

**PORTOFOLIO AKSI NYATA
CALON GURU PENGGERAK
ANGKATAN IV**

Disusun Oleh:

ZENAL ARIFIN, M.Pd

SMP MONDIAL

MODUL 1.1

REFLEKSI FILOSOFI PENDIDIKAN INDONESIA KI HADJAR DEWANTARA

1.1.a.10 Aksi Nyata – Penerapan Pemikiran Ki Hadjar Dewantara di Kelas dan Sekolah

Berikut ini adalah laporan Aksi Nyata Modul 1.1 Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara

A. Latar Belakang

Ki Hajar Dewantara menyampaikan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai seorang manusia maupun sebagai anggota masyarakat dengan cara memberi tuntunan terhadap segala kekuatan kodrat yang dimiliki yaitu kodrat alam dan zaman. Sebagai tenaga pendidik kita harus sadar bahwa setiap anak dilahirkan dengan kodrat alam yang berbeda, namun mereka memiliki hak yang sama untuk berkembang sesuai dengan zamannya.

Tugas kita sebagai pendidik adalah mendampingi anak-anak berkembang dengan memahami bahwa setiap anak akan berkembang dengan cara yang berbeda-beda dan setiap anak harus menjadi produk terbaik di zamannya.

Pemikiran Ki Hajar Dewantara akan selalu relevan karena selain menuntun antara kodrat alam dan kodrat zaman yang dimiliki oleh anak, beliau juga menyatukan dua konsep yaitu pendidikan dan kebudayaan. Dimana untuk mencapai kebudayaan atau peradaban yang kita inginkan, Pendidikan adalah salah satu pondasinya. Jadi pendidikan akan selalu menjadi bagian penting dalam setiap perubahan. Dan ketika perkembangan anak menjadi tujuan utama Pendidikan tersebut, artinya akan tercipta kebudayaan yang dapat dijalankan oleh setiap orang di dalamnya dengan fungsinya masing-masing.

Setelah mempelajari tentang pemikiran Ki Hajar Dewantara saya mencoba membuat penilaian berbasis project dengan memberikan kebebasan kepada murid untuk membuat project yang mereka sukai. Project tersebut bisa berupa Video, Poster, Gambar Animasi, Powerpoint, Artikel, Voice Recorder dan karya lainnya.

B. Tujuan

Adapun tujuan aksi nyata yang dilakukan calon guru penggerak yaitu:

1. Menjalankan filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara untuk membimbing murid berdasarkan kodrat alam dan kodrat zamannya.
2. Menuntun segala bakat yang dimiliki murid
3. Murid dapat mengerjakan tugas dengan format apa yang mereka sukai, bukan berdasarkan format yang ditentukan oleh guru
4. Dengan kegiatan ini diharapkan dapat mencapai tujuan “Merdeka Belajar”

C. Deskripsi Aksi Nyata

Aksi Nyata pada modul 1.1 ini dilakukan dengan memberikan penugasan kepada murid setelah memberikan materi pembelajaran di kelas. Hal yang berbeda dalam penugasan kali ini adalah guru memberikan kebebasan kepada murid untuk memilih format tugas yang dikumpulkan. Format tugas bisa berupa Video, Poster, Gambar Animasi, Powerpoint, Artikel, Voice Recorder dan karya lainnya.

Adapun urutan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Calon guru penggerak meminta izin kepada kepala Sekolah
2. CGP menyusun rencana pembelajaran
3. Menyampaikan materi pembelajaran
4. Menyampaikan penugasan dan format tugasnya
5. Menyampaikan tujuan diadakan penugasan yang berbeda format tersebut

D. Tolak Ukur Keberhasilan

Kegiatan ini dianggap berhasil jika

1. Murid mengumpulkan tugasnya dengan berbagai macam format
2. Murid bersungguh-sungguh mengerjakan tugasnya
3. Tugas yang dikerjakan adalah yang mereka sukai, bukan memilih yang paling mudah dibuat

E. Tantangan Kegiatan

1. Menentukan rubrik penilaian yang berbeda untuk setiap format tugas
2. Ada kekhawatiran peserta didik akan memilih mengerjakan dengan format termudah
3. Pembelajaran dilaksanakan secara daring sehingga pelaksanaan bimbingan pasca pemberian tugas kurang intens

F. Hasil Aksi Nyata

Berikut ini adalah beberapa contoh format tugas yang dikerjakan oleh murid dengan format yang mereka sukai:

1. Membuat powerpoint

https://www.canva.com/design/DAE2ABPBPB0/b7ZeKxIM5knTadOrnaLxoA/view?utm_content=DAE2ABPBPB0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&classId=a1ce5bfc-439f-4dc0-a868-0871d8c0c584&assignmentId=fd5381d2-6970-4dd1-aac8-8cd69315bf61&submissionId=eea32740-dcc9-56e8-b9cb-edc089f3e0e6#9

2. Membuat gambar animasi



3. Membuat Video

https://drive.google.com/file/d/1vCx5_xSr3JY3F50UPzfbJjEh5jchKNk0/view?usp=sharing

<https://drive.google.com/file/d/12YDIK2Rc3o177zwaSat0mcZ9LhiN3WS/view?usp=sharing>

4. Membuat Artikel

https://docs.google.com/document/d/1O_Yx1lyeqtL2GUhcWIFQO2-ixjRryraB/edit?usp=sharing&oid=103362551574885343963&rtpof=true&sd=true

5. Membuat Poster

Get more experience.pdf

Meeting:
In the meeting, we are introduced to two ways to serve in volleyball. Two main types of serves in volleyball: The underhand serve and the overhand serve. We get to practice and learn it together!!

Both types of serves can be broken down into three main components:

- serving posture: Our body position must be a bit down (bended knee). Let your knee to be flexible, tidak boleh kaku.
- correct weight distribution and ideal arm.
- Foot placement—put one foot in front of the other.

For the underhand serve, make sure you measure your hand position first, so when you want to hit the ball, your hand is on the right target.

For the overhand serve, make sure you throw the ball higher than your head.

Make sure when you hit the ball, your fingers are closed.

Get More Experience
Volleyball

Underhand serve:

Overhand serve:

Student Work
Turned in January 25, 2022 at 4:06 PM
View History

Get more experience.pdf

Feedback
Enter feedback

Points
/ 100

Return

MODUL 1.2

NILAI DAN PERAN GURU PENGGERAK

1.2.a.10 Aksi Nyata – Nilai dan Peran Guru Penggerak

A. Latar Belakang

Nilai dan Peran guru penggerak sangat erat kaitannya dengan Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara. Ki hadjar dewantara merumuskan bahwa fokus utama Pendidikan adalah murid. Guru harus mampu membuat situasi pembelajaran yang mempertimbangkan kodrat alam dan kodrat zaman murid-muridnya. Maka untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan guru dengan nilai dan peran yang diharapkan dalam Pendidikan guru penggerak ini.

guru penggerak diharapkan dapat memiliki, menghayati dan mempraktikkan nilai dan perannya. Guru penggerak harus mandiri yaitu bertanggung jawab secara penuh dengan apa yang dilakukan dalam rangka mewujudkan keinginannya tanpa menunggu perintah orang lain, dan siap menerima segala konsekuensinya. Namun, selain mampu bekerja secara mandiri itu penggerak juga harus mampu bekerja sama, dan memahami peran yang diemban atau kolaboratif. Kemudian Guru Penggerak juga harus Inovatif atau memiliki Ide-ide kreatif yang muncul dari pemikirannya saat menghadapi situasi tertentu. Hal ini diperlukan agar Guru Penggerak mampu menciptakan pembelajaran yang berpihak pada Murid dimana ia menjadikan murid sebagai tujuan keberhasilan proses pembelajaran.

