

FASILITATOR
BPK. SAPRUDIN

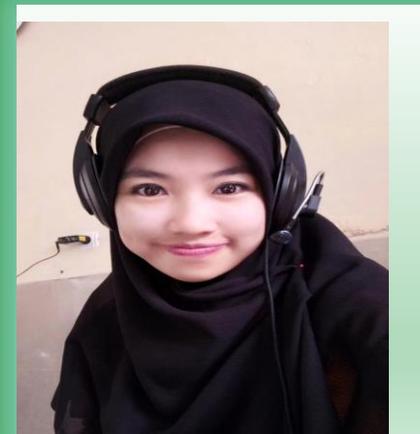
&

PENDAMPING
BPK. AHMAD YANI

AKSI NYATA
PENERAPAN PEMIKIRAN
KI HADJAR DEWANTARA



HAVE FUN WITH
WORDWALL QUIZ
DESCRIPTIVE TEXT



CGP -KAB.
PANDEGLANG

ENGLISH FOR FUN
AT THE SEVENTH
GRADE
OF CLASS C

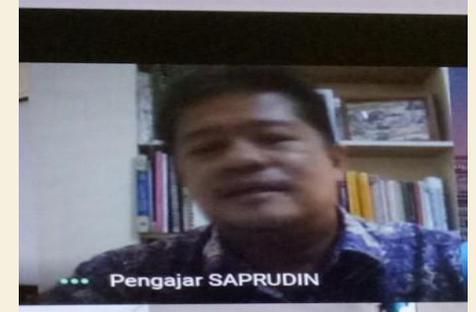
OLEH

SARTINAH, S. PD
SMPN 1 KARANGTANJUNG



PENDAMPING

CGP KAB. PANDEGLANG CLASS 02 B KELOMPOK AHMAD YANI



FASILITATOR



CGP-SARTINAH, S.PD



LATAR BELAKANG

- ❑ Saat ini, Indonesia menjadi salah satu dari sekian banyak negara yang terdampak akibat merebaknya virus covid-19. Penyebaran yang masif membuat pemerintah bertindak cepat untuk memutus rantai penyebarannya. Sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran corona virus disease (COVID-19) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring karena pembelajaran daring ini menjadi salah satu solusi bagi institusi pendidikan agar proses belajar mengajar tetap berjalan di tengah pandemi Covid-19. Guru tetap bisa mengajar dan peserta didik tetap mendapatkan haknya dalam belajar.
- ❑ Pemberian tugas harian terkesan monoton dan kurang variatif seperti siswa membaca buku kemudian mengerjakan soal-soal dan didokumentasikan lalu dikirim ke wali kelas, pemberian tugas menulis yang terlalu banyak, serta mengirim foto/video tugas praktik kepada guru. Di awal pembelajaran siswa senang dan aktif mengirimkan tugas-tugasnya namun setelah 2 bulan pembelajaran daring berjalan, siswa mulai jenuh dan kemauan mengirimkan tugastugas menjadi berkurang. Dengan kegiatan yang terkesan monoton dan kurang variatif, membuat siswa kurang aktif dalam menyelesaikan dan mengumpulkan tugas-tugas tepat waktu. Dalam pengerjaan evaluasi harian siswa cenderung tertarik dengan aplikasi tertentu hal ini tampak dari respon siswa saat mengerjakan soal melalui google form karena dirasa lebih praktis. Dengan minat belajar yang rendah ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

