki kebiasaan menjadi pendengar dan dapat menghargai orang lain, sehingga dapat meningkatkan toleransi siswa. Selain itu, kegiatan ini juga dapat menambah wawasan siswa terkait permasalahan yang ada di lingkungan sekolah dan menambah ide inovatif penyelesaian masalah.

Kegiatan outing class berlangsung dengan lancar dan siswa dapat berperan secara aktif dalam kelompok masing-



masing ketika observasi maupun tanya jawab saat di kelas. Di akhir pembelajaran guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan yang telah berhasil dilakukan, dan guru memberikan refleksi serta penguatan. Hasil diskusi kemudian dikumpulkan kepada guru. Hasil yang berhasil diamati selama proses observasi, diskusi, maupun presentasi menunjukkan bahwa telah muncul kemampuan pemecahan masalah dalam diri peserta didik serta meneukan ide solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan. Kemampuan ini tentunya juga dikarenakan adanya karakter kreatif dan bernalar kritis, di akhir pembelajaran ini juga diharapkan karakter mencintai lingkungan dalam diri peserta didik sehingga lingkungan tetap lestari.



Mengenalkan Power Point Sebagai Media untuk Berani Tampil

Oleh:

Karina Budi Astuti, S.Pd.

Guru Informatika, SMP Negeri 3 Pleret, Kabupaten Bantul

Supaya sebuah komputer bisa berjalan dengan baik, maka diperlukan sebuah sistem di dalamnya yang dapat mengatur segala bentuk komputasi mulai dari input, proses, sampai dengan output. Oleh karena itu, diperlukan beberapa komponen di antaranya software, hardware, dan brainware. Perangkat tersebut memiliki fungsinya masing-masing tetapi dalam pengoperasian komputer, perangkat tersebut akan bekerja dan saling mendukung satu sama lain. Dalam pembelajaran informatika ada sebuah sistem yang dinamakan software dan di dalam software ada sebuah aplikasi yang mempermudah dalam membuat presentasi yaitu Power Point.

Microsoft Power Point merupakan aplikasi untuk media presentasi. Pengguna bisa menyampaikan materi dalam bentuk slide dalam komputer atau layar besar. Powerpoint memudahkan pengguna untuk melaksanakan presentasi menarik seperti memasukkan gambar, video, dan sedikit tulisan. Aplikasi buatan Microsoft ini memiliki berbagai fitur untuk membuat slide presentasi. Pengguna dapat membuat, mengubah, dan memberikan tampilan menarik. Adanya slide



presentasi ini memudahkan audiens menangkap materi pembelajaran.

Power Point adalah aplikasi perangkat lunak untuk media presentasi menggunakan slide. Powerpoint merupakan aplikasi buatan Microsoft Office yang dipakai untuk presentasi. Ada berbagai template dan fitur menarik yang bisa digunakan untuk presentasi. Power point berfungsi menampilkan beberapa slide pesan atau cerita. Pengguna dapat menambahkan kata-kata dan gambar yang menarik dalam slide. Umumnya, Powerpoint dipakai dalam pendidikan, bisnis, kantor, dan lainnya.

Microsoft Power Point berfungsi mempermudah presentasi antar perangkat. Presentasi ini mendukung animasi, audio, video, gambar, dan desain. Powerpoint dapat dipakai untuk pemula karena tampilan interface yang user friendly atau mudah digunakan. Power point dapat dipakai untuk pemula. Ada berbagai fitur seperti template, desain, transisi, animasi, dan gerakan. Seperti Microsoft Word, terdapat menu utama yang bisa dipilih untuk pengguna. Contohnya saja menu file untuk membuka slide presentasi dan menu utama. Ada juga menu Home yang berisi fitur untuk mengatur tulisan dan slide presentasi. Power Point juga memiliki menu Insert dan Design seperti Word.

Salah satu fitur yang menarik yaitu slide untuk membuat presentasi. Ada juga fitur layout untuk membuat desain yang berbeda dan menarik ketika presentasi. Pengguna juga bisa memiliki tema, font tulisan, dan efek khusus. Adapun



langkah-langkah proses pembelajaran membuat PPT adalah sebagai berikut:

1. Pertama kali siswa di perkenalkan apa itu aplikasi power point serta bagaimana cara membuat power point itu sendiri. Kemudian siswa di berikan contoh-contoh power point dari berbagai sumber seperti dari canva atau dari Microsoft.
2. Siswa dibentuk kelompok dengan jumlah perkelompok dua anak.
3. Siswa diminta untuk memilih salah satu topik yang akan di buat di dalam ppt.untuk materi sendiri siswa dibebaskan untuk mengambil topik yang diminati. Di sini dalam proses pembelajaran siswa di minta untuk memilih topik sendiri sebagai wujud proses pembelajaran berdiferensiasi.
4. Setelah siswa memilih salah satu topik materi yang akan dibahas siswa diminta untuk membuat ppt dengan menggunakan dari canva atau Microsoft. Di sini siswa diberikan kebebasan untuk memilih.
5. Siswa mulai membuat ppt dengan media yang di inginkan kemudian membuat dengan semenarik mungkin dengan kemampuan masing-masing siswa.
6. Setelah ppt selesai kemudian di konsultasikan ke pada guru untuk selanjutnya akan diberikan saran perbaikan atau di acc.
7. Setelah proses pembuatan ppt selesai dan sudah di acc guru, untuk Langkah selanjutnya yaitu proses presentasi di depan kelas. Di sini siswa dituntut untuk berani tampil didepan kelas untuk menampilkan dan mempresentasikan karya yang sudah di buatnnya. Siswa diminta untuk presentasi di dalam



kelas adalah proses agar siswa nantinya selalu siap dan berani untuk tampil di depan umum tanpa rasa gugup.

8. Di sini guru mengamati hasil karya ppt yang sudah dibuat peserta didik serta bagaimana cara gaya tampil peserta didik, berani atau gugup.

Dalam pembelajaran informatika kelas VIII siswa diminta untuk dapat mengoperasikan aplikasi power point dan dapat mempresentasikan hasil karya mereka di depan kelas. Hal itu bertujuan agar siswa kelak jika sudah memasuki dunia kerja mampu tampil di depan umum tanpa ada rasa gugup dan yang pastinya sudah dapat membuat aplikasi presentasi yang menarik untuk ditayangkan.



Perayaan Pesta Demokrasi di Sekolah

Oleh:

Merlin Sanjaya, S. Pd.

Guru PPKn, SMP Negeri 3 Pleret, Kabupaten Bantul

Demokrasi merupakan bentuk sistem kekuasaan dimana kekuasaan politik tertinggi berada ditangan rakyat. Wujud demokrasi di Indonesia salah satunya melalui pemilihan umum (pemilu). Tujuan dari pemilu adalah untuk menentukan wakil rakyat atau pejabat pemerintah secara langsung oleh masyarakat. Kegiatan ini sesuai dengan nilai sila ke empat pancasila “Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan”. Melalui sila keempat pancasila ini dijelaskan bahwa untuk mendapatkan keputusan dinegara Indonesia dengan musyawarah untuk mencapai mufakat. Implementasi sila keempat ini tidak hanya diterapkan dalam konteks warga negara, namun juga dalam kehidupan sehari-hari tak luput di sekolah.

Kurikulum Merdeka membuat terobosan yang baik dengan adanya Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) untuk membentuk karakter peserta didik memiliki sikap beriman dan bertaqwa, bernalar kritis,berkolaborasi, mandiri, gotong royong dan kreatif. Terobosan yang diluncurkan oleh menteri pendidikan Nadiem Makarim ini tentu disambut baik oleh pelaku pendidikan. Siswa kelas VII SMPN 3 Pleret melalui P5 dengan tema Suara Demokrasi mendapat



kesempatan untuk “merayakan pesta demokrasi, dengan melalui pemilos”.

Sesuai dengan prinsip demokrasi dinegara kita, penerapan suara demokrasi diwujudkan dengan pemilihan Ketua Osis SMPN 3 Pleret (pemilos) periode 2023/ 2024 sesuai dengan replika pemilu di negara Indonesia. Kegiatan Pemilos bertujuan untuk melatih siswa siswi SMP dapat ikut berperan dan mempunyai tanggung jawab kemajuan sekolah. Para siswa juga mempunyai gambaran pelaksanaan pemilihan umum yang diselenggarakan setiap lima tahun sekali di Indonesia. Usia pelajar siswa SMP memang belum berpartisipasi dalam kegiatan pemilu di Indonesia, namun mulai mengenalkan adanya pemilu disekolah merupakan langkah yang baik untuk membentuk karakter siswa sesuai dengan elemen pelajar pancasila bernalar kritis, kreatif, dan kritis.

Pelaksanaan pemilos disekolah nyatanya disambut baik oleh Komisi Panitia Pemilu (KPU) daerah Bantul, Kementrian Komunikasi dan Informatika (keminfo) kabupaten Bantul. Meriahnya pesta demokrasi disekolah ini juga disambut baik oleh Bupati Kabupaten Bantul Bapak H. Abdul Halim. Dimulai dari KPU yang memberikan bimtek materi pemilihan umum di Indonesia yang dapat diterapkan disekolah dengan sedetail mungkin dan mudah dipahami oleh siswa-siswi di SMP. Keminfo membantu membuatkan website sehingga siswa-siswi disekolah dapat memilih dengan mudah, dan efisiensi sesuai dengan zaman era teknologi ini. Berkat bantuan Keminfo Bantul para siswa SMP dapat memilih menggunakan komputer



atau gadget yang tersambung internet. Penghitungan suara juga secara otomatis dapat langsung terselesaikan dengan mudah.

Rangkaian kegiatan pilos sebagai wujud pesta demokrasi disekolah terasa sangat meriah bagi pelaku pendidikan. Nyatanya pembelajaran tidak selalu hanya dilakukan klasikal didalam kelas dan membutuhkan pemikiran keras, serta dapat bekerja sama dengan lembaga lainnya. Pios dilakukan serentak dijenjang SMP Kabupaten Bantul terdapat 90 siswa yang ikut berpartisipasi dalam kegiatan ini. kemeriahan tak hanya berhenti disana saja sebab launching kegiatan pilos dan pelantikan ketua osis yang terpilih akan dilantik serentak oleh bapak Bupati Bantul H. Abdul Halim. Peserta didik terlibat dalam kegiatan ini, mereka belajar untuk menjadi panitia, belajar kepemimpinan dengan menjadi ketua dan wakil osis. Serta para siswa dapat menggunakan haknya untuk memilih dengan bijak. Sungguh kegiatan yang luar biasa, sekolah dapat menerapkan asas sila ke-empat Pancasila sesuai dengan sistem demokrasi negara pemilihan umum.



Belajar IPS yang Menyenangkan dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Oleh:

Nurhayati, S.Pd.

*Guru Ilmu Pengetahuan Sosial, SMP Negeri 3 Pleret,
Kabupaten Bantul*

Menurut James O Whittaker, belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dilalui individu melalui latihan atau pengalaman. Proses belajar hanya mungkin terjadi jika peserta didik aktif mengalami sendiri serangkaian kegiatan baik berupa fisik, seperti : membaca, mendengar, menulis dan sebagainya, maupun kegiatan psikis, seperti: menggunakan pengetahuan yang sudah dimiliki untuk memecahkan masalah yang dihadapi, membandingkan konsep satu dengan konsep yang lain, dan menyimpulkan hasil-hasil percobaan dan lainnya. (Rusman, 2013: 24)

Pembelajaran IPS di SMP N 3 Pleret selama ini masih memadukan metode konvensional/ ceramah dengan metode lain seperti penugasan, diskusi kelompok, tanya jawab dan lain-lainnya. Dari hasil asesmen kebanyakan peserta didik sudah bisa mencapai KKM, tetapi dari aktivitas belajar mereka masih ada beberapa peserta didik yang kurang senang menikmati pembelajaran karena materi yang bersifat abstrak, dan kurang sesuai dengan kenyataan yang mereka hadapi



dalam kehidupan sehari-hari. Agar kegiatan belajar bisa berlangsung lancar dan peserta didik merasa senang, guru perlu memilih strategi pembelajaran yang bisa menarik selama pembelajaran.

Model pembelajaran yang dipilih guru untuk mengaktifkan peserta didik adalah problem based learning. Model pembelajaran ini menarik guru karena tujuannya untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, melatih menyelesaikan suatu masalah secara sistematis, memahami peran orang dewasa di kehidupan nyata serta mendorong peserta didik menjadi individu yang mandiri dan bertanggung jawab. Sebagaimana juga pendapat Duch, problem based learning merupakan model pembelajaran yang menantang peserta didik untuk bekerja secara berkelompok mencari solusi dari setiap permasalahan di dunia nyata atau lingkungan kehidupan sekitar kita. Topik atau materi yang pernah dipilih guru dalam model pembelajaran ini adalah letak geologis Indonesia, materi IPS untuk kelas VIII SMP.