Selain nilai diatas, guru penggerak juga harus bisa menjadi pemimpin pembelajaran. Kemudian tidak hanya dalam pembelajaan guru penggerak juga diharapkan dapat menggerakkan komunitas praktisi dengan menjadi coach bagi guru lain di sekolahnya maupun di wilayahnya serta mampu mendorong kolaborasi antar guru untuk mewujudkan kepemimpinan Murid.

Selama masa pandemi pembelajaran dilaksanakan secara daring. Maka, dalam rangka aksi nyata penerapan nilai dan peran guru penggerak CGP melakukan metode pembelajaran yang inovatif dan berpihak kepada murid.

B. Tujuan

Adapun tujuan aksi nyata yang dilakukan calon guru penggerak yaitu:

1. Melaksanakan nilai dan peran guru penggerak
2. Melaksanakan pembelajaran yang berpihak pada murid
3. Murid tetap dapat mempraktikkan gerakan cabang olahraga bola basket dengan alat yang ada di rumah
4. Murid bisa tetap memenuhi kompetensi dasar yang ingin dicapai meskipun pembelajaran dilakukan secara daring

C. Deskripsi Aksi Nyata

Aksi Nyata pada modul 1.2 ini dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang berpihak pada murid. Selama pandemi dan pembelajaran jarak jauh guru PJOK kesulitan mengajarkan teknik cabang olahraga tertentu karena tidak semua murid memiliki alat olahraga di rumah. Maka CGP melakukan pembelajaran shooting permainan bola basket dengan alat yang ada di rumah sebagai pengganti Bola. Alat yang digunakan diantaranya Boneka, Bola Plastik, Bola Karet, Bantal, Kain yang digulung-gulung, dan benda yang tidak mudah pecah lainnya.

D. Tolak Ukur Keberhasilan

Kegiatan ini dianggap berhasil jika

1. Murid dapat memilih dan memanfaatkan alat di sekitar mereka
2. Murid dapat menerapkan gerakan shooting permainan bola basket meskipun tidak menggunakan bola sebenarnya
3. Murid dapat mengikuti pembelajaran dan berperan aktif dalam pembelajaran

E. Tantangan Kegiatan

1. Membantu murid yang masih bingung untuk memilih alat yang akan digunakan
2. Ada kekhawatiran murid tidak mau mencari alat yang ada di sekitarnya
3. Mengajarkan teknik yang benar meskipun alat yang digunakan berbeda-beda

F. Hasil Aksi Nyata

Berikut ini adalah dokumentasi pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat yang murid miliki di rumah.