LATAR BELAKANG

- ❑ Pendidikan yang bermutu ditentukan oleh banyak faktor. Adapun faktor yang sangat menentukan yaitu guru. Guru yang kreatif senantiasa menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga meningkatkan minat belajar siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Dalam pembelajaran, guru harus bisa se kreatif mungkin, mampu memahami karakteristik siswa dan mampu mengembangkan serta menggerakkan motivasi pembelajaran siswa ke tahap yang maksimal agar timbul minat belajar dari siswa itu sendiri.
- ❑ Minat bisa timbul karena ada dorongan yang kuat dari diri sendiri. Selain dari diri sendiri minat juga bisa timbul karena adanya dorongan yang kuat dari keluarga, orangtua dan lingkungan terutama sekali para guru. Dalam kegiatan belajar, minat itu berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar, apabila minat siswa tinggi terhadap mata pelajaran tersebut, siswa akan merespon apa yang disampaikan guru, sehingga prestasi belajarnya pun akan berhasil. Tetapi sebaliknya, jika siswa memiliki minat belajar yang rendah, siswa pun memiliki perhatian yang rendah pula, sehingga prestasi belajarnya pun kurang. Oleh karena itu pembelajaran yang kurang menarik, metode yang dipakai kurang variatif menyebabkan minat siswa tidak timbul.
- ❑ Dari permasalahan di atas saya akan menggunakan game edukatif dalam pembelajaran Teks Descriptive (I'm Proud of Indonesia) di kelas 7c SMPN 1 Karangtanjung. Dengan game edukatif diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan (Ratih Wulandari, 2017), multimedia interaktif bermuatan game sangat efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Game edukatif merupakan media pembelajaran yang sangat populer dan sedang banyak dikembangkan banyak ahli untuk mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. Game edukatif merupakan sebuah permainan yang bertujuan memancing minat belajar anak sambil bermain, game edukatif sebenarnya lebih mengacu pada isi dan tujuan game, bukan termasuk dalam genre game yang sebenarnya dan bertujuan memancing minat anak sambil belajar. Oleh karena itu sangat diperlukan adanya sebuah media pembelajaran berupa game edukatif yang mampu memberi efek menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajarannya, sehingga siswa mampu dengan mudah menerima materi yang diberikan oleh para pendidik. (Tri Parjiyanto, 2017)

TUJUAN DARI AKSI NYATA

- Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa
- Memenuhi kegiatan Merdeka Belajar di Masa Pandemi
- Menumbuhkan habit yang baik
- Menumbuhkan Karakter pelajar pancasila

TANTANGAN DAN SOLUSI

Perbedaan pendapat dan kurangnya dukungan

- Setiap anak memiliki potensi, minat, dan bakat yang berbeda-beda

- Menjalin komunikasi dan berkolaborasi menyatukan visi dan misi
- Strategi, inovasi, dan terbuka dengan melek teknologi dan informasi
- Memberikan kebebasan kepada siswa untuk berkreasi

Budaya Asing,
Degradasi Moral

- Memilih dan memilah serta menyaring informasi melalui pengawasan guru dan orangtua
- Pembiasaan Budaya 5 S (salam, sapa, senyum, sopan, dan santun) secara konsisten dan berkelanjutan
- Budaya 5M

1. Malu : Datang terlambat / cepat pulang

2. Malu : Karena berbuat salah

3. Malu : Karena melanggar waktu

4. Malu : Karena tugas tidak selesai / tidak tepat waktu

5. Malu : karena tidak berperan aktif

Keteladanan dari guru karena dengan kebiasaan yang terus menerus dan berulang-ulang akan menjadi sebuah habit dan budaya dari sinilah karakter dan moral akan terbentuk



TAHAP PERSIAPAN

- Membuat RPP
- Membuat Media / Bahan Ajar
- Membuat Link Zoom
- Membuat Draft Daftar Hadir Kegiatan
- Membuat Kuis Wordwall
- Membuat Soal Evaluasi Google Form
- Koordinasi dengan Siswa melalui Whatsup group kelas
- Koordinasi dengan orang tua / wali murid melalui Whatsup grup Paguyuban wali murid
- Membagikan link zoom meeting
- Membuat Kesepakatan Kelas
- Melaksanakan Kegiatan

PROSES KEGIATAN

- Dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I dilaksanakan tanggal 9 Mei 2021 dan 10 Mei 2021 sedangkan siklus II dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2021 dan 12 Mei 2021.
- Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP yang disusun dengan memanfaatkan aplikasi zoom dan whatsapp (WA) grup. Di setiap akhir pertemuan, siswa dibagikan tautan game edukatif dan tautan evaluasi pembelajaran. Game edukatif dibuat menggunakan aplikasi wordwall. Siswa memainkan game dengan mengakses tautan yang dibagikan. Game ini dapat dimainkan sebelum siswa mengerjakan evaluasi pembelajaran supaya siswa lebih memahami materi yang dipelajari dengan media yang menyenangkan. Dalam game ini terdapat skor dan peringkat yang dapat dilihat siswa. Setelah siswa merasa puas dengan game yang dimainkan, kemudian siswa dapat mengerjakan evaluasi belajar dalam bentuk googleform. Evaluasi ini digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi sekaligus mengetahui ketuntasan belajar siswa secara individu maupun klasikal dihitung dari hasil tes belajar kognitif siswa