Sintak atau tahapan yang harus dilalui model pembelajaran problem based learning ini adalah :

- a. Menjelaskan orientasi masalah kepada peserta didik.

Pada tahap ini guru menayangkan video tentang erupsi gunung berapi agar peserta didik termotivasi untuk belajar. Peserta didik mengamati video erupsi gunung berapi kemudian diminta untuk mengemukakan masalah yang ditemukan dalam tayangan video tersebut. Terakhir peserta didik disuruh membuat pertanyaan terkait video erupsi gunung berapi.



- b. Mengorganisasi peserta didik dalam belajar.

Di tahapan ini peserta didik secara berkelompok (4-5 anak) menganalisis masalah berdasar pengamatan video dan mengacu pada tujuan pembelajaran yang sudah disampaikan guru. Peserta didik harus mencari sumber/referensi yang berkaitan dengan bencana-bencana geologis.

- c. Memberikan bimbingan secara individu maupun kelompok.

Peserta didik selama berdiskusi kelompok dibimbing guru untuk mengumpulkan data tentang akibat erupsi gunung berapi dan upaya untuk mengurangi resiko bencana erupsi gunung berapi.

- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.

Pada tahap ini peserta didik dibimbing guru untuk menilai dan mengkaji penyelesaian masalah yang diajukan oleh setiap individu anggota kelompok. Setelah itu setiap kelompok membuat laporan hasil diskusi dengan cermat.

- e. Melakukan analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah.

Peserta didik melakukan presentasi hasil diskusi kelompok di depan kelas, sementara kelompok lain diminta untuk memberikan tanggapannya. Selanjutnya guru memberikan penguatan dan koreksi terhadap konsep serta pemahaman peserta didik dari hasil kerja yang telah dipresentasikan.

Dari pengamatan guru bisa disimpulkan bahwa selama proses pembelajaran dengan model problem based learning ini peserta didik menunjukkan rasa senang dan semangat belajar



yang tinggi. Mereka aktif membaca buku sumber dan buku referensi untuk bisa menemukan jawaban dari kasus erupsi gunung berapi. Pendapat masing-masing kelompok ketika presentasi juga bervariasi. Ada kelompok yang kuat pendapatnya dalam mengatasi akibat erupsi gunung, ada juga yang kuat dalam mengajukan solusi mengurangi resiko bencana erupsi gunung berapi. Mereka juga berempati dengan penduduk sekitar lokasi erupsi gunung berapi, tertantang untuk berpikir menyelesaikan masalah seandainya erupsi itu terjadi lagi.

Selama menerapkan model pembelajaran problem based learning, pihak guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, motivator, mediator dan pembimbing bagi peserta didik. Guru harus bisa memberikan masalah autentik/ kisah nyata yang terjadi di lingkungan kehidupan peserta didik. Guru harus menjadikan permasalahan sebagai *starting point* dalam belajar, membimbing proses penyelidikan, memfasilitasi dialog serta dukungan terhadap upaya meningkatkan penemuan solusi atas masalah yang sedang dibahas. Wallahu a'lam bish-shawab.



Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan *Ngajeni* Pada Peserta Didik SMPN 3 Pleret

Oleh:

Rahayuningsih, S.Pd.

Guru Bahasa Jawa, SMP Negeri 3 Pleret, Kabupaten Bantul

Dalam UU sisdiknas no 20 tahun 2003 bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulia. Dari tujuan tersebut dapat dinyatakan bahwa pendidikan tidak hanya membentuk insan yang cerdas tetapi juga berkepribadian dan berkarakter.

Saat ini lembaga pendidikan di Indonesia dihadapkan dengan tantangan yang jauh lebih kompleks, disamping harus menciptakan peserta didik yang mengerti ilmu pengetahuan umum, lembaga pendidikan juga dituntut untuk dapat melahirkan generasi yang berkarakter serta memiliki moral yang baik.

Jika melihat fenomena yang terjadi saat ini, banyak kasus siswa menentang guru, membully, , berbicara kasar, siswa tidak memiliki rasa hormat kepada gurunya. Di media media diberitakan siswa tawuran antar pelajar, melakukan kekerasan, pelecehan seksual, klitih dan banyak lagi kejahatan yang dilakukan oleh peserta didik. Sungguh memprihatinkan perilaku anak bangsa jaman sekarang ini.



Bagi kita orang yang bersuku Jawa terlebih lagi tinggal di kota Yogyakarta, yang mengedepankan unggah ungguh dan tata krama. Jika melihat dan mengalami fenomena peserta didik yang tidak menerapkan unggah ungguh basa maupun tidak menerapkan tata krama maka akan dikatakan anak yang tidak mempunyai sopan santun. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi pemerosotan akhlak peserta didik. Ada peribasan jawa “*ajining dhiri gumantung ana ing lathi*” artinya harga diri seseorang tergantung pada lisannya. Jadi dalam berbicara ataupun jawa berbahasa lisan ini perlu kesopanan tatanan atau dalam bahasa jawa disebut unggah-ungguh agar dapat menjaga harga diri kita. Dengan merosotnya akhlak peserta didik saat ini, menjadi tugas berat bagi seorang guru untuk membangun karakter peserta didik agar peserta didik memiliki karakter yang lebih baik. Mereka di sekolah tidak hanya dituntut untuk memiliki kepintaran di mata pelajaran saja, tetapi harus memiliki sopan santun, dapat menghormati orang yang lebih tua dan menghargai sesama.

Pendidikan karakter perlu diterapkan kepada peserta didik sejak dini. Karakter tidak lahir dengan sendirinya, tetapi karakter dibangun dan dikembangkan melalui proses yang tidak henti. Karakter terbentuk dari pembiasaan yang berulang-ulang. Karakter adalah kualitas atau kekuatan mental atau moral akhlak budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang menjadikan pendorong dan penggerak serta membedakannya dengan individu lain. Seseorang dapat dikatakan berkarakter jika telah berhasil menyerap nilai dan



keyakinan yang dikehendaki
(<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Upaya>)

Pendidikan karakter yang diberikan pada peserta didik sebenarnya bukan hanya tugas seorang pendidik namun akan terwujud melalui Tri Pusat Pendidikan, yaitu sekolah, keluarga serta masyarakat. Adanya sinergi yang kuat dari ketiga komponen tersebut maka implementasi pendidikan karakter peserta didik akan terwujud.

Pendidikan karakter merupakan sebuah proses yang didalamnya terkandung bagaimana peserta didik dapat memahami dan merefleksi nilai untuk dapat diwujudkan dalam perilaku keseharian. Selain itu juga merupakan proses pembiasaan, dimana terdapat hubungan antara penguatan perilaku melalui pembiasaan di sekolah dan di rumah.

Pendidikan karakter meluruskan berbagai perilaku anak yang negative menjadi positif melalui pengarahan pola pikir anak yang dibarengi dengan keteladanan di lingkungan sekolah dan rumah. Tujuan pendidikan karakter lainnya adalah bahwa pendidikan karakter memiliki makna sebagai suatu proses pendidikan karakter di sekolah harus dihubungkan dengan proses pendidikan di keluarga.

Melihat fenomena peserta didik yang mengalami kemerosotan akhlak, maka SMPN 3 Pleret melakukan pembiasaan untuk mengimplementasikan pendidikan karakter peserta didik, yaitu dengan membiasakan peserta didik melakukan *NGAJENI*.

Kata *NGAJENI*, merupakan suku kata kepanjangan dari NGApurancang. JEmpol, Nuwun Sewu utawi Ndherek



langkung, Nyuwun sewu utawi Ndherek langkung, Nyuwun pangapunten, matur nuwun, manga, Inggih.

Ngapuncang digunakan ketika menghadap orang yang dihormati. Jempol digunakan untuk menunjukkan tempat atau mempersilakan orang lain atau untuk tunjuk jari ketika pelajaran di kelas. Nuwun sewu atau ndherek langkung digunakan ketika mendahului orang lain. Nyuwun pangapunten digunakan ketika berbuat salah. Ucapan matur nuwun atau terimakasih jika kita diberi apapun. Ucapan manga digunakan ketika mempersilakan orang lain atau mengajak orang lain. Ketika berkomunikasi dengan orang lain maka ucapkan kata inggih.

Pembiasaan Ngajeni di SMPN 3 Pleret diterapkan seluruh peserta didik. Pembiasaan disosialisasikan tidak hanya disampaikan guru bahasa jawa, namun disosialisasikan oleh seluruh guru SMPN 3 Pleret. Pembiasaan ini dilakukan saat pembelajaran maupun di luar pembelajaran.

Dengan pembiasaan *NGAJENI*, maka karakter siswa SMPN 3 Pleret akan menjadi lebih baik. Peserta didik akan lebih sopan bertutur sapa, bersikap, menghormati, menghargai orang lain.



Semangat Belajar IPA dengan Media Teka-Teki Silang

Oleh:

Sri Nurdayati, S.Pd.

*Guru Ilmu Pengetahuan Alam, SMP Negeri 3 Pleret,
Kabupaten Bantul*

Belajar IPA itu bahagia dan menyenangkan. Tujuan mata pelajaran IPA untuk mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan dasar bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan kondisi sesungguhnya pada kelas pembelajaran IPA, pendidik menemukan masalah yaitu rendahnya nilai. Banyak faktor yang menjadi penyebab, diantaranya adalah guru, sarana, alat pelajaran, dan lingkungan.

Dalam kehidupan ini, bersekolah adalah hal yang wajib dipenuhi. Oleh karena itu, seiring berkembangnya zaman dan ilmu pengetahuan akan senantiasa meningkat guna mencetak generasi maju dan beradab. Tetapi kenyataannya, bersekolah kadang menjadi hal yang membosankan sebab hanya duduk dan mencatat. Dalam suatu pembelajaran, banyak masalah yang dijumpai oleh seorang guru. Maka untuk mengatasi hal tersebut, ada beberapa solusi, diantaranya dengan menerapkan media yang bisa meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pembelajaran, bisa menumbuhkan semangat belajar, dan mempermudah peserta didik untuk memahami sebuah konsep materi. Media teka teki silang bisa dijadikan



inovasi media yang menarik untuk mengatasi hal tersebut. Kenapa kita memilih Teka teki silang, karena media ini tidak asing bagi peserta didik karena banyak dijumpai di kabar berita, koran ataupun majalah.

Teka-teki silang merupakan sebuah permainan yang cukup mudah yakni dengan mengisi kotak kosong dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Petunjuk biasanya dibagi kedalam kategori mendatar dan menurun tergantung posisi kata-kata yang harus diisi, seperti yang diungkapkan oleh Collins, Teka-teki silang adalah sebuah teka-teki dimana kata-kata ditemukan dengan cara mencocokkan dengan petunjuk sesuai nomor dan ditulis ke dalam kotak-kotak, Collins (2006). Dalam melakukan kegiatan mengisi teka teki silang sangat bermanfaat untuk mengingat kosa kata selain itu juga bermanfaat untuk pengetahuan yang bersifat umum. Permainan ini juga bisa untuk mengasah otak agar lebih berkonsentrasi.

Tujuan Teka teki silang adalah sebagai media belajar peserta didik. Oleh karena itu sebelum memulai pembelajaran kita harus menentukan tema pertanyaan teka teki silang dengan satu konsep mata pelajaran tertentu. Melalui penggunaan teka teki silang ini diharapkan para peserta didik bisa lebih bersemangat untuk mempelajari materi pelajaran serta termotivasi untuk turut serta aktif dalam aktivitas belajar di sekolah.

Pada penulisan artikel ini media teka-teki silang digunakan agar peserta didik belajar secara aktif. Berdasarkan observasi bahwa peserta didik kesulitan dalam menerima



materi pelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Hal ini bisa terjadi karena kegiatan belajar mengajar dilaksanakan tanpa adanya media maupun model pembelajaran, permasalahan ini bisa menyebabkan kebosanan dan menjadikan peserta didik malas untuk belajar. Dengan adanya penggunaan Media Teka-Teki Silang, diharapkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik menjadi meningkat.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan penulis dari pembelajaran materi kelas VIII yang masih menggunakan media visual yaitu berupa buku siswa dan gambar. Yang mengakibatkan banyak peserta didik yang merasa bosan karena media yang digunakan monoton atau kurang menarik perhatian siswa sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak dapat menangkap materi secara maksimal.

Permainan teka teki silang pada dasarnya memiliki banyak sekali manfaat. Permainan teka-teki silang dapat meningkatkan semangat peserta didik karena dengan bermain teka teki silang peserta didik menjadi penasaran akan jawaban-jawaban dari pertanyaan yang ada , selain itu juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik karena mereka akan terus menggali informasi agar semua pertanyaan di dalam teka teki silang tersebut terjawab. Menurut Sibeman (2014:256) menggunakan teka-teki silang dapat mengundang minat dan perhatian siswa. Karena siswa akan senang diajak bermain.