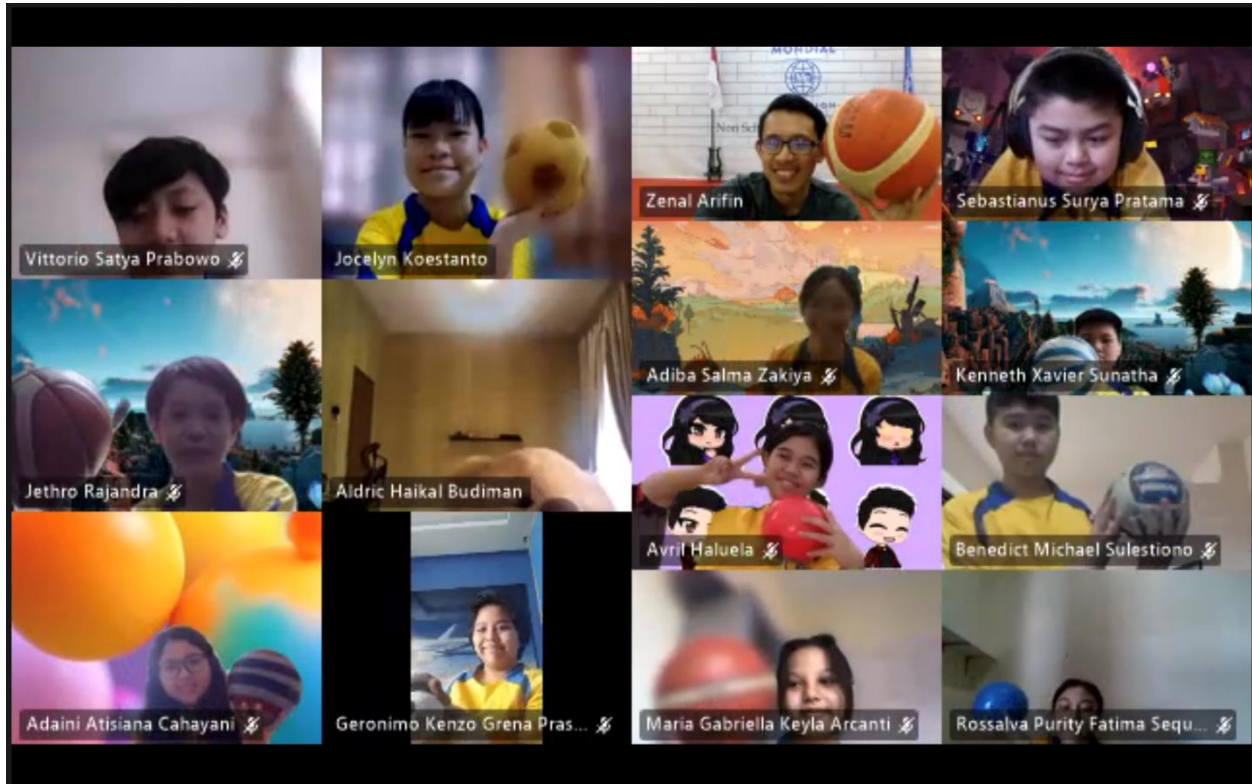


Foto 1: Pembelajaran di Kelas 7B nampak menggunakan bola yang beraneka ragam

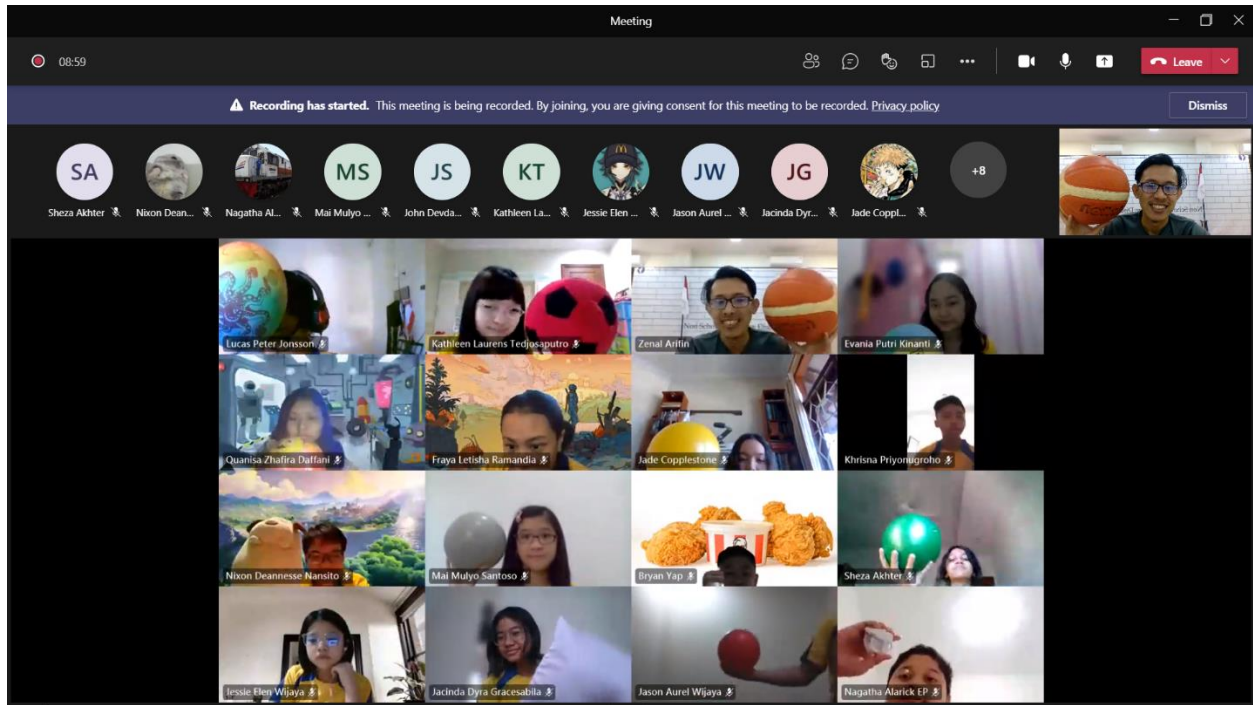


Foto 2: Pembelajaran di Kelas 7A nampak menggunakan bola yang beraneka ragam



Foto 3: Pembelajaran di Kelas 7C nampak menggunakan bola yang beraneka ragam

MODUL 1.3

VISI GURU PENGGERAK

1.3.a.10 Aksi Nyata – Visi Guru Penggerak

A. Latar belakang

Menjadikan sekolah sebagai rumah yang aman, nyaman dan bermakna bagi murid sepertinya sudah menjadi hal yang umum diinginkan semua pihak. Mungkin saja, sebagian dari Bapak/Ibu juga menuliskan mimpi itu pada gambaran visinya. Namun, dalam prakteknya, kalimat tersebut bukan kalimat yang mudah untuk diwujudkan. Perlu perubahan yang mendasar dan upaya yang konsisten. Inilah salah satu tujuan visi, yaitu untuk mencapai perubahan yang lebih baik dari kondisi saat ini. Visi membantu kita untuk melihat kondisi saat ini sebagai garis “start” dan membayangkan garis “finish” seperti apa yang ingin dicapai. Ini bagaikan seorang pelari yang perlu mengetahui garis “start” dan garis “finish” bahkan sebelum ia benar-benar berlari melintasi jalur lari tersebut.

Setelah mengikuti Program Guru Penggerak saya dan mempelajari modul Visi guru Penggerak saya telah merumuskan dengan penuh keyakinan visi pribadi saya mengenai Murid di masa depan. Visinya adalah sebagai berikut:

“Membentuk Manusia yang Dapat Merayakan Perkembangannya dengan Sadar dan Bahagia”

Setelah memutuskan visi pribadi yang ingin saya capai mengenai murid saya di masa depan, maka saya membuat rancangan mengenai strategi perubahan yang akan saya lakukan berdasarkan pendekatan IA dengan tahapan B-A-G-J-A. Perubahan tersebut saya mulai dengan membuat pembelajaran yang dapat menggali bakat dan minat murid. Pembelajaran yang tetap menyenangkan disegala situasi. Pembelajaran yang membuat murid lebih senang menikmati setiap proses berkembangnya daripada stress memikirkan hasilnya.

B. Tujuan

1. Menjalankan visi yang telah dibuat
2. Membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan
3. Membuat murid merasa bahwa belajar adalah hal yang mereka butuhkan
4. Membentuk suasana sekolah yang menyenangkan

C. Deskripsi Aksi Nyata

Aksi Nyata tersebut saya mulai dengan menyusun strategi perubahan dengan pendekatan IA BAGJA. Adapun tahapannya sebagai berikut:

Prakarsa Perubahan	Strategi Pengenalan Kekuatan Dan Potensi Murid	
Tahapan	Pertanyaan	Daftar Tindakan yang Perlu Dilakukan untuk Menjawab Pertanyaan
Buat Pertanyaan (Define)	Bagaimana pembelajaran PJOK yang tetap menyenangkan meskipun dari jarak jauh/ daring?	<ol style="list-style-type: none">a. Mencari informasi mengenai berbagai macam permainan yang mengandung unsur gerakb. Mengidentifikasi jenis-jenis permainan/ cabang olahragac. Memodifikasi permainan/ cabang olahraga
Ambil Pelajaran (Discover)	<ol style="list-style-type: none">a. Siapa yang pernah membuat pembelajaran PJOK jarak jauh secara interaktif?b. Permainan/ cabang olahraga apa saja yang bisa dimainkan dari jarak jauh?c. Alat apa saja yang memungkinkan bisa dimanfaatkan?	<ol style="list-style-type: none">a. Berkonsultasi dengan guru-guru PJOK, mencari referensi di youtube dan website komunitas guru PJOK lainnya.b. Mengidentifikasi permainan/ cabang olahraga yang bisa dimainkan dari rumah masing-masing tetapi tetap interaktifc. Memanfaatkan alat yang kemungkinan semua anak miliki

