

LAPORAN AKSI NYATA
MODUL 1.3 VISI GURU PENGGERAK

Oleh: Zenal Arifin, M.Pd

CGP Angkatan IV

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? b. Apa yang akan dilakukan agar antara bermain dan pembelajaran bisa berjalan berdampingan? 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. b. Membuat permainan yang di dalamnya kita bisa laksanakan penilaian juga. c. Membuat lesson plan yang sistematis</p>
<p>Jabarkan Rencana (Desain)</p>	<p>a. Apa yang dapat dilakukan pertama untuk meweujudkannya? b. Apa langkah-langkah untuk mempersiapkan pembelajaran tersebut? c. Berapa lama terget akan tercapai?</p>	<p>a. Membuat kuisisioner tentang kepuasan proses pembelajaran di semester sebelumnya dan minat murid b. Mengidentifikasi hal-hal yang perlu dipertahankan dan yang perlu dirubah. c. Keberhasilan dapat terlihat dalam satu semester</p>
<p>Atur Eksekusi (Deliver)</p>	<p>a. Siapa saja yang akan terlibat b. Siapa yang akan menilai keberhasilan pembelajaran tersebut c. Kapan pembelajaran PJOK yang menyenangkan meskipun dilaksanakan secara daring dapat dilaksanakan</p>	<p>a. Menyusun siapa saja yang akan terlibat dan deskripsi tugasnya b. Menentukan batas waktu persiapan, eksekusi, dan evaluasi 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

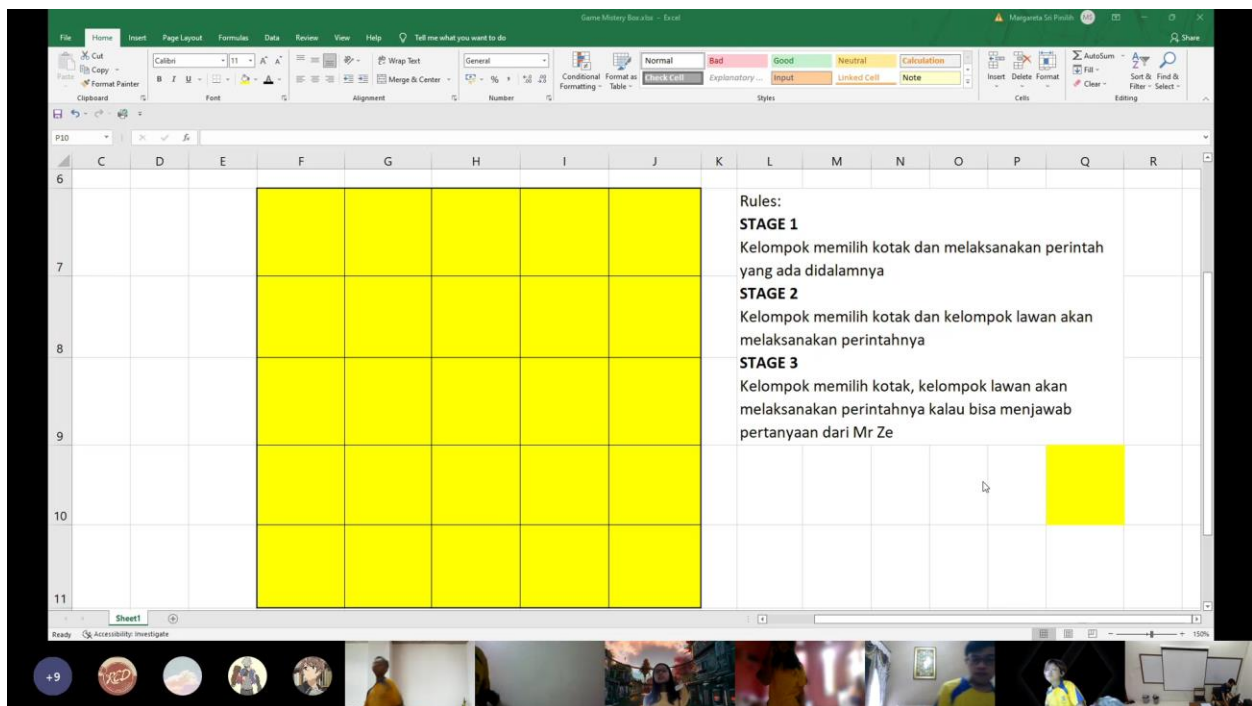


Foto 1: Pelaksanaan pembelajaran dengan games "Physical Education Mistery Box"