Kegiatan belajar menggunakan teka teki silang memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik kelas VIII SMP N 3 Pleret. Sehingga mendapatkan perubahan positif dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan guru



dengan metode TTS. Seperti peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar, kepercayaan diri para peserta didik meningkat. Serta peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan saling berkompetisi dalam menjawab pertanyaan. Menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan. Nilai hasil belajar peserta didik juga menjadi lebih meningkat.



Penerapan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 3 Pleret

Oleh :

Wahyuningsih W, S.Pd.

*Guru Ilmu Pengetahuan Sosial, SMP Negeri 3 Pleret,
Kabupaten Bantul*

Tujuan pendidikan nasional yaitu berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian melalui pendidikan diharapkan dapat meningkatkan kualitas kehidupan pribadi maupun masyarakat, serta mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan professional.

Untuk tercapainya tujuan Pendidikan Nasional tersebut, telah ditempuh berbagai upaya oleh pemerintah. Upaya-upaya tersebut hampir mencakup seluruh komponen pendidikan seperti pengadaan buku-buku pelajaran, peningkatan kualitas guru, proses pembelajaran, pembaharuan kurikulum, serta usaha lainnya yang berkaitan dengan kualitas pendidikan.



Penggunaan media dan metode pembelajaran yang dipilih guru merupakan salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran. Hamalik (2001:32) juga menyatakan bahwa, “untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran, di sekolah perlu digunakan metode dan teknik pembelajaran yang tepat”.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran akan meningkat jika guru mampu menciptakan kondisi belajar yang aktif, kreatif, dan mengefektifkan komunikasi interaksi guru dan siswa menggunakan metode diskusi dengan media pembelajaran yang tepat. Namun, kenyataan menunjukkan bahwa penerapan metode diskusi dan penggunaan media belum tampak diterapkan secara optimal. Hal ini ditunjukkan oleh tindakan guru pada saat mengajar. Guru hanya menggunakan buku pegangan yang ada dan hanya mengandalkan metode ceramah, tanpa menggunakan media yang sesuai dengan materi. Akibatnya keaktifan, partisipasi, dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Keaktifan dan hasil belajar siswa yang rendah, khususnya pada mata pelajaran IPS merupakan permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran. Permasalahan dalam kegiatan pembelajaran dapat ditinjau dari beberapa aspek. Ditinjau dari aspek siswa, yang mempengaruhi hasil belajar muncul dari factor internal dan eksternal. Menurut (Dimiyati, 2006:200)



“faktor internal siswa meliputi sikap terhadap belajar, motivasi berprestasi, konsentrasi belajar, mengolah bahan belajar, menyimpan perolehan hasil belajar, menggali hasil belajar yang tersimpan, kemampuan berprestasi, kebiasaan belajar dan cita-cita siswa, sedangkan faktor eksternal dapat berupa guru, sarana dan prasarana, kebijakan penilaian, lingkungan social, dan kurikulum sekolah”.

IPS merupakan bidang studi yang utuh yang tidak terpisah-pisah dalam kotak-kotak disiplin ilmu yang ada. Artinya bahwa bidang IPS tidak lagi mengenal adanya pelajaran geografi, ekonomi, sejarah secara terpisah melainkan semua disiplin tersebut diajarkan secara terpadu (Mujinem, 2008:6).

Agar pelaksanaan pembelajaran IPS tersebut menjadi Pembelajaran yang Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan (PAIKEM), salah satu solusinya adalah pembelajaran dengan metode diskusi. Metode diskusi merupakan suatu kegiatan dimana sejumlah orang membicarakan secara bersama-sama melalui tukar pendapat tentang suatu topik atau masalah, atau mencari jawaban dari suatu masalah berdasarkan semua fakta yang memungkinkan untuk itu.

Menurut (Depdikbud, 1999:14) metode diskusi adalah suatu metode untuk memupuk keberanian anak didik untuk mengemukakan pendapat atau memberi kritikan terhadap pendapat orang lain yang dikemukakan dalam suatu forum.



Dari uraian tersebut di atas dapat didefinisikan metode diskusi adalah suatu kegiatan belajar-mengajar yang membahas suatu topik atau masalah yang dilakukan oleh dua orang atau lebih (dapat guru dan siswa atau siswa dan siswa lain).

Dapat disimpulkan metode diskusi adalah suatu kegiatan belajar mengajar dalam bentuk tukar pendapat dari pertanyaan-pertanyaan yang ada baik dari murid secara individual atau secara kelompok maupun dari guru sehingga diperoleh suatu kesepakatan bersama dari permasalahan yang dikaji. Dalam kegiatan diskusi ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guru dan siswa agar diskusi dapat dilaksanakan dengan efektif, selanjutnya disebut syarat-syarat diskusi yaitu sebagai berikut. 1) Pembicaraan berlangsung dalam kelompok, dan setiap kelompok ada peserta yang terlibat didalamnya. 2) Setiap peserta bebas mengeluarkan pendapatnya, dalam komunikasi langsung tatap muka. 3) Ada aturan main yang disepakati bersama untuk mengatur proses pembicaraan. 4) Harus ada tujuan dari diskusi tersebut dan tidak boleh ada tekanan dari siapapun termasuk dari guru. 5) Harus ada pemimpin yang memimpin jalannya diskusi agar tidak menyimpang dari topik yang dibahas.

Tujuan pemakaian Metode Diskusi secara rinci adalah sebagai berikut. 1) Mengembangkan keterampilan bertanya, berkomunikasi, menafsirkan, dan menyimpulkan pada diri siswa. 2) Mengembangkan sikap sportif terhadap sekolah, para guru dan bidang studi yang dipelajari.



- 3) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan konsep diri yang lebih positif.
- 4) Meningkatkan keberhasilan siswa dalam mengemukakan pendapat.
- 5) Mengembangkan sikap terhadap isu-isu kontroversial.

Adapun kelebihan dari metode diskusi adalah

- 1) memberikan kesempatan kepada para siswa untuk berpartisipasi secara langsung, baik sebagai partisipan, ketua kelompok, atau penyusun pertanyaan diskusi.
- 2) dapat digunakan secara mudah sebelum, selama, ataupun sesudah metode yang lain.
- 3) mampu meningkatkan kemungkinan berpikir kritis, partisipasi, demokratis, mengembangkan sikap, motivasi, dan kemampuan berbicara yang dilakukan tanpa persiapan.



Mudah Belajar Membaca Al-Qur'an dengan Tutor Sebaya

Oleh:

Wiwin Zuliyati, S.Ag.

*Guru Pendidikan Agama Islam, SMP Negeri 3 Pleret,
Kabupaten Bantul*

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana senang dan nyaman antara peserta didik dan pendidik. Adapun pembelajaran di materi PAI ada lima bagian yang harus dipelajari yaitu Alqur'an, keimamnan, akhlak, fiqih dan sejarah Islam. Dalam pembelajaran PAI di SMP Negeri 3 Pleret pendidik tidak hanya mengajar materi agama saja, namun juga mengajarkan budi pekerti.

Salah satu materi yang diajarkan di kelas VIII semester 1 adalah Alqur'an surat Al Isro' ayat 32 dan Alqur'an surat An Nur ayat 1 dengan tartil. Sementara itu peserta didik dalam menganalisa Kompetensi Dasar tersebut peserta didik harus bisa membaca Alqur'an surat Al Isro' ayat 32 dan Alqur'an surat A Nur ayat 1 dengan tartil dan makhrojul huruf dengan benar. Pada pembelajaran PAI, peserta didik masih banyak yang belum bisa membaca Alqur'an dengan baik dan benar. Karena kurangnya pembiasaan di rumah dan lingkungan yang



kurang mendukung. Sehingga upaya pendidik untuk bisa mencari jalan membaca Alqur'an dengan metode tutor sebaya.

Metode tutor sebaya (peer teaching) adalah kegiatan belajar mengajar di kelas yang memberi kesempatan pada siswa untuk mengajarkan dan berbagi ilmu pengetahuan atau ketrampilan pada siswa yang lain. Siswa yang sudah mampu untuk membantu temannya yang mengalami kesulitan dalam belajar agar agar bisa memahami materi dengan baik. Tutor teman sebaya dapat memberi rasa nyaman pada siswa yang belum mampu, karena pada umumnya hubungan antara teman lebih dekat dibandingkan hubungan dengan guru (Muhkisin Riadi, 2019).

Tajwid yang berasal dari bahasa Arab jawwada yang berarti mengeluarkan huruh dari tempatnya dengan memberikan sifat-sifat yang dimilikinya (M. Turmudzi, 2021). Peserta didik harus bisa menguasai tajwid yang hukum dasar dalam membaca Alqur'an secara benar. Belajar ilmu tajwid memiliki banyak aspek dan memadukan teori dan praktik secara bersamaan.

Adapun langkah-langkah pembelajaran tutor sebaya sebagai berikut :

1. Pendidik menginformasikan kepada peserta didik melalui WA untuk membuka learning path.
2. Pendidik memberi materi Alqur'an Surat Al Isro' ayat 32 dan surat An Nur ayat 2 di learning path fitur dokumen.



3. Pendidik memberi tugas di assignment yang berisi peserta didik diminta memahami dan membaca secara mandiri di rumah.
4. Pendidik menginformasikan pada saat pembelajaran tatap muka terbatas, materi Alqur'an Surat Al Isro ayat 32 dan Surat An Nur ayat 2 untuk dibahas pada saat tatap muka.
5. Pada saat pembelajaran tatap muka terbatas, pendidik memberi satu kalimat bahasa Arab berkaitan dengan Alqur'an Surat Al Isro' ayat 32 dan Surat An Nur ayat 2.
6. Pendidik meminta peserta didik untuk membaca secara bersama.
7. Pendidik memilih peserta didik sudah lancar dan tartil dalam membacanya sebagai tutor
8. Pendidik membagi menjadi enam kelompok. Masing-masing kelompok ada tutornya sesuai dengan jenis kelamin.
9. Pendidik mengamati enam kelompok tersebut dalam pelaksanaan tutorial.
10. Pendidik melakukan penilaian ketrampilan siswa, yaitu dalam membaca Alqur'an Surat Al Isro' ayat 32 dan Surat An Nur ayat 2.

Dari langkah-langkah tersebut ternyata dapat disimpulkan bahwa dengan metode tutor sebaya dapat meningkatkan bacaan membaca Alqur'an sesuai dengan tajwid dan makhrojul hurufnya. Khususnya dalam membaca Alqur'an di kelas VIII. Karena peserta didik lebih enjoy dengan teman



sebaya daripada dengan pendidiknya. Metode tutor sebaya dan metode praktis belajar tajwid sangat dibutuhkan untuk peserta didik yang masih dalam terkendala membaca Alqur'an dengan fasih. Jadi tutor sebaya bisa ditetapkan untuk materi lain khususnya dalam membaca Alqur'an di SMP Negeri 3 Pleret atau di sekolah lain.



Belajar dan Bebas Bermain

Oleh:

Astopo Widiyatno, S.Pd.

Guru PJOK, SMP Negeri 3 Pleret, Kabupaten Bantul

Pembelajaran olahraga merupakan salah satu pelajaran paling menarik di SMP 3 Pleret. Peserta didik yang sebagian besar cenderung kinestetik mengakibatkan ketertarikan terhadap mata pelajaran ini lebih tinggi dibanding mata pelajaran lain. Pembelajaran olahraga diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih meningkatkan kompetensinya di bidang tersebut sehingga lebih berprestasi. Prestasi olahraga yang diraih di bidang ini diharapkan mampu membawa peserta didik ke jenjang prestasi yang lebih tinggi, dari tingkat sekolah, kabupaten, propinsi hingga prestasi di tingkat nasional. Mencapai prestasi adalah harapan setiap peserta didik. Menyukai olahraga belum dapat diartikan mampu berprestasi olahraga. Berprestasi harus mempunyai tekad yang kuat untuk mewujudkannya, yaitu dengan belajar, rajin berlatih dan tidak mudah menyerah jika mengalami kendala atau kesulitan dalam kerja kerasnya.

Pembelajaran olahraga memerlukan kemampuan awal peserta didik untuk tiap bidang olahraganya. Untuk materi bidang olahraga bab bola kecil, misalnya softball, peserta didik belum dapat mempraktekannya sebelum mengetahui dan menguasai teknik dasar permainan sebelum memainkannya.