<p>Gali Mimpi (Dream)</p>	<p>a. Apa tindakan selanjutnya jika murid antusias?</p> <p>b. Apa yang akan dilakukan agar antara bermain dan pembelajaran bisa berjalan berdampingan?</p> <p>c. Bagaimana cara mempertahankan atau meningkatkan situasi menyenangkan tersebut?</p>	<p>a. Menyiapkan beberapa alternatif kegiatan yang disusun secara rapi dengan mempertimbangkan persentase antusiasme murid dari yang terendah ke yang tinggi.</p> <p>b. Membuat permainan yang di dalamnya kita bisa laksanakan penilaian juga.</p> <p>c. Membuat lesson plan yang sistematis</p>
<p>Jabarkan Rencana (Desain)</p>	<p>a. Apa yang dapat dilakukan pertama untuk meweujudkannya?</p> <p>b. Apa langkah-langkah untuk mempersiapkan pembelajaran tersebut?</p> <p>c. Berapa lama terget akan tercapai?</p>	<p>a. Membuat kuisisioner tentang kepuasan proses pembelajaran di semester sebelumnya dan minat murid</p> <p>b. Mengidentifikasi hal-hal yang perlu dipertahankan dan yang perlu dirubah.</p> <p>c. Keberhasilan dapat terlihat dalam satu semester</p>
<p>Atur Eksekusi (Deliver)</p>	<p>a. Siapa saja yang akan terlibat</p> <p>b. Siapa yang akan menilai keberhasilan pembelajaran tersebut</p> <p>c. Kapan pembelajaran PJOK yang menyenangkan meskipun dilaksanakan secara daring dapat dilaksanakan</p>	<p>a. Menyusun siapa saja yang akan terlibat dan deskripsi tugasnya</p> <p>b. Menentukan batas waktu persiapan, eksekusi, dan evaluasi</p> <p>c. Menyusun timeline kegiatan dengan evaluasi disetiap pertemuan</p>

D. Tolak Ukur Keberhasilan

1. Tercapainya tujuan pembelajaran
2. Murid dapat mengikuti setiap kegiatan atau permainan yang diberikan dengan suka rela, terlihat dari keaktifan mereka saat kegiatan
3. Murid dapat memberikan umpan balik saat atau setelah pelaksanaan kegiatan

E. Tantangan Kegiatan

1. Menentukan permainan atau metode yang tepat untuk setiap materi yang akan disampaikan
2. Memodifikasi permainan atau cabang olahraga tertentu membutuhkan waktu dan referensi yang banyak
3. Membangun mood murid agar bisa masuk ke dalam permainan cukup menantang karena pembelajaran dilaksanakan secara daring.

F. Hasil Aksi Nyata

Berikut ini adalah dokumentasi pelaksanaan aksi nyata Visi Guru Penggerak

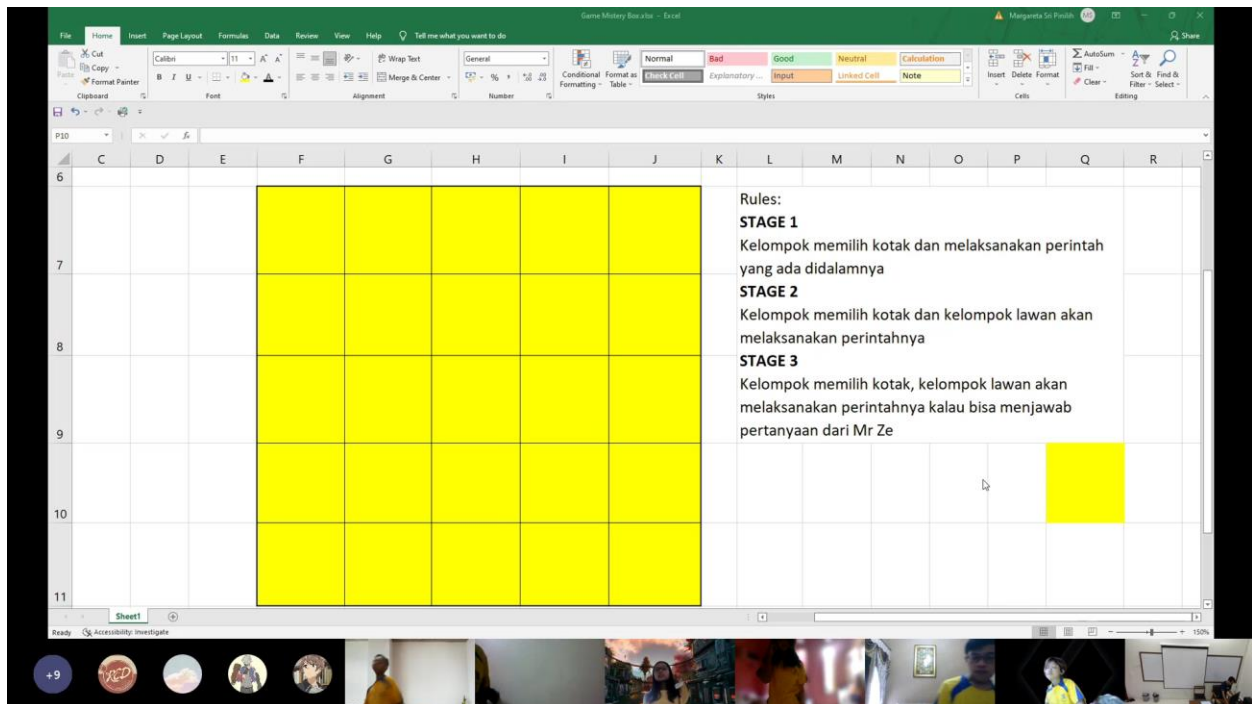


Foto 1: Pelaksanaan pembelajaran dengan games "Physical Education Mystery Box"