PROSES KEGIATAN

- Peningkatan minat belajar siswa tidak terlepas dari pengamatan dalam pembelajaran di mana siswa senang dan bersemangat dalam proses pembelajaran, lebih perhatian terhadap materi yang diajarkan, keterlibatan siswa menyampaikan pendapat serta menyelesaikan tugas-tugas tepat waktu, dan ketertarikan siswa saat memainkan game edukatif. Hal ini ditunjukkan pada saat guru mulai memberikan tugas dalam bentuk game edukatif. Perhatian, ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam memainkan game edukatif sangat tinggi. Siswa bahkan mengulang beberapa kali game edukatif untuk mendapatkan peringkat teratas dengan skor tertinggi dan waktu tercepat. Selain mampu menarik perhatian dan antusias siswa, berdasarkan lembar kuesioner game edukatif juga mampu membantu siswa memahami materi yang yang dipelajari

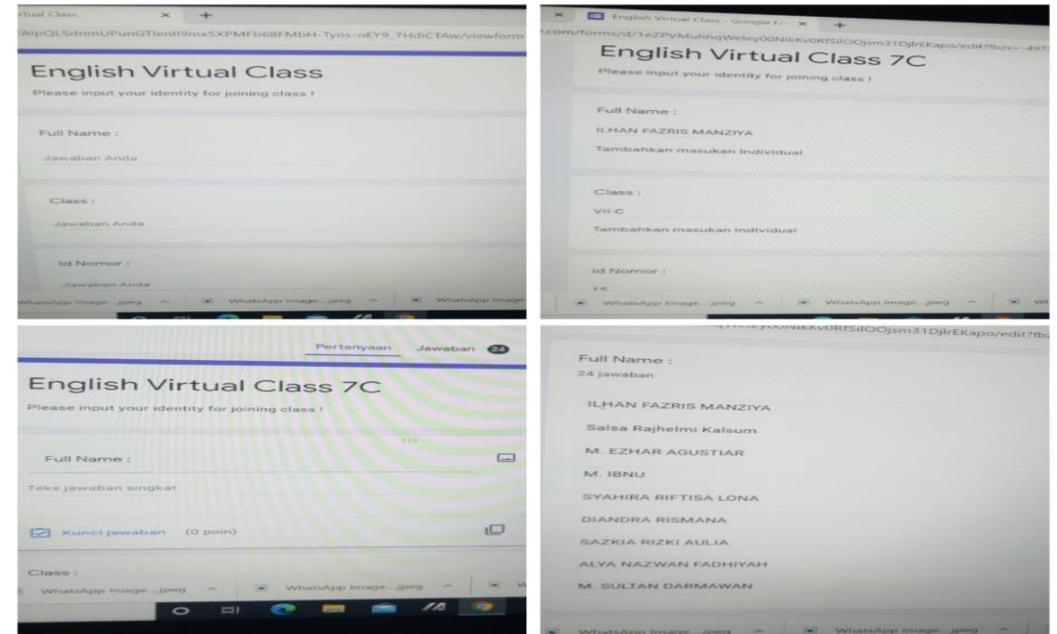
LAMPIRAN TUGAS

- LINK ZOOM MEETING : <https://meet.google.com/fyc-bmbf-yra>
Meeting URL: <https://meet.google.com/ecq-kdme-vbt>
Phone: +1 760-573-8244 PIN: 277 430 622#
- ABSENSI KEHADIRAN : <https://forms.gle/9rNqGYDuP4C47Zcj7>