Softball adalah olahraga yang mirip dengan bola kasti yang dimainkan oleh dua tim dan mengutamakan ketangkasan para anggota tim atau regu yang masing-masing terdiri 9 orang. Metode yang dilakukan untuk memahamkan peserta didik tentang teknik dasar permainan softball adalah dengan menggunakan teks dan juga menggunakan video. Teks dan video yang disajikan berisi teknik dasar yang harus dikuasai peserta didik sebelum bermain softball. Teknik dasar yang harus dikuasai antara lain memukul, melempar, menangkap dan berlari. Peserta didik harus dapat menguasai teknik dasar secara detail pergerakannya, seperti untuk Teknik dasar memukul, peserta didik harus tahu cara memegang tongkat yang benar, cara berdiri, cara menggeser kaki juga dan cara mengayunkan pemukul. Teknik menangkap bola harus dikuasai Teknik menangkap bola ada dua macam yaitu menangkap bola lambung dan bola gulir. Pemain softball yang bertugas melempar bola harus tahu cara yang benar dalam memegang bola, dapat memperkirakan kecepatan dan ketepatan serta tahu cara melempar bola. Semua pemain softball harus mempunyai kemampuan, kelincahan dan kecepatan berlari agar selamat sampai base yang dituju. Selain teknik tersebut, kemampuan bertahan juga penting dalam olahraga softball. Kemampuan pertahanan memerlukan konsentrasi atau focus yang tinggi. Yaitu focus pada saat bola datang dan atau pada saat sebelum bola dipukul. Kerjasama tim sangat penting dalam menentukan strategi tepat untuk meraih kemenangan.

Peserta didik belajar melalui video atau teks dengan didampingi guru. Peserta didik yang belajar melalui video lebih



cepat memahami dibandingkan yang belajar melalui teks. Setelah belajar mandiri melalui teks atau video, peserta didik diberikan penguatan tentang teknis dasar yang harus dikuasai dalam olahraga softball. Penguatan dari guru bertujuan menyamakan persepsi tentang teknis dasar olahraga softball. Proses ini untuk mencegah perbedaan persepsi antar kelompok peserta didik yang sedang belajar dan berdiskusi.

Pembelajaran di lapangan untuk mempraktekkan teknik dasar menjadi kunci persiapan peserta didik untuk melakukan olahraga softball. Peserta didik terbagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama siap bermain karena telah mampu menguasai dan mampu mempraktekan teknik dasar setelah diberikan contoh dan peserta didik yang belum mampu mempraktekan teknik dasar meskipun telah diberikan contoh. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemampuan peserta didik dalam menyerap pembelajaran tidak sama. Peserta didik yang telah mampu mempraktekkan teknis dasar dapat dilepas guru untuk mulai belajar bermain softball, sedangkan peserta didik yang belum mampu mempraktekan teknis dasar diberikan pembelajaran ulang oleh guru. Peserta didik ini dikelompokkan tersendiri untuk memahami lagi, mempelajari lagi tentang teknis dasar bermain softball.

Pembelajaran ulang diperlukan bagi peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami suatu konsep pembelajaran. Dengan pembelajaran ulang teknik dasar olahraga softball, semua peserta didik dapat memahami dan menguasai materi serta mampu mempraktekan teknik dasar olahraga softball. Perlahan peserta didik yang mengikuti



pembelajaran ulang mampu menguasai teknik dasar olahraga softball dan dapat ikut bergabung bersama peserta didik yang lain.



Belajar PPKn dengan *Mind Mapping* dan Teka Teki Silang (TTS)

Oleh:

Bagas Febrian, S. Pd.

Guru PPKn, SMP Negeri 3 Pleret, Kabupaten Bantul

PPKn merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati bagi siswa kelas IX SMP. Hal ini disebabkan karena kelas IX telah sibuk mempersiapkan ASPD hingga mereka terpacu dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, IPA dan Bahasa Inggris. Pelajaran PPKn meskipun tak menjadi bahan ujian ASPD namun keberadaannya tetaplah dianggap penting untuk memahami dan menyadari hak dan kewajibannya menjadi warga negara yang cerdas, berkarakter, sesuai UUD NRI 1945.

Konsep strategi pembelajaran pemetaan pikiran (*mind mapping*) adalah metode membuat ringkasan belajar pada selembar kertas. Pemetaan pikiran dibuat dengan cara menggunakan kata kunci, simbol, gambar dan menyusunnya dalam satu tema yang telah ditentukan. Tutor menuliskan butir-butir penting materi dibantu dengan anak panah, simbol, warna, dan gambar-gambar yang mendukung pada selembar kertas. Hal penting dalam membuat pemetaan pikiran adalah meletakkan tema ditengah-tengah, menentukan cabang menggunakan anak panah, menuliskan sub topik dari tema, secara kreatif gunakan gambar, simbol, warna yang



mendukung materi lebih menarik. Mulai dari menuliskan tema ditengah-tengah kertas dan ringkasan materi dimulai dari sisi kanan atas ke bawah kemudian mengikuti bentuk kertas.

Tujuan penggunaan pemetaan pikiran (*mind mapping*) adalah untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Konsep pemetaan pikiran sangat efektif sebagai media pembelajaran. Peserta didik dapat dengan mudah mengingat inti materi pelajaran. Selebar kertas yang sudah berisi ringkasan materi membuat peserta didik lebih tertarik untuk membaca. Peserta didik menemukan butir-butir materi yang dipelajari dengan melihat selebar kertas saja. Pemetaan pikiran (*mind mapping*) dapat mengatasi masalah peserta didik yang malas untuk membaca dan membuat ringkasan materi pembelajaran. Konsep pemetaan pikiran menggabungkan otak manusia kiri dan kanan. Hal ini membuat peserta didik akan lebih fokus saat memahami materi pelajaran.

Teka teki silang (TTS) merupakan kuis menjawab pertanyaan dengan diberikan petunjuk soal dan diisikan pada kotak. Kotak yang disediakan sejumlah huruf yang sesuai dengan jawaban. Bentuk teka teki silang (TTS) terdiri dari pertanyaan mendatar dan menurun. Peserta didik dalam menjawab teka teki silang (TTS) harus sesuai pertanyaan pada kotak mendatar ataupun menurun. Contohnya terdiri dari lima soal mendatar dan lima soal menurun. Teeka teki silang (TTS) ini lebih menarik peserta didik daripada evaluasi yang berbentuk soal pilihan ganda, isian atau uraian. Hal ini dikarenakan bentuk teka teki silang (TTS) lebih menarik dengan kotak-kotak dan dapat diberikan gambar yang



mendukung. Jumlah huruf jawaban sesuai dengan kotak yang tersedia. Peserta didik akan menebak jawaban dan mencocokkan terlebih dahulu jumlah huruf jawabannya dan jumlah kotak yang tersedia. Jawaban teka teki silang (TTS) tidak berbentuk uraian tetapi isian singkat dengan jawaban yang sudah pasti.



Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar IPA Melalui Pendekatan Kontekstual

Oleh:

Gatot Sugiri, S.Pd.

*Guru Ilmu Pengetahuan Alam, SMP Negeri 3 Pleret,
Kabupaten Bantul*

Situasi kelas yang perlu diperbaiki

Pembelajaran di Sekolah khususnya mata pelajaran IPA saat ini masih cenderung tertuju pada kegiatan membaca buku dan hafalan. Guru lebih sering mengajarkan IPA dengan cara mentransfer saja materi yang terdapat dalam buku pelajaran kepada siswanya. Strategi pembelajaran yang monoton semacam itu menyebabkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran kurang, sehingga mengakibatkan prestasi siswa masih rendah.

Kurangnya keaktifan belajar siswa nampak ketika situasi kelas dimana siswa hanya sekedar menerima informasi, tidak ada diskusi antar siswa, aktivitas siswa yang masih rendah dalam proses menemukan konsep yang dipelajarinya, keterlibatan siswa yang masih rendah dengan obyek belajarnya. Secara keseluruhan suasana kelas nampak menjadi lesu dan kurang bergairah.

Kondisi siswa yang pasif semacam itu dimungkinkan salah satu faktor penyebabnya adalah cara , metode atau



pendekatan yang kurang tepat. Guru belum banyak menggunakan metode atau pendekatan yang merangsang anak untuk berfikir dan siswa hanya sekedar menerima pengetahuan. Penelitian ini mencoba untuk mengupayakan peningkatan kualitas pembelajaran dengan mengimplementasikan suatu metode atau pendekatan yang dapat merangsang anak untuk berfikir dan bekerja untuk membangun pengetahuannya yaitu dengan menerapkan pendekatan kontekstual

Pendekatan kontekstual adalah pendekatan yang menekankan keterkaitan antara materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata dan membuat hubungan antara materi yang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari dengan salah satu komponen terpenting sebagai landasan filosofinya adalah konstruktivisme. Dengan pendekatan ini siswa akan mengkonstruksi pengetahuannya dari pengalaman nyata. Siswa dibiasakan untuk memecahkan masalah, menemukan sesuatu yang berguna bagi dirinya dan bergelut dengan ide-ide. Pada pendekatan ini akan terjadi proses mengkonstruksi bukan hanya sekedar menerima pengetahuan.

Penggunaan pendekatan kontekstual diharapkan dapat merangsang anak untuk aktif berfikir dan bekerja untuk membangun pengetahuannya.. Implementasi pendekatan ini diharapkan akan meningkatkan keaktifan siswa. Keaktifan yang muncul melalui motivasi yang bersifat intrinsik dari kegiatan yang konkrit, menarik, menyenangkan dan menantang akan melahirkan pembelajaran yang efektif sehingga akan meningkatkan prestasi belajar mereka.



Pendekatan kontekstual, Teori belajar Bruner dan Hakekat pembelajaran IPA

Ada tiga konsep pengembangan pembelajaran yang dapat diterapkan untuk dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa yaitu pendekatan kontekstual, Teori belajar Bruner dan hakekat pembelajaran IPA.

Pendekatan Kontekstual

Pendekatan kontekstual atau *Contextual Theacing and Learning* merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari dengan melibatkan 7 komponen utama pembelajaran yang efektif yakni konstruktivisme (Constructivism), bertanya (Questioning), menemukan (Inquiry), masyarakat belajar (Learning Community), pemodelan (Modeling) dan penilaian sebenarnya (Authentic Assesment)

Ide pokok teori pembelajaran konstruktivis ini adalah siswa secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri. Pembelajaran adalah merupakan kerja mental aktif, bukan menerima pengajaran dari guru secara pasif. Dalam kerja mental siswa ini guru memegang peran penting dengan cara memberikan dukungan, tantangan berfikir, melayani sebagai pelatih atau model namun siswa tetap merupakan kunci pembelajaran (Woolfolk, 1993 dalam Muslimin Ibrahim, 1994).

Implikasi teori Konstruktivis : a) Memusatkan perhatian kepada berfikir atau proses mental anak. b) Mengutamakan



peran siswa dalam berinisiatif sendiri dan terlibat aktif dalam pembelajaran. c) Lebih menekankan pembelajaran *Top Down Processing*, d) Menerapkan *cooperativ learning*. (Muslimin Ibrahim, 1994: 7)

Pada perkembangan selanjutnya beberapa peneliti menyebut pilar konsep konstruktivisme sebagai sebuah pendekatan. Pendekatan konstruktivisme merupakan proses pembelajaran yang menerangkan bagaimana pengetahuan disusun dalam pemikiran pelajar. Pengetahuan dikembangkan secara aktif oleh pelajar itu sendiri dan tidak diterima secara pasif dari orang disekitarnya. Hal ini bermakna bahwa pembelajaran merupakan hasil dari usaha pelajar itu sendiri dan bukan hanya ditransfer dari guru kepada pelajar. Hal tersebut berarti siswa tidak lagi berpegang pada konsep pengajaran dan pembelajaran yang lama, dimana guru hanya menuangkan atau mentransfer ilmu kepada siswa tanpa adanya usaha terlebih dahulu dari siswa itu sendiri.

Di dalam kelas konstruktivisme, para siswa diberdayakan oleh pengetahuannya yang berada dalam diri mereka. Mereka berbagi strategi dan penyelesaian, debat antara satu dengan lainnya, berpikir secara kritis tentang cara terbaik menyelesaikan setiap masalah. Dalam kelas konstruktivis seorang guru tidak mengajarkan kepada anaknya bagaimana menyelesaikan persoalan, namun mempresentasikan masalah dan mendorong (encourage) siswa untuk menemukan cara mereka sendiri dalam menyelesaikan permasalahan. Pada saat siswa memberikan jawaban, guru mencoba untuk tidak mengatakan bahwa jawabannya benar atau tidak benar. Namun



guru mendorong siswa untuk setuju atau tidak setuju kepada ide seseorang dan saling tukar menukar ide sampai persetujuan dicapai tentang apa yang dapat masuk akal siswa (Suherman, 2003).