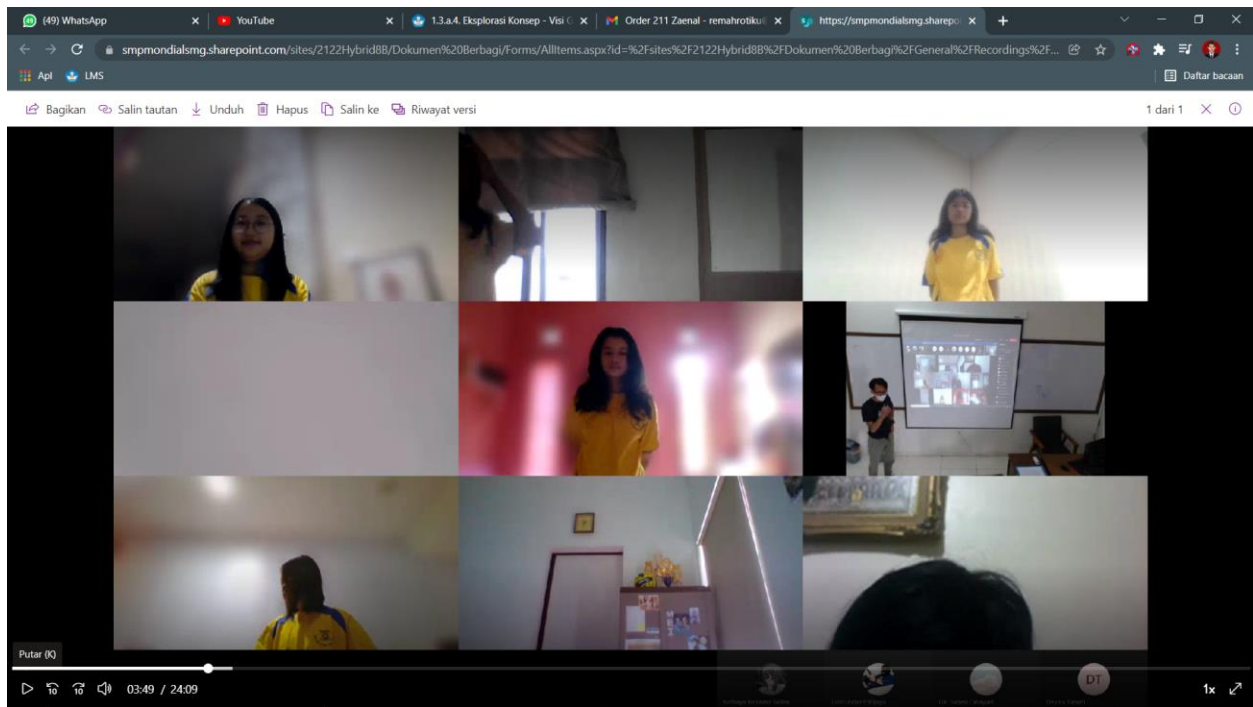


Foto 2: Pelaksanaan Hybrid Learning, peserta didik bisa saling berinteraksi meskipun sebagian berada di rumah, sebagian ada di sekolah

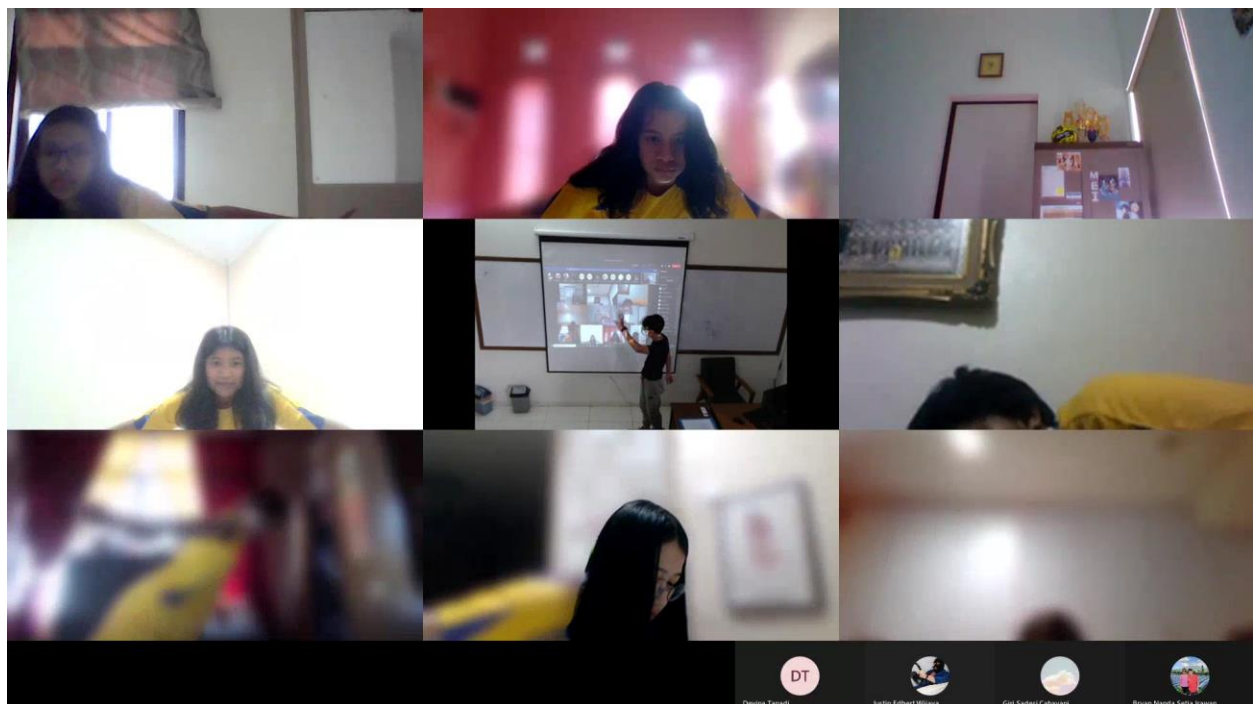


Foto 3: Pembelajaran PJOK keseimbangan sebagai salah satu komponen kebugaran jasmani dengan permainan yang kompetitif

MODUL 1.4

BUDAYA POSITIF

1.2.a.10 Aksi Nyata – Nilai dan Peran Guru Penggerak

A. Latar Belakang

Disiplin sering dikaitkan dengan tata tertib, teratur, dan kepatuhan pada peraturan. Kata “disiplin” juga sering dihubungkan dengan hukuman, padahal itu sungguh berbeda, karena belajar tentang disiplin positif tidak harus dengan memberi hukuman, justru itu adalah salah satu alternatif terakhir dan kalau perlu tidak digunakan sama sekali. Makna disiplin sesuai dengan pemikiran Ki Hadjar Dewantara adalah disiplin diri, yang memiliki motivasi internal. Jika dalam diri kita sudah ada motivasi untuk disiplin, maka kita tidak memerlukan orang lain untuk mendisiplinkan kita dengan hukuman-hukuman.

Motivasi Perilaku Manusia menurut Diane Gossen dalam bukunya *Restructuring School Discipline* menyatakan ada 3 alasan motivasi perilaku manusia yaitu untuk menghindari ketidaknyamanan atau hukuman, untuk mendapatkan imbalan atau penghargaan dari orang lain, dan untuk menjadi orang yang mereka inginkan dan menghargai diri sendiri dengan nilai-nilai yang mereka percaya.

Tujuan dari disiplin positif ini adalah untuk menanamkan motivasi yang ketiga kepada murid. Murid-murid perlu menjadi diri sendiri dengan mengikuti nilai yang mereka percayai. Motivasi yang berasal dari diri sendiri memiliki dampak jangka Panjang dan tidak akan terpengaruh adanya hukuman ataupun hadiah.

Penyatuan pemikiran untuk mendapatkan nilai-nilai kebajikan serta visi sekolah tersebut. kemudian diturunkan di kelas-kelas menjadi keyakinan kelas yang disepakati bersama. Keyakinan kelas sangat erat hubungannya dengan materi sebelumnya terkait nilai dan visi guru penggerak, karena untuk terbentuknya budaya positif pertama-tama perlu diciptakan dan disepakati keyakinan-keyakinan atau prinsip-prinsip dasar bersama di antara para warga kelas. Nilai-nilai kebajikan dan visi dibutuhkan untuk menentukan arah tujuan dari sebuah institusi/sekolah.

Maka, untuk mewujudkan disiplin yang dimaksud Ki Hadjar Dewantara, CGP melakukan aksi nyata dengan membentuk keyakinan kelas dan membuat sistem penugasan “Get More Experience”.

