



SEBUAH AKSI NYATA

IMPLEMENTASI PEMIKIRAN KI HADJAR DEWANTARA
DALAM PEMBELAJARAN DI KELAS BAGI SISWA SMK



Oleh **Onny Nurihayanti, S.Pt.**
Calon Guru Penggerak Angkatan 4
SMK Negeri 1 Tulungagung – Jawa Timur

Konten Aktivitas



01

Pendahuluan

Pemikiran Ki Hadjar
Dewantara



02

Rencana Aksi Nyata

Rencana Implementasi
pada Pembelajaran



03

Pelaksanaan Aksi Nyata

Proses Aksi Nyata pada
pembelajaran



04

Penutup

Kesimpulan

Pendahuluan: Pemikiran KHD tentang pendidikan

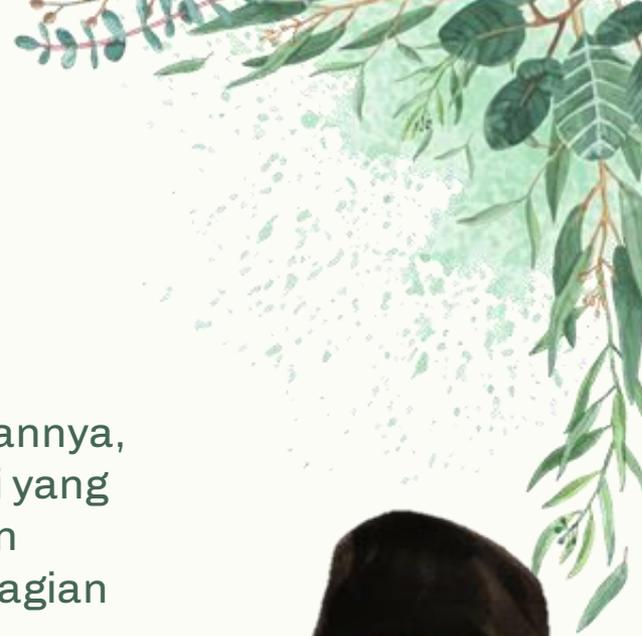


- **Menuntun**, tugas seorang guru adalah menuntun kodrat alam sang anak untuk mencapai kebahagiaan dan keselamatan setinggi-tingginya, baik sebagai pribadinya maupun sebagai anggota masyarakat.
- Menuntun murid dalam proses pendidikan mengandung 2 unsur, yaitu **pengajaran** dan **pendidikan** itu sendiri.
- Proses pendidikan yang ditekankan oleh Ki Hadjar Dewantara mempunyai 3 fokus dalam pelaksanaannya, yaitu **Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa** dan **Tut Wuri Handayani**.
- **Tiga dimensi utama** yang dititikberatkan oleh Ki Hadjar Dewantara dalam pembelajaran yaitu **Merdeka, Bermain** dan **Berpihak pada Anak**
- **Aksi nyata** yang dilakukan sebagai refleksi kritis pemikiran Ki Hadjar Dewantara yang diimplementasikan dalam pembelajaran kelas kali ini mengangkat Prinsip Menuntun dengan menerapkan Dimensi **“Bermain” sambil belajar**.

SEBUAH PESAN

Bermain adalah kodrat anak dalam kehidupannya, dimana dalam bermain akan tercermin aksi yang mengasah cipta, rasa, karsa/karya dan pekerti/karakter. Bermain dapat menjadi bagian pembelajaran di Sekolah.

- **Ki Hadjar Dewantara**



A decorative arrangement of white daisy flowers with yellow centers and green foliage, positioned on the left side of the slide.