1. Teori Belajar dari Bruner

Menurut teori Kontinuum Kongkrit –Abstrak ,ahli psikologi Jerome Bruner dalam pengembangan teori belajarnya mengemukakan bahwa pengajaran seharusnya dimulai dari pengalaman langsung (enactive) menuju representasi ikonik (seperti penggunaan gambar atau film) dan baru kemudian menuju representasi simbolik (seperti penggunaan kata-kata atau persamaan-persamaan matematis. (Wartono, 2004)

Bruner dikenal dengan belajar penemuannya. Pada model pembelajaran ini siswa didorong oleh rasa ingin tahu untuk mengeksplorasi dan belajar sendiri. Belajar dengan cara ini dilakukan dengan langkah – langkah : a) menghadapkan siswa pada situasi yang membingungkan atau suatu masalah, b) siswa berusaha untuk membandingkan realita diluar dirinya dengan model mental yang telah dimilikinya. c) Dengan pengalamannya dia akan mencoba untuk menyesuaikan atau mengorganisasikan kembali struktur-struktur idenya dalam rangka untuk mencapai keadaan seimbang dalam benaknya. Untuk maksud ini siswa akan mencoba mengadakan sisntesis, analisis, menemukan informasi baru dan mennyingkirkan informasi yang tidak perlu. (Muslimin Ibrahim, 1998)

2. Hakekat Pembelajaran IPA

Pengajaran adalah susunan informasi dan lingkungan untuk memfalitasi pembelajaran, yang dimaksud dengan



lingkungan disini adalah tidak hanya tempat dimana pengajaran berlangsung tapi juga metode, media, dan peralatan yang dibutuhkan untuk menyampaikan informasi dan membimbing siswa belajar.

Penyusunan informasi dan lingkungan biasanya menjadi tanggung jawab guru dan perancang media. pilihan strategi pengajaran menentukan lingkungan (metode, media, peralatan, dan Fasilitas) dan cara bagaimana informasi dikemas dan digunakan. Pembelajaran adalah pengembangan pengetahuan, ketrampilan atau sikap baru pada saat seorang individu berinteraksi dengan informasi dan lingkungan.

Learning science is something that student do, actively, not something that is done to them. Slogan the national. Standar ini mengandung makna bahwa, dalam belajar sains, seharusnya siswa diajak secara aktif untuk mengenal objek, gejala, dan persoalan alam, menelaah, dan menemukan simpulan atau konsep-konsep tentang alam (*national research council*, 1996 : 20 - 21) jadi idealnya, dalam pengajaran sains , konsep-konsep sains bukan diperoleh siswa (secara instans) dari guru ataupun buku - buku, melainkan melalui kegiatan-kegiatan ilmiah (*scientific process*).

Scientific process menurut bryce dkk (1990: 1 - 5), dalam Wartono : 2003 meliputi kemampuan melakukan pengamatan, mencatat data, melakukan pengukuran, mengimplementasikan prosedur, mengikuti intruksi, menginferensi, menyeleksi berbagai cara / prosedur, merencanakan, melaksanakan, serta melaporkan hasil infestigasi.melalui belajar sains.



Dampak kelas yang diharapkan

Kenyataan bahwa masih rendahnya keaktifan dan prestasi belajar siswa dimungkinkan salah satu faktor penyebabnya adalah cara , metode atau pendekatan yang diimplementasikan guru dalam pembelajaran kurang tepat. Guru belum banyak menggunakan metode atau pendekatan yang merangsang anak untuk berfikir dan siswa hanya sekedar menerima pengetahuan.

Implementasi pendekatan *Kontekstual* diharapkan akan meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa sehingga akan meningkatkan prestasi belajar mereka.

Implementasi pendekatan *Kontekstual* akan mewujudkan pembelajaran dimana :

1. Pembelajaran berpusat pada siswa
2. siswa berada pada kondisi senantiasa aktif berfikir
3. siswa membangun pengetahuannya dari fakta kondisi nyata yang konkrit atau pengalaman langsung menuju ke representasi simbolik
4. siswa terdorong oleh rasa ingin tahu untuk menemukan jawaban persoalan yang disajikan dalam pembelajaran.
5. siswa berinisiatif sendiri untuk terlibat aktif dalam pembelajaran
6. Pertanyaan dan jawaban yang muncul dalam diri siswa mendorongnya untuk mengorganisasikannya menjadi pengetahuan baru
7. siswa diupayakan untuk mengenal objek, gejala, dan persoalan alam, menelaah, dan menemukan simpulan atau konsep-konsep tentang alam.



8. Siswa memperoleh konsep-konsep sains bukan secara instan dari guru ataupun buku-buku, melainkan melalui kegiatan-kegiatan ilmiah (scientific process).

Dengan kondisi pembelajaran seperti ini maka akan terwujud keaktifan belajar siswa yang tinggi yang akan meningkatkan prestasi belajarnya.

Contoh dampak kelas yang diperoleh pada materi sistem pencernaan makanan

Penerapan Konsep belajar yang berupaya mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata melalui kegiatan proses sains dan diskusi pada penelitian ini telah mendorong siswa untuk beraktifitas mengaitkan persoalan yang dijumpainya dengan obyek belajar yang telah dirancang oleh guru yang disajikan dalam bentuk kegiatan menantang untuk berfikir dan beraktifitas. Untuk dapat mengetahui kandungan zat makanan dalam makanan, siswa diarahkan untuk mengawalinya dengan melakukan uji makanan untuk menemukan jawabannya sendiri yang kemudian diperluas penguasaan konsepnya dengan tetap menerapkan prinsip konstruktivisme, inquiry dan questioning. Dengan demikian siswa benar-benar terdorong untuk melakukan aktifitas.

Landasan berfikir atau filosofi dari pendekatan kontekstual adalah *konstruktivisme*, bagian inti dari pendekatan kontekstual adalah *Inquiry* dan strategi utamanya adalah *Questioning*. Penerapan ketiga komponen inilah yang sangat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Pertama Konstruktivisme(Constructivism) merupakan landasan berfikir atau filosofi pendekatan kontekstual, bahwa



pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta, konsep atau kaidah yang siap diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu memberi makna melalui pengalaman nyata. Esensi dari teori konstruktivis ide bahwa siswa harus menemukan dan mengkonstruksikan dan mentransformasikan suatu informasi komplek ke situasi lain dan apabila dikehendaki informasi itu menjadi milik mereka sendiri.

Salah satu contoh terlaksananya konstruktivisme adalah ketika siswa belajar tentang pencernaan amilum menjadi glukosa, terlebih dahulu siswa membangun pengetahuannya sedikit demi sedikit mulai dari pengertian tentang zat makanan melalui uji makanan kemudian klasifikasi karbohidrat dan pemahaman bahwa glukosa merupakan penyusun amilum sehingga ketika sampai pada masalah pencernaan karbohidrat siswa telah memiliki pemahaman yang telah dibangun sebelumnya.

Kedua Inquiry, menemukan merupakan inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan ketrampilan bukan diperoleh dari mengingat fakta-fakta tetapi hasil menemukannya sendiri.

Menurut teori Kontinuum Kongkrit –Abstrak, ahli psikologi Jerome Bruner dalam pengembangan teori belajarnya mengemukakan bahwa pengajaran seharusnya dimulai dari pengalaman langsung (enactive) menuju representasi ikonik (seperti penggunaan gambar atau film) dan baru kemudian



menuju representasi simbolik (seperti penggunaan kata-kata atau persamaan-persamaan matematis (Wartono, 2004).

Konsep-konsep sains bukan diperoleh siswa (secara instans) dari guru ataupun buku - buku, melainkan melalui kegiatan-kegiatan ilmiah (*scientific process*). *Scientific process* menurut bryce dkk (1990: 1 - 5), dalam Wartono : 2003 meliputi kemampuan melakukan pengamatan, mencatat data, melakukan pengukuran, mengimplementasikan prosedur, mengikuti intruksi, menginferensi, menyeleksi berbagai cara / prosedur, merencanakan, melaksanakan, serta melaporkan hasil infestigasi.melalui belajar sains.

Salah satu contohnya adalah ketika siswa mempelajari tentang alat pencernaan makanan, siswa difasilitasi untuk bereksplorasi dengan mengamati berbagai animasi dan gambar tentang organ saluran pencernaan dan kelenjar pencernaan kemudian guru menyediakan seperangkat model alat pencernaan selanjutnya siswa bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan dan merangkainya sesuai dengan rangkaian dan urutan yang benar.

Ketiga Questioning, Sesuai dengan filosofi konstruktivisme dan Inquiry maka Questioning atau bertanya merupakan strategi utama dalam pendekatan kontekstual. Pembelajaran diawali dengan permasalahan yang merupakan pertanyaan besar untuk dijawab dan dipecahkan. Pertanyaan menuntun siswa untuk dapat menemukan sendiri jawaban permasalahan.

Pertanyaan-pertanyaan yang ada dari berbagai permasalahan yang telah dirancang guru maupun pertanyaan



spontan dari siswa telah mendorong siswa untuk saling bekerjasama dengan aktif , baik dalam diskusi maupun kerja kelompok yang juga merupakan perwujudan learning community atau masyarakat belajar.

Kegiatan proses sains dalam kerja kelompok dan diskusi dalam pembelajaran telah menyebabkan munculnya aktifitas siswa yang harus dihargai dengan penilaian. Dengan demikian penilaian tidak hanya sekedar pada hasil tetapi juga pada proses saat pembelajaran berlangsung sehingga akan terwujud penilaian yang menyeluruh dan berkesinambungan.

Peningkatan penguasaan konsep

Beberapa hal yang mendukung tumbuhnya pembelajaran yang lebih efektif pada peningkatan penguasaan konsep adalah :

Pertama pemahaman siswa yang dilandasi filosofi konstruktivisme dengan membangun pengetahuan baru berdasar pengetahuan awal yang diperoleh tahap demi tahap, menyebabkan siswa memiliki kesempatan atau ruang yang cukup untuk berfikir ,berprakarsa mengaitkan pengetahuan yang baru diperolehnya dengan pengetahuan sebelumnya hingga menjadi satu kebulatan yang utuh. Siswa tidak sekonyang-konyong menerima konsep yang banyak dan berat. Hal ini mendorong terjadinya pembelajaran yang efektif.

Kedua Pengetahuan baru yang diperoleh dan ditemukan sendiri oleh siswa melalui *Inquiry* menjadikan siswa benar-benar menjadi subyek belajar. Setelah bereksplorasi kemudian menemukan sendiri pemahaman baru hasil eksplorasinya, siswa merasa pengetahuan yang baru diperolehnya benar-benar berasal dari dirinya. Hal ini



menjadikan siswa tidak hanya sebagai obyek pasif yang hanya menerima kumpulan konsep pengetahuan dari guru. Karena merasa menemukan sendiri siswa lebih termotivasi aktif belajar. Pertanyaan-pertanyaan yang ada pada inquiry baik pertanyaan yang berasal dari interaksi siswa dengan obyek belajarnya, interaksi siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru menjadikan siswa lebih termotivasi siswa lebih termotivasi jika pengetahuan yang didapatnya merupakan jawaban yang ia temukan sendiri.

Ketiga melakukan pengamatan obyek belajar dan mengumpulkan data, mendiskusikan dan menyimpulkannya dalam kelompok telah memberi kesempatan kepada siswa untuk berprakarsa, berkreasi. Pemberian kesempatan menemukan jawaban dan tidak hanya sebagai obyek belajar yang pasif dalam kerja kelompok lebih memotivasi siswa untuk belajar lebih efektif.



Meningkatkan Hasil PJOK Materi Bola Voli dengan *Project Based Learning*

Oleh :

Muhammad Darmawan, S.Pd.

Guru PJOK, SMP Negeri 3 Pleret, Kabupaten Bantul

Latar belakang masalah dari pembelajaran praktek ini adalah : peserta didik belum mendapat pengalaman baru dalam bola voli, guru kurang menerapkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif, guru belum memanfaatkan teknologi dalam penyampaian materi pembelajaran bola voli. Sebagai guru PJOK saya melihat bahwa penting sekali menyiapkan materi yang inovatif agar siswa mendapatkan pengalaman yang baru, serta peserta didik dapat memanfaatkan ilmu pjok yang di dapat disekolah untuk bisa diterapkan atau di manfaatkan dalam kehidupan bermasyarakat untuk itu dengan menggunakan project based learning dengan berupaya mengajak siswa berpikir tingkat tinggi agar peserta didik lebih kreatif, aktif, dan pembelajaran lebih menyenangkan.

Project based learning sangat tepat untuk dijadikan solusi bukan sekedar materi teknik dasar saja, namun proyek-proyek yang diberikan mengacu pada dunia kerja dan kehidupan bermasyarakat. Untuk mencapai tujuan yang dihadapi, melakukan inovasi pembelajaran agar peserta didik dapat memperoleh pengalaman yang baru, menggunakan model pembelajaran project based learning yang di sesuaikan dengan dunia kerja/ industry serta kehidupan bermasyarakat agar peserta didik menjadi aktif kreatif dan kegiatan pembelajaran berjalan dengan menyenangkan, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif agar peserta didik lebih



termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pjok, guru berupaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan kegiatan pembelajaran inovatif.