B. Tujuan

Adapun tujuan aksi nyata yang dilakukan calon guru pengerak yaitu:

1. Meningkatkan Budaya Positif di sekolah
2. Menumbuhkan kesadaran murid untuk selalu berperilaku positif
3. Membentuk motivasi tertinggi pada murid, yaitu melakukan tindakan atas dasar nilai kebajikan yang mereka percayai

C. Deskripsi Aksi Nyata

Aksi Nyata pada modul 1.4 ini dalam rangka Membentuk motivasi tertinggi pada murid, yaitu melakukan tindakan atas dasar nilai kebajikan yang mereka percayai. Kegiatan yang dilakukan adalah pembentukan keyakinan kelas. Adapun urutan kegiatannya adalah sebagai berikut:

1. Murid diberikan pemahaman tentang keyakinan kelas
2. Guru menjabarkan beberapa nilai-nilai kebajikan yang bisa mereka capai
3. Murid menentukan nilai kebajikan apa yang akan mereka terapkan sebagai keyakinan kelas di semester ini.
4. Murid dan Guru merumuskan tugas masing-masing meliputi; Tugas Guru, Tugas Murid, Yang Harus Dilakukan Guru, dan yang Harus Dilakukan Murid.

Salah satu nilai kebajikan yang akan di capai di semester ini adalah “Selalu ingin mempelajari hal baru”, maka untuk menanamkan nilai itu CGP membuat metode penugasan dengan nama “Get More Experience”. Penugasan ini menitikberatkan pada kesadaran murid untuk melaksanakan setiap tugas karena ia ingin mendapatkan pengalaman dan pengetahuan baru. Mereka mengumpulkan tugas bukan karena takut dengan gurunya atau karena mengharapkan nilai, karena pada awal penugasan ini

dijelaskan bahwa guru tidak akan memberikan nilai. Namun kegiatan ini tetap bisa kita manfaatkan untuk menilai sikap dari murid-murid kita.

Pada penugasan ini diawali dengan penjelasan kepada Murid bahwa salah satu variabel untuk meningkatkan kualitas manusia adalah dengan mendapatkan pengalaman yang lebih banyak dibandingkan orang lain. Maka setelah guru memberikan materi dikelas, guru akan memberikan tugas kepada murid untuk mencari pengalaman lain diluar kelas dan pada pertemuan berikutnya, murid akan menceritakan atau menampilkan hasil karya mereka berdasarkan pengalaman yang mereka dapatkan di luar kelas.

D. Tolak Ukur Keberhasilan

Kegiatan ini dianggap berhasil jika

1. Murid dan guru dapat merumuskan keyakinan kelas
2. Murid terlibat secara aktif dalam membentuk keyakinan kelas
3. Murid dapat menerapkan keyakinan kelas dengan mengumpulkan tugas get more experience

E. Tantangan Kegiatan

1. Keyakinan kelas adalah istilah baru buat murid-murid, jadi butuh waktu untuk memberikan pemahaman kepada mereka.
2. Ada kekhawatiran murid tidak terlibat aktif dalam pembentukan keyakinan kelas dan memilih untuk tidak mengerjakan tugasnya.