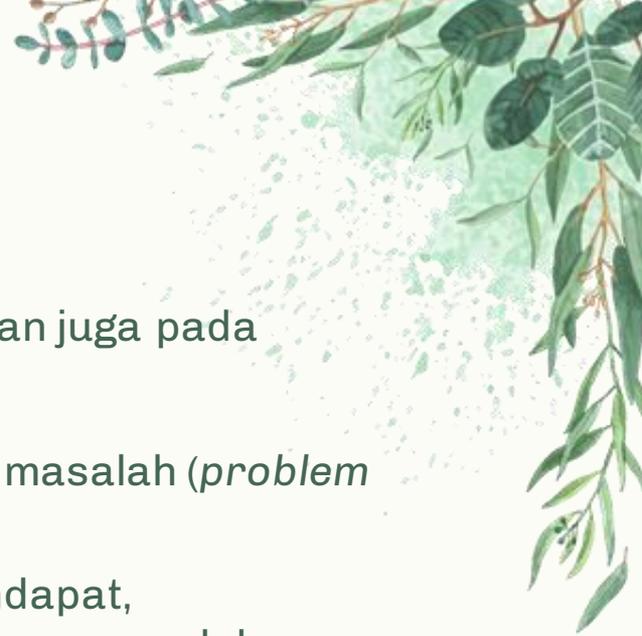
AKSI NYATA
“BERMAIN” SAMBIL
BELAJAR

- MEMILIH HARTA KARUN -



TUJUAN PEMBELAJARAN

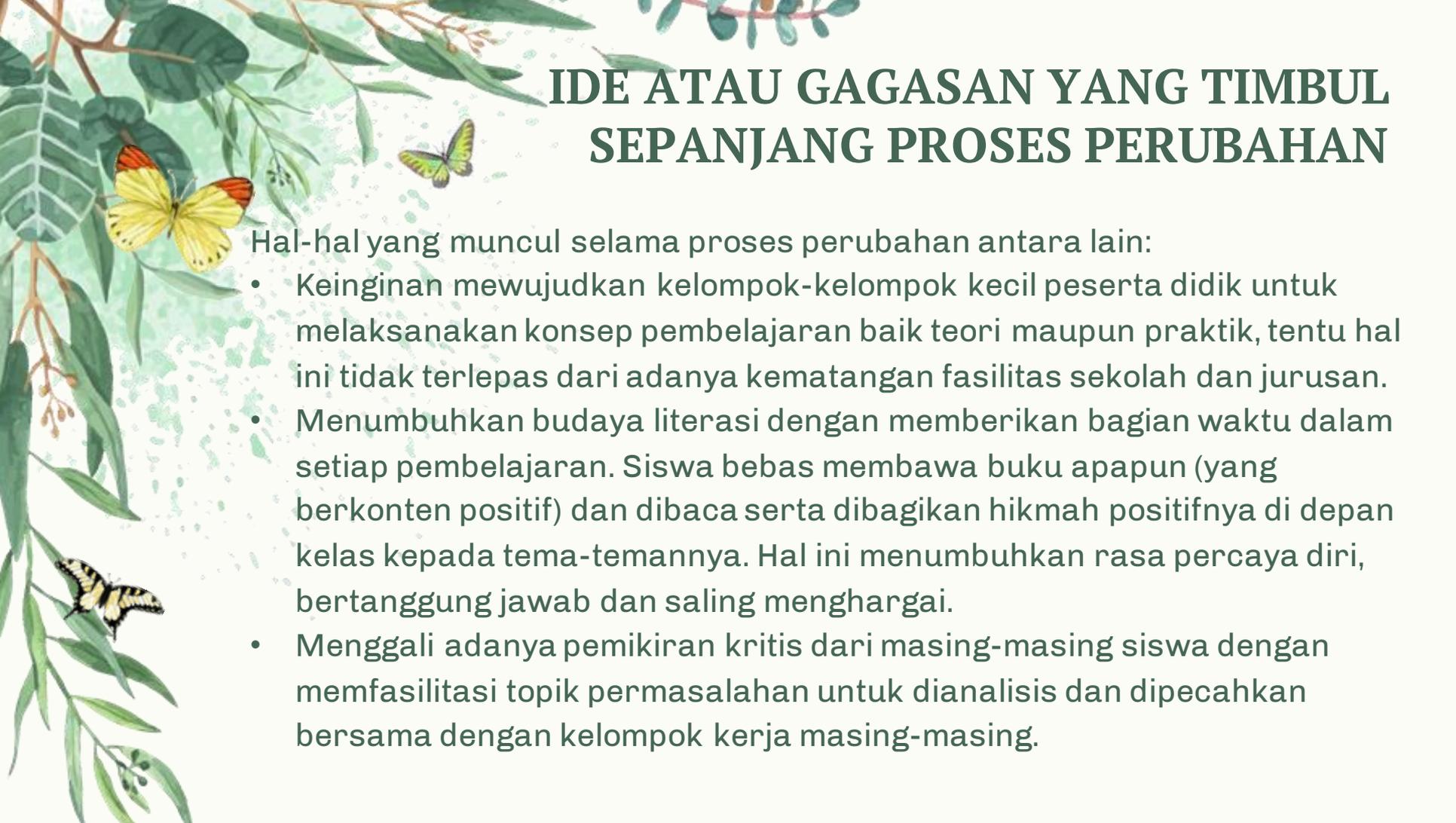
-  Menumbuhkan rasa percaya diri bagi peserta didik.
-  Membangun rasa tanggung jawab terhadap dirinya dan juga pada lingkungannya.
-  Membentuk kreativitas dalam menyelesaikan sebuah masalah (*problem solver*).
-  Menumbuhkan keberanian dalam menyampaikan pendapat, kemandirian dalam berpikir dan menganalisis sebuah permasalahan.
-  Menciptakan pribadi bernalar kritis melalui forum diskusi kelas.
-  Bergotong royong dalam membangun sebuah misi pembelajaran yang efektif dan efisien.