Langkah yang harus dilakukan sebelum pembelajaran, merencanakan kegiatan belajar mengajar yang dicantumkan dalam perangkat pembelajaran, menyiapkan alat dan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, terus belajar melalui buku maupun internet mengenai kegiatan pembelajaran yang inovatif sehingga dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar yang akan kita laksanakan ke depan.

Saat proses kegiatan belajar mengajar, menggunakan media dan alat pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai berikut LCD proyektor, laptop, link video pembelajaran, pemanfaatan music, speaker, mikrofon dan lain-lain. Menggunakan pembelajaran project based learning untuk menggali kemampuan berfikir kritis peserta didik proyek yang diberikan berupa, memodifikasi permainan bola voli agar orang awam yang tidak bisa Teknik dasar bola voli dapat ikut bermain, menganalisis sarana dan prasarana yang akan dipakai dalam modifikasi permainan yang telah dibuat, membuat bagan pertandingan. Meningkatkan partisipasi siswa dalam rangkaian proses kegiatan belajar mengajar pjok.

Setelah proses kegiatan belajar mengajar, melakukan evaluasi mandiri terkait capaian tujuan pembelajaran yang telah dilakukan, melakukan evaluasi pembelajaran dengan melibatkan siswa untuk mengetahui sejauh mana materi yang disampaikan bermanfaat untuk mereka, melakukan koordinasi dan evaluasi dengan rekan sejawat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran ke depan agar lebih baik.

Tantangan bagi saya selaku guru pjok harus selalu kreatif dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, agar



tujuan pembelajaran tercapai, Saya juga harus memahami karakteristik peserta didik sehingga dalam memberikan materi dapat menggunakan media-media pembelajaran yang menarik agar kegiatan pembelajaran lebih baik dan menyenangkan.

Project ini bisa dikatakan tercapai apabila siswa : lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran pjok ketika guru memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, siswa lebih aktif dan kreatif dalam membuat proyek yang diberikan oleh guru, peserta didik merasakan manfaat mempelajari materi bola besar bola voli dengan proyek yang dibuat oleh peserta didik yang mana proyek-proyek tersebut dapat digunakan saat mereka bekerja di industri maupun di masyarakat.

Dalam rangkaian proses pembelajaran siswa sangat aktif, kreatif dan senang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran Project Based Learning. Peserta didik memiliki kebebasan berfikir, menganalisis dan menggali potensi-potensi yang mereka miliki demi sebuah tujuan yaitu membuat sebuah permainan modifikasi yang tentunya menyenangkan, mudah, murah dan bisa memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada disekitar mereka.

Bukan seberapa banyak siswa yang bisa melakukan Teknik passing bawah, bukan pula semua siswa yang mampu melakukan smash keras ke area lawan, tetapi dorongan kepada peserta didik untuk mandiri dan gotong royong saat melaksanakan proyek yang diberikan guru, dan juga akan mendapatkan pengalaman baru dan manfaat untuk mereka di kemudian hari.



Menerapkan Pembiasaan Sopan Santun

Oleh:

Sugeng Raharjo, S.Pd.

Guru Bimbingan Konseling, SMP Negeri 3 Pleret, Kabupaten Bantul

Siapa yang tidak ingin anaknya memiliki kebiasaan sopan santun yang baik? Setiap orang tua pasti ingin anaknya tumbuh menjadi pribadi dengan nilai positif yang diterima secara sosial dan universal. Sikap sopan santun merupakan budaya leluhur bangsa ini. Sikap ini sangat menjunjung tinggi nilai-nilai hormat menghormati sesama dalam kehidupan sehari-hari, yang muda menghormati yang tua, dan yang tua menghargai yang muda. Saat ini sikap sopan santun sudah jarang kita temui dalam diri siswa. Hilangnya sikap sopan santun sebagian siswa merupakan salah satu dari sekian penyebab kurang terbentuknya karakter. Tidak terpeliharanya sikap sopan dan santun ini dapat berdampak negatif terhadap budaya bangsa Indonesia yang dikenal sebagai bangsa yang menjunjung tinggi nilai-nilai moral dan kehidupan yang beradab.

Budaya sopan santun dapat diawali dari rumah, dan dilanjutkan di sekolah. Peran orang tua maupun wali serta guru, kerja sama antara orang tua dan guru serta sekolah yang harus di jalankan dengan baik. Artinya sikap dan budaya sopan santun ini tidak bisa kita berikan hanya di rumah atau di



sekolah saja, begitu juga di sekolah tidak cukup dengan wali kelas atau guru agama dan PKn saja, tetapi semua memiliki tanggung jawab yang sama untuk melatih agar sikap tersebut tumbuh dan berkembang menjadi jati diri generasi anak bangsa yang bukan hanya cerdas pengetahuan tetapi juga memiliki karakter sopan santun yang berakhlak mulia.

Yogyakarta adalah kota yang terkenal dengan kota pendidikan dan masyarakatnya sangat sopan santun namun lambat laun nilai sopan santun ini sudah mulai terlupakan oleh bertambahnya teknologi dan banyaknya budaya-budaya asing yang masuk ke Yogyakarta telah melunturkan moral yang telah tertanam pada generasi muda saat ini. Yang dahulunya sopan santun menjadi ciri khas Yogyakarta kini sedikit demi sedikit telah tergantikan dengan sikap yang kurang menghargai orang lain, tidak mau mendengarkan nasehat, acuh pada orang disekitar, memandang rendah orang lain, dan melontarkan kata-kata yang menyakiti hati seseorang. Sehingga karakter yang baik akan menjadi cerminan kepribadian dari seseorang anak yang baik (mentalitas, sikap, dan perilaku), asli atau hanya sekedar pura-pura

Ada beberapa cara yang bisa dilakukan agar anak terbiasa melakukan perbuatan hal-hal positif dan tumbuh menjadi pribadi dengan sikap sopan dan santun. Berikut adalah langkah awal adalah menerapkan kebiasaan yang baik adalah mulai dari kebiasaan sederhana. dengan memulai dari kebiasaan sederhana dan bisa dilakukan sehari-hari, anak tidak merasa terbebani dalam melakukan kegiatan tersebut. Beberapa contoh kegiatan sederhana yang bisa diterapkan adalah bangun



lebih pagi, merapikan selimut, mandi pagi, hingga menyiapkan kebutuhannya sendiri. dari kebiasaan sederhana ini, anak akan lebih mudah menerapkan kebiasaan lain yang bermanfaat dalam hidup. membiasakan Kebiasaan berbicara yang baik dilingkungan keluarga apabila anak salah dalam berbicara dibetulkan bahasanya yang baik dan benar untuk mengubah pola kebiasaan yang dilakukan sehingga menjadi sesuatu yang wajar dan dilakukan tanpa beban dan membentuk sikap mereka agar menjadi lebih baik.

Menerapkan beberapa kebiasaan baik seperti beribadah atau selalu mengingatkan hal hal yang baik, ketika semua kegiatan tersebut dilakukan secara rutin maka, tanpa disadari anak akan terbiasa melakukan tanpa diminta lagi. Memberi Tahu Anak Tujuan Kebiasaan Baik sebagai orang tua, kadang sering kali meminta anak melakukan sesuatu tanpa memberi mereka pengertian bahwa hal tersebut perlu dilakukan. Padahal, dengan memberi tahu anak tujuan dari kebiasaan yang dilakukan, mereka bisa dengan senang hati melakukan hal tersebut. misalnya, ingin anak menjadi disiplin dalam waktu. Beri mereka pengertian bahwa melakukan sesuatu melebihi waktu yang ditentukan akan merugikan orang lain. Kalau perlu, beri mereka contoh seperti jika terlambat masuk sekolah, anak akan tertinggal banyak kegiatan menarik. Menerapkan kebiasaan yang baik untuk anak usia dini bukanlah sesuatu yang mudah. Dibutuhkan kerja sama antara orang tua dan anak agar kebiasaan tersebut menjadi sesuatu yang bisa dilakukan tanpa beban. Selain upaya yang dilakukan di rumah, juga bisa memilih sekolah yang tepat agar anak terbiasa memiliki



perilaku baik. Jadi, selain mendapatkan pendidikan memadai secara akademik, anak juga akan distimulasi aspek sosial emosionalnya sehingga memiliki perilaku dan karakter baik yang bisa diterima masyarakat. Saat ini di sekolah, pendidikan karakter sopan santun semakin digalakan. Hal itu menciptakan berbagai model/program penanaman karakter bagi peserta didik di lingkungan sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lain.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa karakter sopan santun yang dapat diartikan sebagai budi pekerti yang baik tata krama, peradaban dan sesusilaan. Sopan santun juga merupakan nilai yang terikat dengan tata krama penghormatan pada orang lain yang diekspresikan dalam perilaku serta sikap rendah hati yang dihasilkan dari hati nurani. Sopan santun merupakan suatu bentuk tuturan dan kesatuan dalam berbahasa yang dapat diartikan sebagai perilaku seseorang yang timbul dari adanya peraturan dan hasil pergaulan dari sekelompok orang dilingkungan yang ia tinggali.



Kolaborasi Pembelajaran Berdeferensiasi Seni Batik Cap Bagi Siswa SMP

Oleh:

Yusuf Haryanta, S. Pd

Guru Seni Budaya, SMP Negeri 3 Pleret, Kabupaten Bantul

Membelajaran seni rupa dengan materi pembuatan cap batik di SMP N 3 Pleret menerapkan pembelajaran yang berdeferensiasi, materi kurikulum merdeka di kelas 7 di semester pertama adalah materi menggambar dan mendesain. Salah satu materi mendesain yang ada di kelas VII salah satunya adalah belajar membuat cap batik dari bahan daur ulang seperti kertas bekas kemasan makanan dan kayu dan lem G. Diangkat dalam kurikulum merdeka menjadi bahan praktek disemester pertama materi desain bagi siswa kelas VII di SMP N 3 Pleret.

Pelajaran seni budaya khususnya seni rupa tidak melulu dengan menggambar di atas kertas, melainkan harus bisa memanfaatkan media lain sebagai produk dari materi menggambar, materi menggambar motif flora, fauna, dan figurative menjadi pokok materi yang bisa dipilih oleh siswa dalam berkarya desain motif batik. Anak bisa memilih mendesain motif flora yaitu dengan memilih gambar yang mengambil unsur tumbuh-tumbuhan sebagai objek gambar diantaranya bisa mengambil dari unsur akar, batang, daun, bunga, dan batang.



Sedangkan motif fauna bisa mengambil dari unsur binatang diantaranya, bulu, bentuk kepala, gerak- gerak dan keindahan tubuh. Sedangkan dari motif figurative bisa mengambil bentuk dasar manusia yang digubahkan dalam bentuk baru tanpa mengurangi makna dari gambar itu sendiri.

Adapun kelebihan cap batik dari bahan kertas bekas diantaranya: Bahan mudah didapat dan murah, mudah dan cepat dibentuk, bisa dibuat lebih detail, bisa dibuat dengan alat yang sederhana seperti gunting dan pisau cutter. Sedangkan untuk kelemahannya diantaranya: tidak bisa digunakan dalam jangka waktu lama, apa bila tidak hati hati akan cepat rusak. Dalam menciptakan desain cap batik siswa diberikan kebebasan untuk memilih tema sesuai dengan motif yang disukai. Siswa diberikan kebebasan untuk mencari referensi di berbagai media, baik itu majalah, video, youtube, google, dll. Siswa tampak antusias mencari referensi gambar dan kemudian digunakan sebagai referensi gambar motif batik cap. Dalam pembuatan cap batik ini siswa bekerja secara kelompok sehingga mereka dapat saling bekerja sama satu sama lain, selain itu untuk mengetahui potensi yang ada pada diri siswa itu sendiri.

Pembuatan desain cap batik oleh siswa kelas VII ini dimaksudkan untuk membuat koleksi varian cap batik dengan motif ragam hias yang nantinya akan digunakan oleh siswa kelas IX sebagai bahan praktik pembuatan batik. Di SMP N 3 Pleret sendiri kolaborasi pembuatan batik oleh kelas VII dan IX sudah dilakukan sejak setahun yang lalu dalam rangka ujian praktik kelulusan siswa kelas IX, cap batik yang dibuat siswa nantinya benar benar digunakan oleh kakak kelasnya sebagai bahan



praktik cap batik sehingga ada kombinasi desain dan motif batik akan terlihat variatif.

Dalam praktik pembuatan batik ini, untuk pemilihan warna dasar batik sudah ditentukan oleh sekolah yaitu warna kuning, orange kehijauan, dengan tujuan jangka panjang nantinya kain batik yang dibikin siswa ini dapat dibuat seragam sekolah atau seragam bagi guru dan karyawan, sehingga dengan demikian akan muncul rasa bangga dan percaya diri, baik itu dari diri siswa, guru karyawan maupun sekolah. Adapun untuk biaya yang digunakan untuk praktik adalah sekolah memfasilitasi keperluan peralatan seperti meja cap, kompor, wajan, malam/lilin, dan pewarna batik. Sedangkan siswa diminta untuk membeli kain mori secara berkelompok, dengan demikian siswa tidak terbebani dengan adanya praktik membatik ini.