F. Hasil Aksi Nyata

Berikut ini adalah dokumentasi hasil Aksi Nyata Budaya Positif di Sekolah

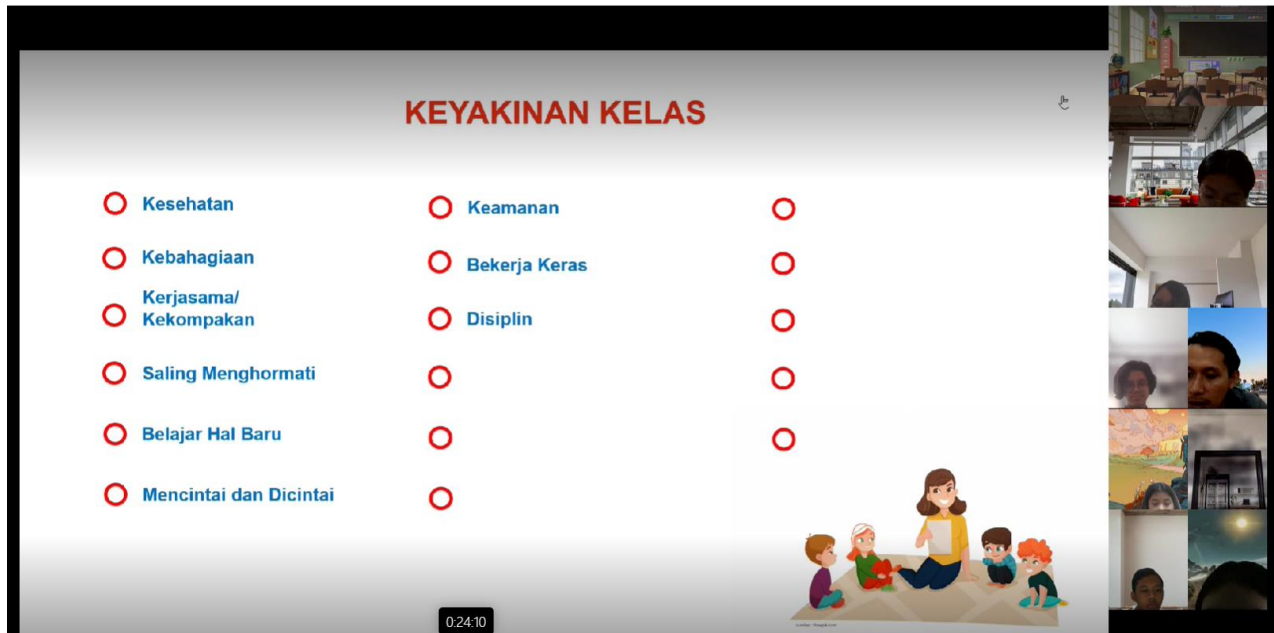


Foto 1: Guru menjelaskan tentang keyakinan kelas

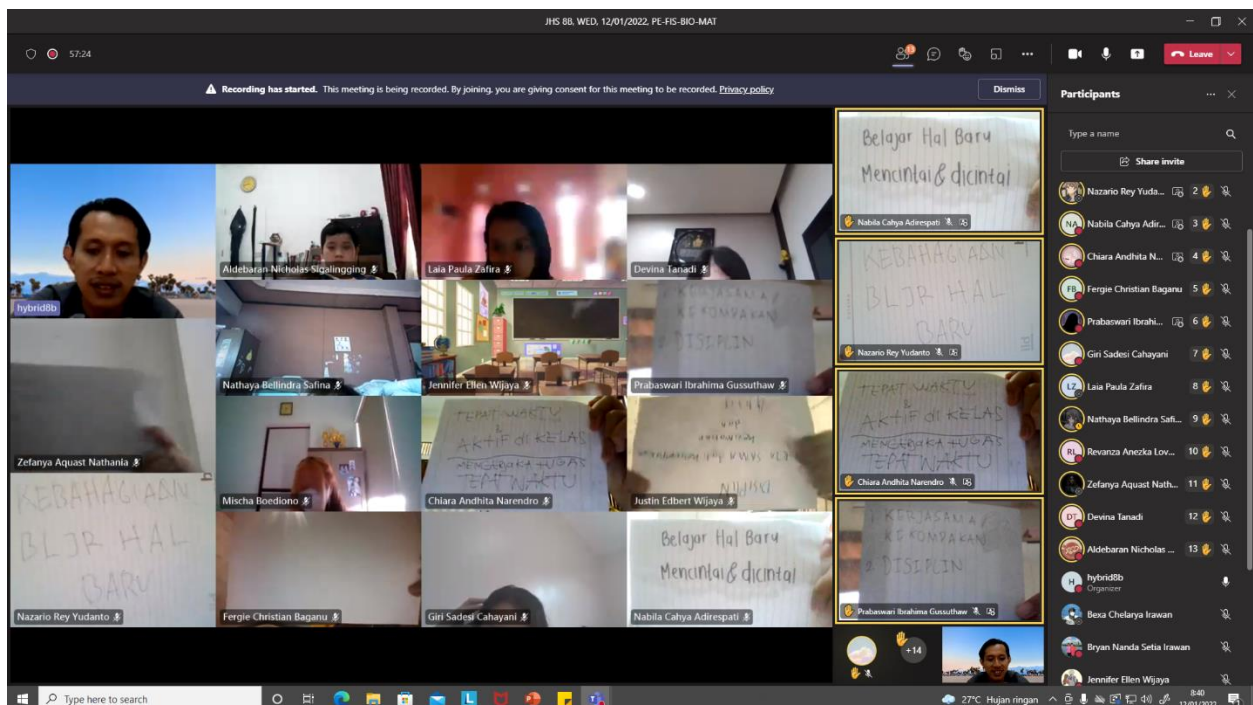


Foto 2: Guru dan Murid menyusun Keyakinan kelas

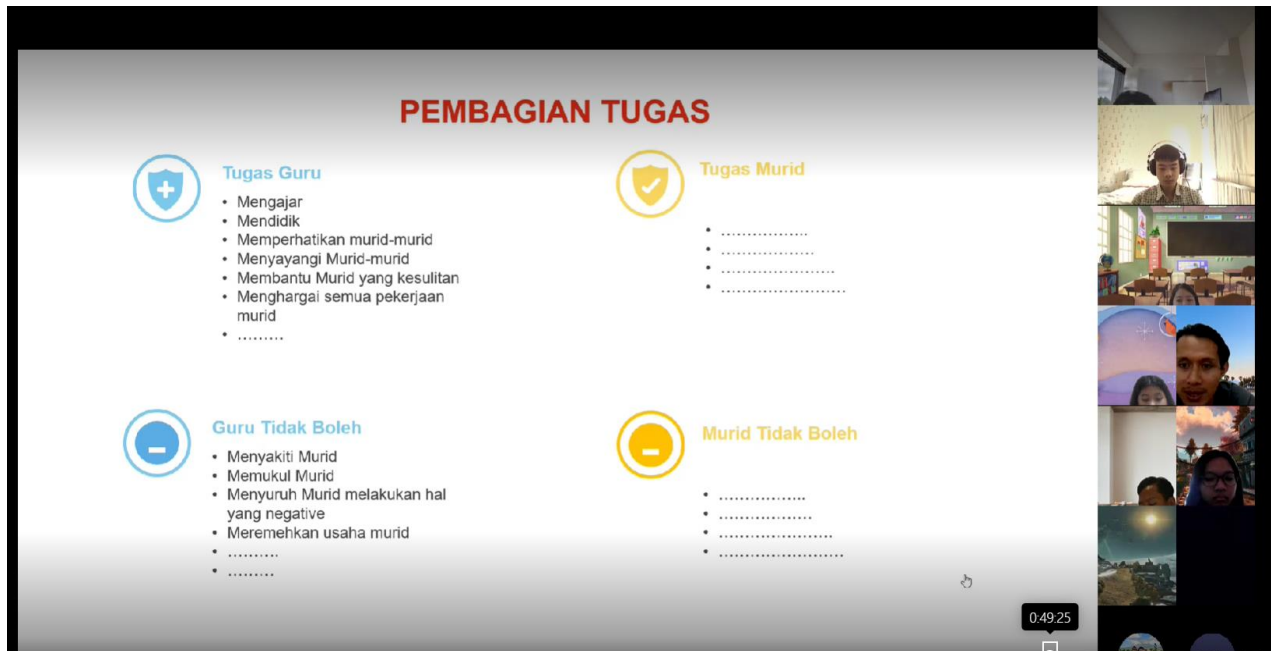


Foto 3: Guru dan murid menyusun pembagian tugas guru dan murid

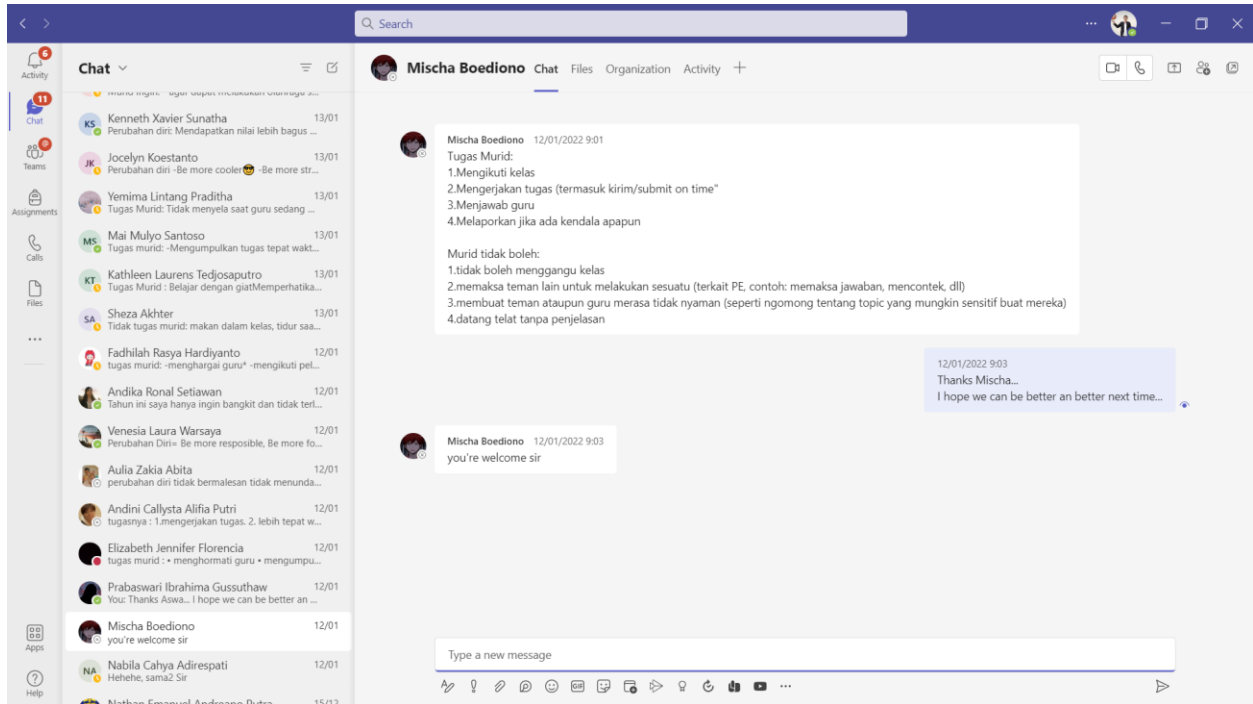


Foto 3: Murid mengirimkan pendapat mereka mengenai tugas murid dan yang tidak boleh dilakukan murid.