Perasaan yang dirasakan selama melakukan perubahan di kelas

- ❑ Selama kegiatan pembelajaran dengan metode **“Bermain” sambil belajar** ini, yang saya rasakan sebagai seorang guru adalah benar-benar memaknai **peran guru sebagai seorang fasilitator, bukan pengendali sebuah pembelajaran.**
- ❑ Metode ini memberikan **esensi pembelajaran yang berpusat pada anak.** Peserta didik bebas melakukan ekspresi dalam pembelajaran, berbagi pemaparan tentang materi dari **“Harta Karun”** yang mereka miliki dan menumbuhkan diri untuk menjadi problem solver dari persoalan yang mereka hadapi. Saya merasakan anak mandiri dalam menyiapkan diri dalam pembelajaran, tidak takut salah dalam memberikan apa yang mereka pahami dan kreatif dalam mencari sumber belajar.
- ❑ Sebagai guru, saya bukan menjadi *center of learning*. Saya menjadi pendamping yang mengarahkan ketika anak berbelok, menuntun mereka untuk menemukan solusi yang benar ketika mereka salah dalam menerjemahkan sebuah materi.
- ❑ Saya melihat kepercayaan anak tumbuh lebih baik, kelas menjadi aktif dan hidup karena semua peserta didik terlibat dalam pembelajaran.



The background features a soft-focus illustration of green foliage and several butterflies. A large yellow and orange butterfly is prominent on the left, with a smaller green and yellow one above it and a black and yellow one at the bottom left. The overall aesthetic is natural and educational.

IDE ATAU GAGASAN YANG TIMBUL SEPANJANG PROSES PERUBAHAN

Hal-hal yang muncul selama proses perubahan antara lain:

- Keinginan mewujudkan kelompok-kelompok kecil peserta didik untuk melaksanakan konsep pembelajaran baik teori maupun praktik, tentu hal ini tidak terlepas dari adanya kematangan fasilitas sekolah dan jurusan.
- Menumbuhkan budaya literasi dengan memberikan bagian waktu dalam setiap pembelajaran. Siswa bebas membawa buku apapun (yang berkonten positif) dan dibaca serta dibagikan hikmah positifnya di depan kelas kepada tema-temannya. Hal ini menumbuhkan rasa percaya diri, bertanggung jawab dan saling menghargai.
- Menggali adanya pemikiran kritis dari masing-masing siswa dengan memfasilitasi topik permasalahan untuk dianalisis dan dipecahkan bersama dengan kelompok kerja masing-masing.

LANJUTAN ...

- Menajamkan potensi-potensi yang muncul selama proses pembelajaran, baik kemampuan literasi membaca maupun verbal, potensi inovatif dalam menghasilkan karya atau potensi dalam melakukan analisis suatu topik permasalahan.
- Menyalurkan potensi-potensi tersebut dalam kompetisi atau even-even yang dapat menunjang perkembangan potensi peserta didik.
- Memberikan project praktik untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan berkelanjutan
- Menggandeng IDUKA sebagai pembeajaran guru tamu dan kelas industri sebagai pembiasaan budaya kerja bagi siswa SMK.
- Menumbuhkan jiwa-jiwa kepedulian terhadap kebersihan kelas, kerapian properti kelas dan tanggap pada lingkungan sekitar kelas.
- Menyimpan HP dalam waktu tertentu selama pembelajaran degan harapan peserta didik fokus pada proses pembelajaran.



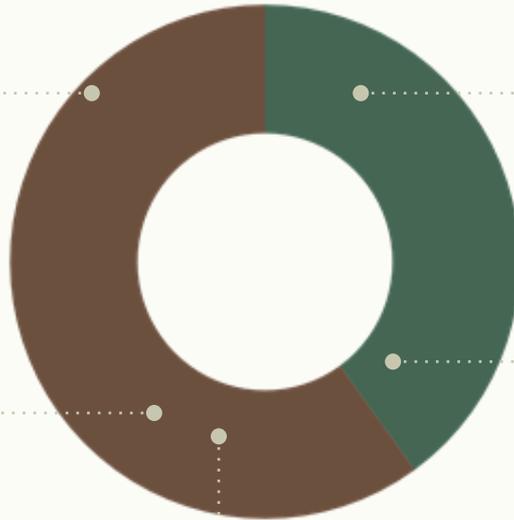
Catatan Praktik Baik Selama Pembelajaran

Tanggung jawab

Peserta Didik berusaha mempersiapkan materi sebaik mungkin untuk berbagi dengan teman

Kreatif

Peserta didik kreatif dalam mencari sumber belajar yang relevan



Mandiri

Menumbuhkan kemandirian dalam mencari sumber belajar yang sesuai kebutuhannya

Berbagi

Menumbuhkan kesadaran dalam berbagi dengan teman yang lain.