Tahun lalu hasil karya membatik dari siswa kelas VII dan IX ini kemudian dibuat pakaian hijab yang selanjutnya dipamerkan dalam ajang gelar karya P5 di sekolah. Antusias siswa dalam membuat cap batik maupun praktik membatik luar biasa, mereka sangat senang karena dengan membuat cap batik dan membatik siswa mampu berekspresi sesuai dengan kemampuannya dan anak tidak akan merasa bosan dengan pelajaran batik karena mengasyikkan dan dilaksanakan diluar kelas. Dengan demikian nilai-nilai yang terkandung dalam P5 yaitu dimensi profile pelajar pancasila dapat diwujudkan diantaranya, kreatif, kritis, dan gotong royong. (*)



Profil Penulis

Profil Penulis *“Pandemi Covid 19 dan Kurikulum Merdeka”*



Namanya Dra. Darsiti, M.Pd. Ia adalah kepala SMP N 3 Pleret. Ia tinggal di Gambiran, UH 5 / 292 RT 41 RW 10 Yogyakarta. Ia aktif di MGMP bahasa Indonesia bidang Pengembangan dan Penelitian. Sebelum menjadi kepala sekolah, Ia adalah guru Bahasa Indonesia di SMP N 3 Banguntapan tahun 2009–2018. Pengalamannya cukup banyak. Ia sebagai instruktur nasional kurikulum 2013, ia aktif menjadi narasumber di berbagai sekolah dan daerah seperti Pekan Baru, Lampung, Bogor, Surabaya, dan di berbagai kota antar kabupaten. Ia juga menjadi Tim Penulis Soal Nasional dari Puspendik Jakarta sejak tahun 2015-2019. Selain itu, Ia menjadi Tim Penilai Angka Kredit Kenaikan Pangkat Guru, Tim Bintek PKG-PKB Dinas Dikpora Kabupaten Bantul. Berbagai kejuaraan pun ia raih, mulai dari juara I lomba esai Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia tingkat SMP se-DIY, Juara I lomba resensi Tingkat DIY, Juara II guru berprestasi Kab. Bantul tahun 2011 dan 2012. Juara I lomba Karya Ilmiah Tingkat Nasional, Finalis Lomba Guru Kreatif Se-Jawa, Finalis Lomba Best Practise Balai Bahasa Yogyakarta antar SMP se-DIY. Ia juga aktif menulis di media massa koran, jurnal ilmiah kampus, dan Majalah Dinas Dikpora Provinsi DIY. Buku yang sudah ia tulis berjudul (1) “Butir-Butir Gagasan Edukasi” terbit tahun 2019 , (2) “Coretan Cinta Di Ujung Senja” terbit tahun 2020, serta buku yang ketiga duet dengan Drs. Bagas Purwahono, M.Pd berjudul "Animasi Lebah dengan Flash" terbit tahun 2021.



Profil Penulis “Unsur Intrinsik dalam Cerita Fantasi Menumbuhkan Adab dan Rasa Syukur Peserta Didik”



Dzakirotn Nafisah, S.Pd. kelahiran Magelang, 6 Agustus 1996. Ia sering dipanggil Nafis atau Nafisa. Nafis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Kedua adiknya semua laki-laki yang berdomisili di Magelang. Aslinya ia lahir di salah satu RS Kota Yogyakarta, ia tinggal bersama kedua orang tua dan nenek kakeknya. Sejak lahir ia terbiasa jauh dari kedua orang tuanya, bagaimana tidak? Meskipun ia sempat bersekolah di KB

Menoreh Magelang, ia sejak TK berada di Kota Yogyakarta sementara kedua orang tuanya di Magelang. Ia bersekolah di TK ABA Aisiyyah Warungboto milik salah satu kerabatnya. Ia tinggal bersama kakek, nenek, dan tantenya di Yogyakarta. Belum genap berusia 6 tahun, ia dijemput oleh Ayahnya ke Magelang. Ia melanjutkan studinya di SD Islam Al-Firdaus Kota Magelang, SMP Muhammadiyah Tempuran sembari mendalami ilmu agama di Pondok Pesantren Muhammadiyah Tempuran, SMA Negeri 1 Kota Mungkid, dan kembali ke Yogyakarta karena diterima di Universitas Negeri Yogyakarta prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia tahun 2014.

Kali pertama ia mengajar di SMP Negeri 2 Ngemplak, kemudian pindah ke SMPIT Abu Bakar Yogyakarta selama hampir 5 tahun. Selama di sekolah swasta tersebut ia pernah diberi amanah menjadi humas sekolah dan menulis berbagai hal yang ada di *website* dan *social media* sekolah. Beberapa dari tulisannya pun sudah berhasil diterbitkan pada koran ‘Suara Merdeka’ dan ‘Kedaulatan Rakyat’. Tidak hanya itu, ia pernah menulis dan menerbitkan antologi puisi bersama rekan kuliahnya berjudul ‘Layang-Layang Rindu di Ujung Senja’. Karya tersebut laris terjual



hingga 100 lebih buku. Selama mengajar di sekolah swasta tersebut ia mendapatkan dua sertifikat penghargaan sekaligus sebagai ‘Guru Favorit’ dan ‘*Best Teaching*’ dalam kategori guru dengan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran terbaik di sekolah. Namun, baru-baru ini ia pindah sebagai guru honorer di SMP Negeri 3 Pleret untuk mencoba menjadi dan pembelajar dengan lingkungan yang baru. Ia pun kini mendirikan rumah bimbil bernama ‘BINA’ yang sudah memiliki pengikut sekitar 31 siswa. Siswa terbaik yang pernah ia bimbing berhasil mendapatkan nilai 98 untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia tentunya. Surel: dzakirotunnafisah@gmail.com No. HP: 08822779226

Profil Penulis “*Pengamatan dalam Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi (LHO)*”



Aristi Setyaningrum, S.Pd. Biasa dipanggil dengan nama Aristi. Lahir di Bantul, 15 April 1996. Penulis adalah anak pertama dari dua bersaudara. Ia menamatkan pendidikan di SD Negeri 1 Putren, SMP Negeri 1 Pleret, SMA Negeri 1 Jetis, dan Universitas Negeri Yogyakarta prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada tahun 2019. Setelah lulus dari perguruan tinggi, penulis mengabdikan menjadi guru honorer bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Pleret hingga saat ini. Pernah mencoba menulis beberapa berita dan termuat di *krjogja.com*. Selain itu, penulis pernah mengikuti ajang penulisan artikel guru yang diadakan oleh Festival Literasi Bantul (FLB) tahun 2021 dan karyanya termuat dalam buku “Merawat Indonesia Kita Jilid 1”. Alamat email penulis aristisetyaning@gmail.com, nomor *handphone*: 085326563235.



Profil Penulis “ *Mudahnya Menulis Pidato Persuasi dengan Tiga Pertanyaan*”



Namanya Isnaini, S.Pd. Lahir 30 September 1993 di Bantul, Yogyakarta. Penulis merupakan anak ke-2 dari 2 bersaudara. Ia memulai pendidikan di SD Negeri Karangrejek, Imogiri. Setelah lulus, ia melanjutkan di SMPN 2 Imogiri. Lulus dari SMP ia melanjutkan ke jenjang SMA di SMAN 1 Imogiri. Sejak SMP, penulis aktif mengikuti kegiatan BPP. Penulis juga pernah menjadi PASKIBRAKA di tingkat kecamatan. Selama menamatkan pendidikan SMA ia juga aktif menjadi Dewan Tonti. Penulis merupakan lulusan Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2016. Sehari-harinya, ia mengajar di SMP N 3 Pleret mengampu mata pelajaran bahasa Indonesia.

Pernah juga sebagai pengajar di SPS Mulia (PAUD). Pernah menulis di jurnal Pelita UNY Volum IX, Nomor 2, Agustus 2014 dengan judul *The Implementation of Character Education in “Seni Karawitan (SEKAR)” Extracurricular Activities in SD Negeri Kauman*. Surel: Isnaashadi49@gmail.com, No. Hp: 083867200332.

Profil Penulis “*Fun English dengan Pembelajaran DIGLE-T (Digital Learning Tasks)*”



Hartuti, S.Pd guru kelahiran Grobogan, 7 Juni 1967 ini, telah lama mengabdikan sebagai guru di kabupaten Bantul. Beberapa kali pindah sekolah membuatnya kenyang pengalaman dengan berbagai karakter siswa dan metode pengajaran. Pendidikan S-1nya diperoleh dari Universitas Sarjana Wiyata Taman Siswa (UST). Menjadi guru adalah kebanggaan dan cita-citanya. Penyuka *meatball* atau bakso ini menjadi inspirasi beberapa siswanya untuk menjadi guru Bahasa Inggris. Surel: hartutid@gmail.com WA: 081328561700.



Profil Penulis *“Discovery Learning Model Pembelajaran Bahasa Inggris dalam Rangka Peningkatan Nilai”*



SURATINEM, S.Pd. lahir di Bantul 17 Juni .Pendidikan S1 diperoleh di Universitas Negeri Yogyakarta tahun 1997. Kesehariannya mengajar di SMPN 3 Pleret, Bantul, mata Pelajaran Bahasa Inggris. Mulai menjadi guru sejak tahun 2021 sampai sekarang. Jadi sudah banyak sekali mempunyai pengalaman dalam mengajar siswa-siswa terutama siswa-siswa di daerah yang jauh dari

perkotaan, yang tingkat pemahaman materi pelajaran tergolong rendah. Dengan Motto mengajar adalah ibadah penulis berusaha mengajar dengan penuh semangat dan tanpa putus asa mengantarkan peserta didik meraih cita-citanya yang ingin diraihinya. Penulis selalu menggunakan berbagai metoda dalam mengajar agar siswa-siswa tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Alamat Email penulis pandunesurat@gmail.com nomor HP. 085643160655.

Profil Penulis *“Biarkan Mereka Memilih”*



Namanya Wista Indriyani, S.Pd. Biasa dipanggil Wista. Terlahir 18 April 1975. Penulis merupakan anak kedua dari 4 bersaudara. Tahun 1981 memasuki Sekolah Dasar Madugondo di daerah Siti Mulyo Piyungan Bantul. Selanjutnya melanjutkan SMP tahun 1987 di SMP Negeri 2 Pleret Bantul. Di SMP aktif kegiatan OSIS menjadi sekretaris. Di SMP pernah menjadi Juara 1 (satu) Tingkat Propinsi kegiatan *‘Mengarang Tingkat SMP’* dalam rangka



“Peringatan Hari Habitat Sedunia Tahun 1989” yang diperingati bulan November 1989. Penulis melanjutkan sekolah ke SMA Negeri Jetis Bantul dan lulus Mei tahun 1993. Selama di SMA, aktif sebagai pengurus OSIS. Penulis melanjutkan kuliah di Sarjanawiyata Tamansiswa JPMIPA, Pendidikan Matematika, dan lulus bulan Juni tahun 1998. Pengalaman mengajar dimulai tahun 1999 di SMK N 1 Bantul selama 4 tahun berjuang. Kemudian mengajar di MTsN Wonokromo Bantul dan selanjutnya mendapatkan SK CPNS per April 2006 dan SPMT Februari 2007 di SMP Negeri 3 Pleret sampai sekarang. Alamat email penulis wista.indriyani@gmail.com, No. Hp: 081328310889.

Profil Penulis “Media Quizizz Menciptakan Pembelajaran Matematika yang Menyenangkan”



Namanya Hilda Sabrina Nirwanti, saya mengajar Matematika di SMP N3 Pleret mulai tahun 2017, saya mengajar Matematika kelas VIII. Aktif pada MGMP Matematika sejak tahun 2018. Surel: Hilda11006210@gmail.com. WA: 083813898186.



Profil Penulis *“Peran BK dalam Mendampingi Tugas Perkembangan Peserta Didik”*



Bernama Dhea Adi Wibowo, S.Pd. memulai pendidikan dasar di SD Negeri Won sari V. Setelah lulus SD, ia melanjutkan di SMP Negeri 2 Wonsari dan selanjutnya menempuh pendidikan di SMA Negeri Playen. Pendidikan tingginya ditempuh di Universitas Negeri Yogyakarta dengan mengambil bidang studi Bimbingan dan Konseling. Sehari-hari bertugas sebagai guru Bimbingan dan Konseling di SMP Negeri 3 Pleret. Menyiapkan belajar adalah karya pertamanya yang diterbitkan sebagai buku kumpulan pengalaman mengajar guru-guru SMP Negeri 3 Pleret. Saat ini sedang belajar untuk menulis banyak artikel di masa yang akan datang. Surel: dheawibowo29@gmail.com. WA 089672404267.