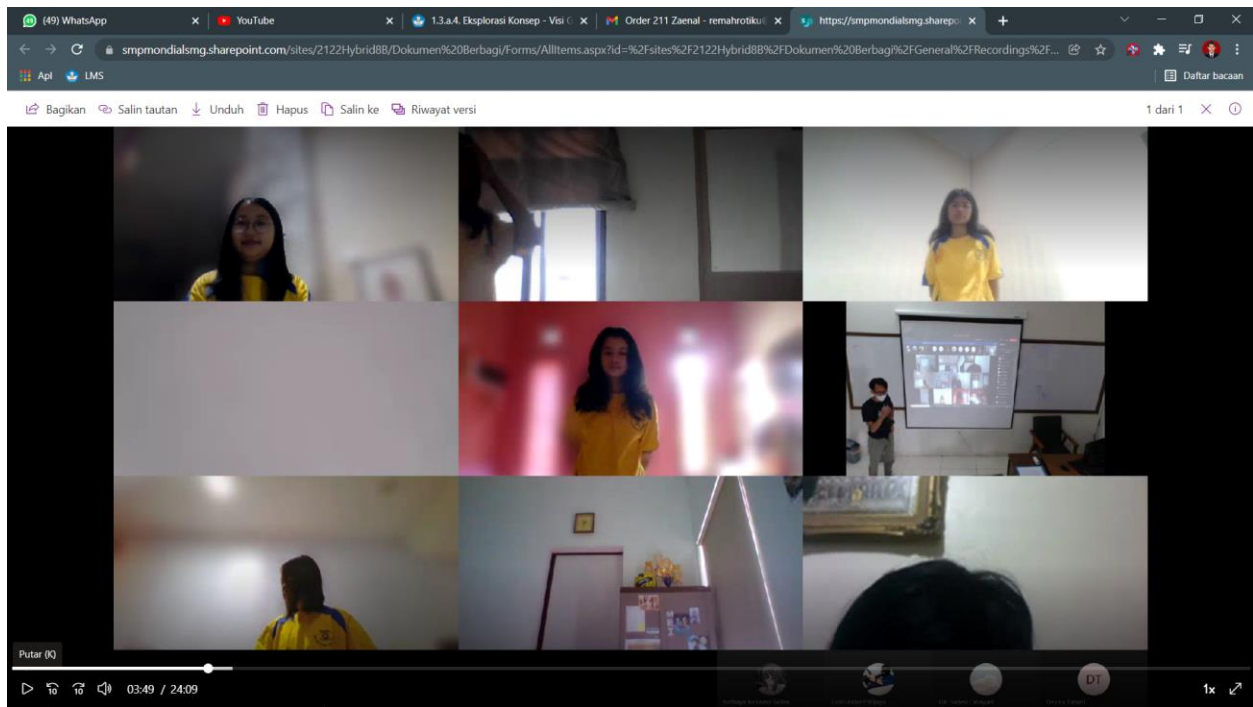


Foto 2: Pelaksanaan Hybrid Learning, peserta didik bisa saling berinteraksi meskipun sebagian berada di rumah, sebagian ada di sekolah

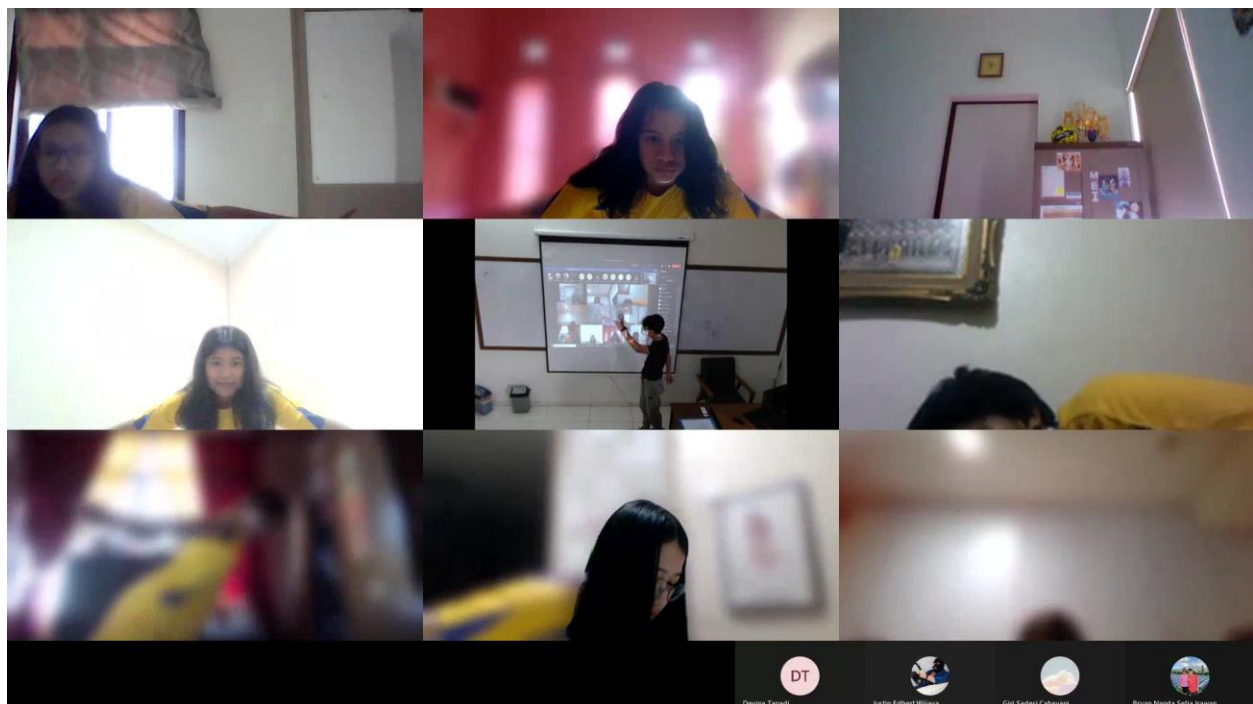


Foto 3: Pembelajaran PJOK keseimbangan sebagai salah satu komponen kebugaran jasmani dengan permainan yang kompetitif