Percaya Diri

Menumbuhkan kepercayaan diri dalam berpendapat dan mengekspresikan diri



CERITA KEGIATAN AKSI NYATA



Koordinasi dengan Kepala Sekolah dan Staff Pemangku kebijakan serta elemen yang dibutuhkan dalam kegiatan aksi nyata.

PROSES PEMBELAJARAN “BERMAIN” SAMBIL BELAJAR



Kumpulan Harta Karun (Sticky notes yang di baliknya telah tertulis Clue sebagai harta terpendam



Berbagi Harta Karun

Tahap kedua, peserta didik berbagi Harta yang mereka miliki sesuai kemampuan mereka (Peserta didik memberikan pemaparan lisan kepada teman-temannya sesuai *clue* materi yang mereka peroleh. Semakin banyak yang mereka bagikan maka akan semakin banyak pula manfaat yang diperoleh.





Tahap Ketiga, tahap pemberian umpan balik (*feedback*) yang bertujuan sebagai klarifikasi dan eksplorasi pemahaman terhadap materi yang disampaikan



Apa Kata Mereka ?



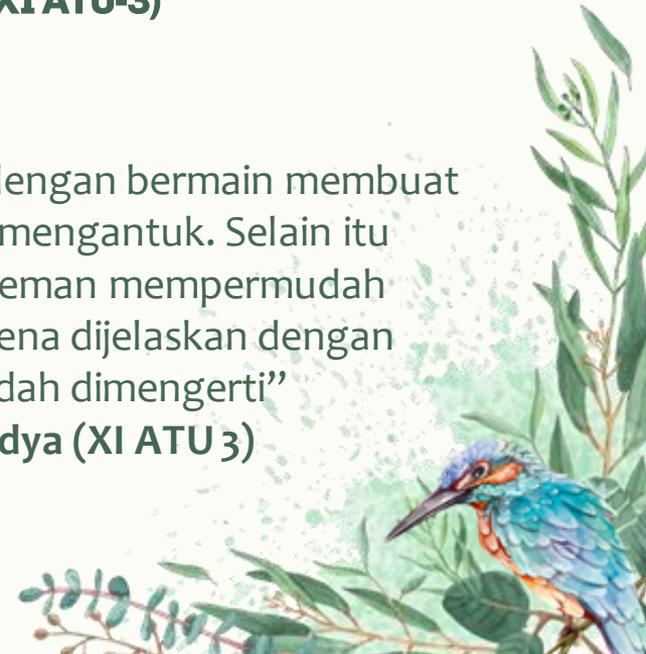
“Pembelajaran kali ini sungguh menyenangkan dan misterius, karena apabila kita tidak siap dengan clue yang kita peroleh, maka kita tidak dapat berbagi dengan baik”

- **M. Tegar Eka Satria (XI ATU-3)**



“Pembelajaran dengan bermain membuat tidak bosan dan mengantuk. Selain itu penjelasan dari teman mempermudah pemahaman karena dijelaskan dengan bahasa yang mudah dimengerti”

- **Rhenda dan Nadya (XI ATU 3)**





“Metode belajar kali ini menyenangkan dan tidak membosankan, karena siswa dapat menjelaskan apa yang mereka pelajari dengan pola pikir mereka sendiri”

- M. Zidan Firmansyah (XI ATU 3)



“Saya senang dengan pembelajaran Mencari Harta Karun, karena pembelajaran ini memacu adrenalin saya. Saya senang bisa menjelaskan apa yang saya kuasai dari pembelajaran ini.”

- M. Said Maulana Firmansyah (XI ATU 3)

Beliau Berpendapat



“Bu Onny adalah guru yang sangat aktif. Idealismenya terhadap pembelajaran sangat tinggi. Komitmennya untuk menghantarkan anak-anak menjadi sukses sangat luar biasa. Semoga momen ini menjadi media belajar untuk lebih mematangkan beliau sebagai guru dan pemimpin yang hebat.”

– **Drs. Muhari, M.Pd. (Kepala SMKN 1 Tulungagung)**

“Pendidikan Guru Penggerak bukan hal ringan dan mudah, namun saya percaya, yakin, Bu Onny mampu melaksanakan dengan baik. Beliau mempunyai kapasitas yang baik dalam pembelajaran. Semoga sukses.”

- **Dra. Yulin Suyanti, M.M.Pd. (Guru dan Wakasek bidang PSDM)**





CLOSING

Pembelajaran dengan menerapkan konsep pemikiran Ki Hadjar Dewantara, yaitu “Bermain” merupakan suatu metode yang membawa kodrat anak secara alami dan dapat merangsang tumbuhnya sisi baik peserta didik untuk dikembangkan menjadi karakter yang melekat pada diri mereka.





Thank You Salam Guru Penggerak