Profil Penulis *“Observasi Lingkungan Sekolah untuk Mengasah Kemampuan Problem Solving Peserta Didik”*



Namanya Indah Nur Ramadanti lahir di Bantul pada tanggal 24 Januari 1999. Tahun 2005 ia memulai pendidikan di SD N Dahromo kemudian pada tahun 2011 menempuh pendidikan di SMP N 1 Pleret. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMA N 1 Jetis Bantul. Setelah penulis lulus kemudian tahun 2017 melanjutkan kuliah di Universitas Negeri Yogyakarta jurusan Pendidikan IPA. Ia berhasil menyelesaikan studinya pada tahun 2021. Pengalaman bekerja pertama kali di bulan Februari 2022 mengajar di SD Unggulan Aisyiyah Bantul,



kemudian mulai Juli 202 pindah ke SMP N 3 Pleret hingga sekarang. Surel: indahnuramadanti@gmail.com WA: 08974030607

Profil Penulis “*Mengenalkan Power Point Sebagai Media untuk Berani Tampil*”



Karina Budi Astuti, S.Pd. lahir di Bantul 17 Juni 1994. Memulai Pendidikan di SDN Ngranan lulus tahun 2006 dan melanjutkan di SMPN 2 Kretek lulus pada tahun 2009, selanjutnya melanjutkan di SMKN 2 Sewon dan lulus tahun 2012. Telah menyelesaikan studi Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017. Tahun 2018 mengajar di SMP Muhammadiyah Kretek, sejak itu mengajar mata pelajaran prakarya. Mulai tahun 2021 mengajar Prakarya di SMPN 3 Pleret hingga sekarang. WA:085729142944.

Profil Penulis “*Merayakan Pesta Demokrasi Di Sekolah*”



Merlin Sanjaya, S. Pd. Lahir di Bantul, 08 Februari 1995. Memulai Pendidikan dari SDN Nawungan, melanjutkan ke jenjang SMP tahun 2007, lulus SMA tahun 2013 dan melanjutkan kuliah Universitas PGRI Yogyakarta. Memulai mengajar di dunia pendidikan tahun 2018. Pernah mengajar di SMPIT Ar Rohmah, SMPN 3 Imogiri, dan kemudian menjadi PPPK Guru tahun 2023 di SMPN 3 Pleret.



Profil Penulis “Belajar IPS yang Menyenangkan dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning”



Nurhayati, S.Pd. lahir di Bantul 6 Juli 1969. Setelah tamat SD Palbapang III, ia melanjutkan studi ke SMP N 1 Bantul, kemudian ke SPG Negeri Bantul. Pendidikan dan gelar sarjana diperoleh dari Jurusan Pendidikan Sejarah FPIPS IKIP Yogyakarta. Mengabdikan diri di SMP Negeri 3 Pleret sejak tahun 1997. Sebagai guru, berbagai kegiatan untuk pengembangan diri dilakukan melalui MGMP, diklat, *workshop*, dan seminar-seminar. Dengan moto berbagi ilmu yang sudah diperoleh, peserta didik diajar, dididik, dan dilatih untuk selalu mengembangkan diri semaksimal mungkin agar kelak mereka bisa hidup mandiri dan berkontribusi nyata di lingkungan tempat tinggalnya. Usaha yang penulis lakukan antara lain: memotivasi peserta didik untuk gemar membaca, menulis, mengunjungi perpustakaan, menyajikan tokoh-tokoh inspiratif, dan selama mengajar berusaha melibatkan peserta didik untuk aktif melalui berbagai diskusi kelompok, *mind mapping*, penugasan, dan lain-lain. Surel: nnurhayati0607@gmail.com No. Hp: 085742180991.



Profil Penulis “Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan Ngajeni pada Peserta Didik SMPN 3 Pleret”



Nama Rahayuningsih, S.Pd, dipanggil Yayuk. Lahir 17 Maret 1972 di Wonosobo, Jawa Tengah. Penulis tinggal di Perum Taman Pilahan Asri 1 no 51 Kotagede Yogyakarta. Penulis lulusan tahun 1998 jurusan Pendidikan Bahasa Jawa FPBS IKIP Yogyakarta. Pengalaman pernah menulis cerita di majalah *Djakalodhang*. Editor buku pegangan siswa “*Widyatamansari*” kelas IX.

Mengajar di SMP 3 Pleret mengampu mata pelajaran bahasa Jawa dari tahun 1999 sampai sekarang.

Surel: rahayuningsihata@gmail.com. No. Hp: 081802640064.

Profil Penulis “Semangat Belajar IPA dengan Media Teka-Teki Silang”



Nama Sri Nurdayati, S.Pd. lahir di Bantul 19 April 1965. Riwayat pendidikan diawali dari SD Canisius Manding, setelah lulus melanjutkan di SMP 2 Bantul. Ia melanjutkan di SMA 2 Bantul. Selanjutnya melanjutkan di perguruan tinggi Universitas Sarjana Wiyata. Saat ini penulis mengajar IPA di SMP Negeri 3 Pleret sejak tahun 1997 sampai sekarang.

Surel: Srinurdayatispd@gmail.com WA:

085962311965.



Profil Penulis *“Penerapan Metode Diskusi untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 3 Pleret”*



Namanya Wahyuningsih Widyastuti, S.Pd. Tahun 1993 mengajar di SMP Negeri 3 Samigaluh Kulon Progo, namun sejak tahun 1996 pindah mengajar di SMP Negeri 3 Pleret. Menjadi guru memang harus siap mengabdikan, terutama mengabdikan demi berkembangnya ilmu pengetahuan dan demi anak-anak bangsa. Pengabdian ini dapat diartikan bahwa seorang guru harus memiliki ketulusan, kesungguhan, dan kecakapan sehingga dapat melaksanakan tugas-tugasnya secara profesional. Surel: wahyuwidyas@gmail.com. WA: 081578797998.

Profil Penulis *“Mudah Belajar Membaca Al-Qur’an dengan Tutor Sebaya”*



Namanya Wiwin Zuliyati, S.Ag. Tempa dan tanggal lahir Bantul, 9 Juli 1972. Bertempat tinggal di Guyangan Rt.01, Wonolelo, Pleret, Bantul, Yogyakarta. Mulai bekerja pada 1 Oktober 1993 (Sebagai Staf KUA Kecamatan Pleret) kerja sambil kuliah, setelah lulus oleh kemenag dialihkan tugas menjadi guru dengan menyesuaikan ijazah untuk menjadi guru SMP Mahad Islamy Banguntapan selama 2 tahun. Mulai menjadi guru PAI tanggal 1 Agustus 1999, kemudian pindah di SMP Negeri 3 Pleret tanggal 1 September 2002 sampai sekarang. Surel: wiwinzuliyati5@gmail.com. WA: 085786789783.



Profil Penulis “Belajar dan Bebas Bermain”



Nama Astopo Widiyatno, S.Pd. Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP Negeri 3 Pleret sejak tahun 1992 sampai sekarang. Surel: astopowidiyatno@gmail.com WA: 081328273911.

Profil Penulis “Belajar PPKn dengan Mind Mapping dan Teka Teki Silang (TTS)”



Namanya Bagas Febrian, S.Pd. biasa dipanggil Bagas. Ia terlahir 20 Februari 1995 di Bantul, Yogyakarta. Penulis merupakan anak ke-1 dari 2 bersaudara. Ia memulai pendidikan di SDN Baran, Pundong. Setelah lulus, ia melanjutkan di SMPN 1 Imogiri. Selanjutnya ia menempuh jenjang SMA di SMAN 1 Imogiri. Sejak SD penulis aktif mengikuti kegiatan olahraga terutama sepak bola. Penulis juga pernah menjadi TOP SCORE Liga Futsal tingkat kabupaten. Penulis merupakan lulusan Universitas PGRI Yogyakarta. Sehari-harinya, ia mengajar di SMP N 3 Pleret. Surel: Bagasfebrian62@gmail.com. WA: 082241205354.



Profil Penulis “Peningkatan Keaktifan dan Prestasi Belajar IPA Melalui Pendekatan Kontekstual”



Namanya Gatot Sugiri, S.Pd. Lahir 08 Februari 1966 di Jakarta Timur. Ia memulai pendidikan di SD Ardiya Garini, Jakarta, tetapi saat usia 12 tahun ia pindah sekolah di SDN Bleber I, Prambanan, Yogyakarta. Setelah lulus, ia melanjutkan di SMPN Berbah, Sleman. Selanjutnya ia melanjutkan ke jenjang SMA di SMAN kalasan. Penulis merupakan lulusan IKIP Yogyakarta tahun 2018. Sehari-hari, Ia mengajar di SMP N 3 Pleret mengampu mata pelajaran IPA. Karya tulis yang pernah disusun antara lain Laporan Penelitian Tindakan Kelas: *“Optimalisasi Pemanfaatan Overhead Proyektor pada proses Pembelajaran Siswa kelas II untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata pelajaran IPA-biologi di SMP Pembangunan Piyungan Tahun Ajaran 2004/2005”* dan *“Implementasi Pendekaataan Kontekstual Teaching and Learning untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata pelajaran IPA di SMP Pembaangunan Piyungan Tahun ajaran 2008/2009”*.
Surel: gatot.sugiri@gmail.com. No. Hp: 085100452706.



Profil Penulis “Meningkatkan Hasil PJOK Materi Bola Voli”



Namanya Muhammad Darmawan, lahir di Bantul pada tanggal 7 Januari 1998. Aktif dalam kegiatan sepak bola di club PORS Segoroyoso hingga saat ini. Ia menempuh berhasil menyelesaikan kuliah S-1 PJKR di Universitas Negeri Yogyakarta pada tahun 2021. Kemudian mulai mengajar pada tahun 2021 di SD Muh Bojong dan juga mengajar PJOK di SMP Negeri 3 Pleret mulai tahun 2022. Suren: darmawanm473@gmail.com. WA: 082230735118.

Profil Penulis “Menerapkan Kebiasaan Sopan Santun”



Nama saya Sugeng Raharjo. Lahir di Bantul, 11 Juni 1965. Lahir sebagai anak tunggal dari pasangan Surono dan Murjiyem. Sebagai anak tunggal saya memang agak dimanjakan. Hampir semua keinginan saya akan dituruti selama masih mampu. Keluarga kami tinggal di daerah kampung setengah kota setengah desa di Bantul. Untungnya di sekitar rumah saya banyak anak-anak yang sebaya sehingga saya memiliki cukup banyak teman bermain. Perjalanan pendidikan saya diawali dari MI dan Ketika masih MI saya termasuk siswa yang disayang bapak dan ibu guru dan pernah diikuti maju lomba siswa teladan. Sehingga membuat saya semangat belajar dan mendapat nilai-nilai yang bagus. Setelah lulus dari MI, saya melanjutkan pendidikan sampai perguruan tinggi dihabiskan di Bantul. Kemudian mengabdikan diri sebagai PNS dari tahun 1986 pada sejumlah sekolah di antaranya, SMP Sendangsari Sleman selama 8 tahun, SMP 17 Yogyakarta 3 tahun, SMP 4 Bantul 5 tahun dan SMP 3 Pleret sampai sekarang aktif sebagai pengurus MGBK Kabupaten ditunjuk sebagai penasihat. Saya



pernah mengalami masa-masa sulit dalam karier saya sebagai pegawai negeri golongan rendah, akan tetapi tetap saya jalani pekerjaan ini dengan senang hati dengan hati dan ikhlas. Mengingat usianya yang kini memasuki 57 tahun, itu berarti sudah tak lama lagi menjadi seorang guru. Saya akan berusaha menjadi lebih baik dan memberi kesan yang akan diingat oleh siswa-siswi yang ia didik. Di usia yang tak muda lagi, saya mengharapkan semoga anak-anaknya sukses dan berhasil ke depannya, rumah tangga yang harmonis dan bisa mempersiapkan bekal di akhirat dengan terus beribadah kepada Allah Swt dan menjadi imam yang baik untuk keluarga. WA: 081391243886.

Profil Penulis “Kolaborasi Pembelajaran Berdeferensiasi Seni Batik Cap Bagi Kelas 7 dan 9”



Namanya Yusuf Haryanto, S.Pd. memulai pendidikan di SD Negeri Mangiran 1 pada tahun 1990. Setelah lulus melanjutkan di SMPN 2 Srandakan, pendidikan lanjutan ia tempuh di SMA 1 Sanden. Setelah lulus ia menempuh pendidikan tinggi D-3 Akademi Desain Visi Yogyakarta dan kemudian melanjutkan S-1 di Sarjana Wiyata Tamansiswa kependidikan seni rupa. Saat ini penulis mengajar Seni Budaya (seni rupa) di SMPN 3 Pleret, selain itu dikesibukannya mengajar, ia juga bekerja di media Tribun jogja (kompas gramedia) bagian redaksi (grafis). Surel: artyanta83@gmail.com WA: 085601867239.