Dokumen zoom meeting

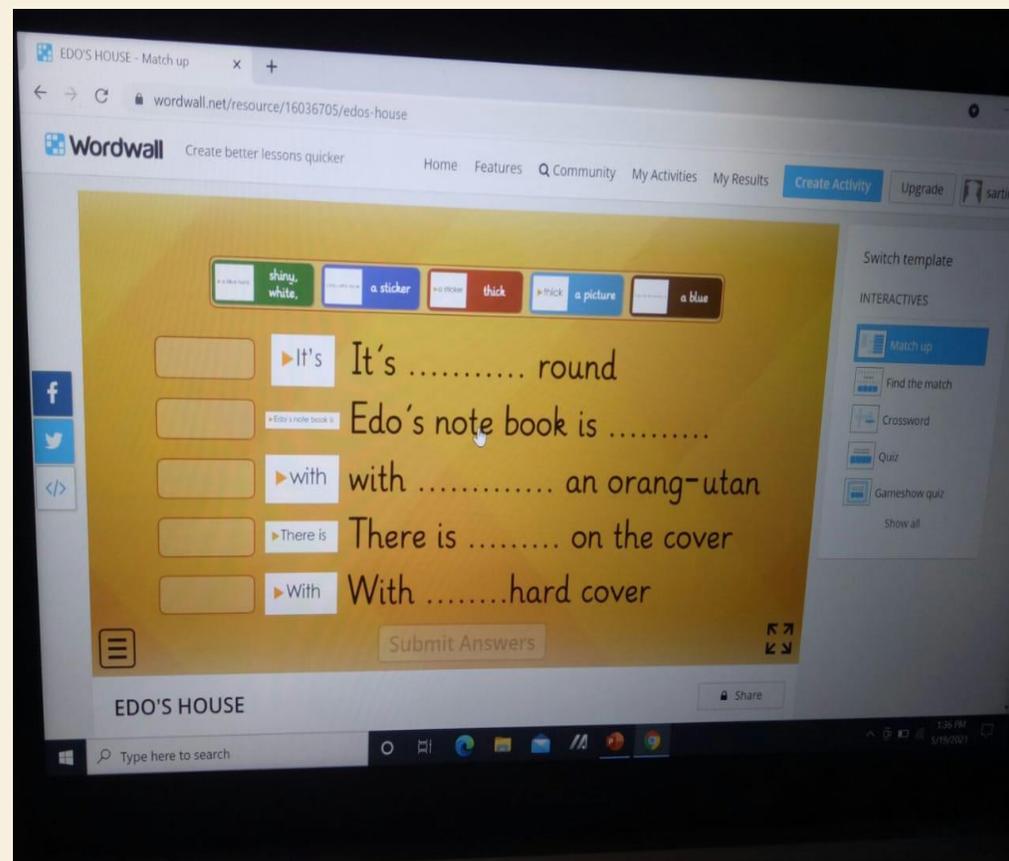
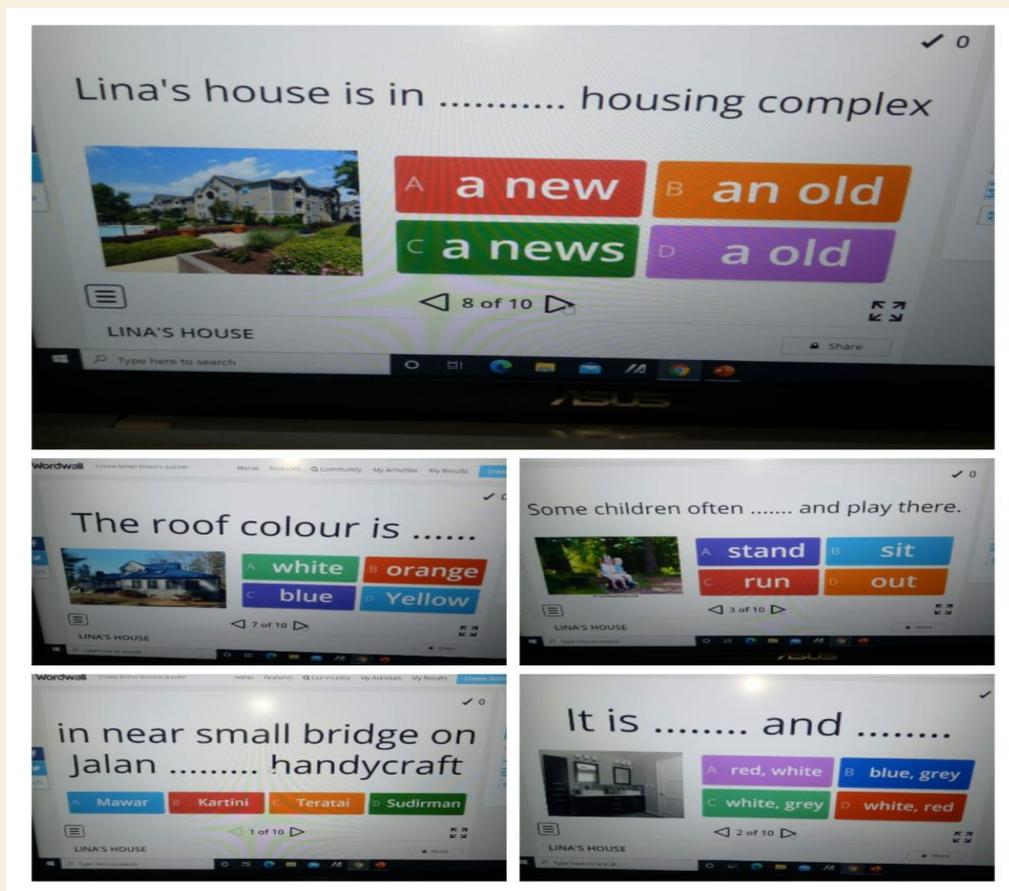