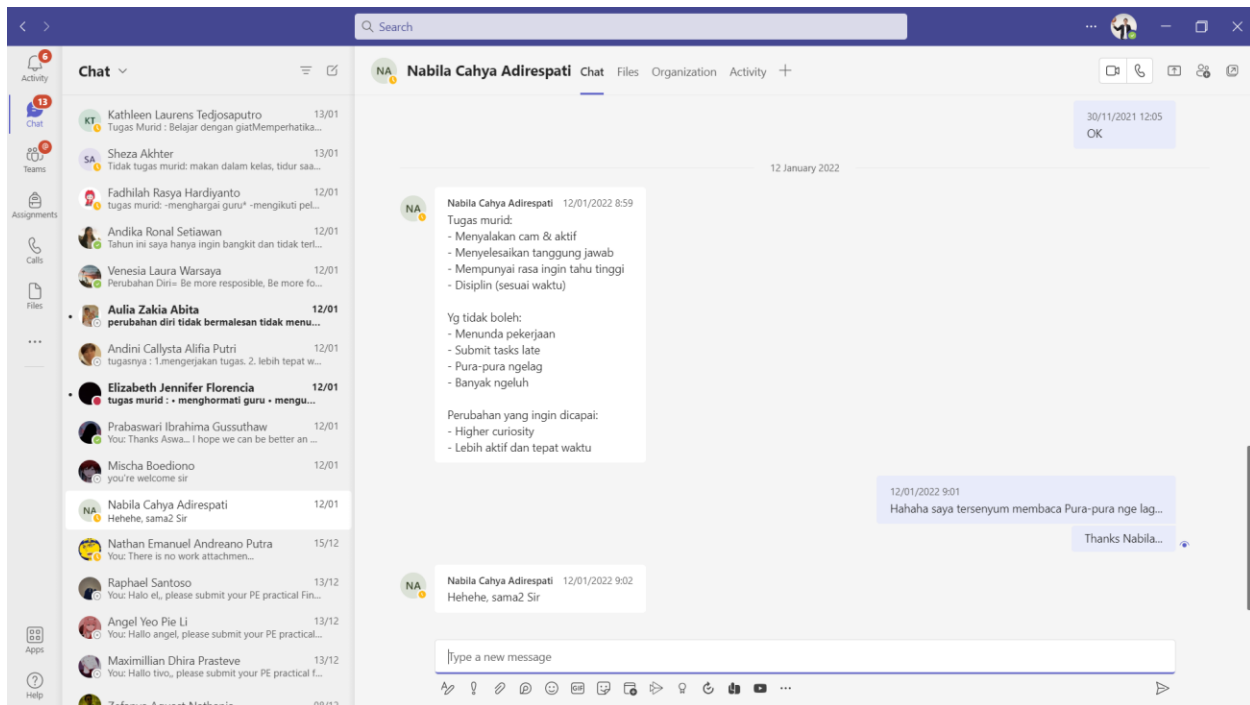


Foto 4: Selain mengirimkan pendapat mereka mengenai tugas murid dan yang tidak boleh dilakukan murid, mereka juga menuliskan perubahan positif yang ingin di capai di semester ini.

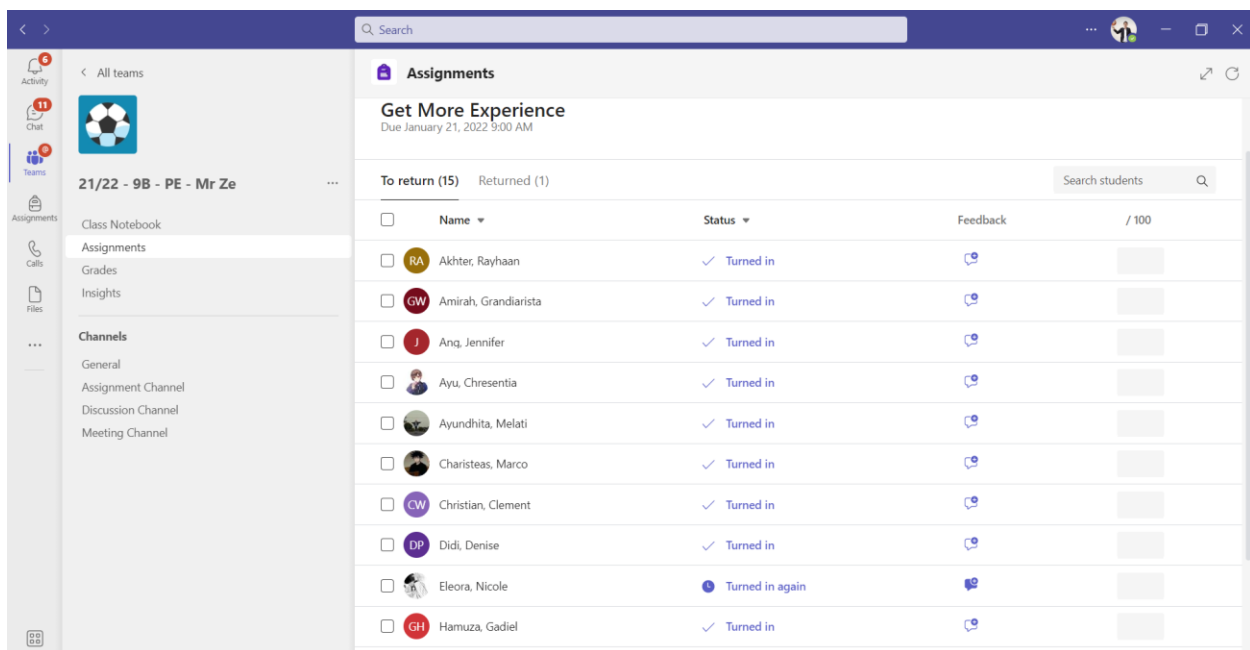


Foto 5: Murid di kelas 9B mengumpulkan tugas Get More Experience dengan sungguh-sungguh