Dokumen absen siswa

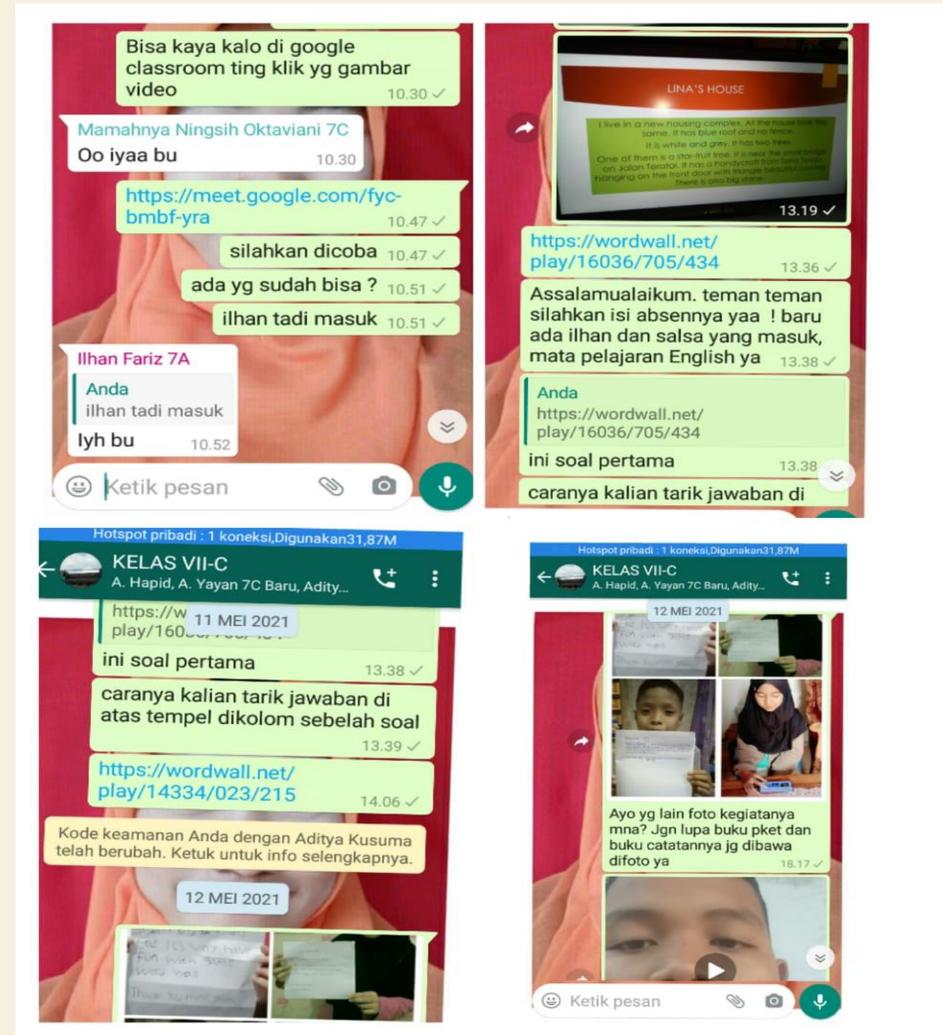
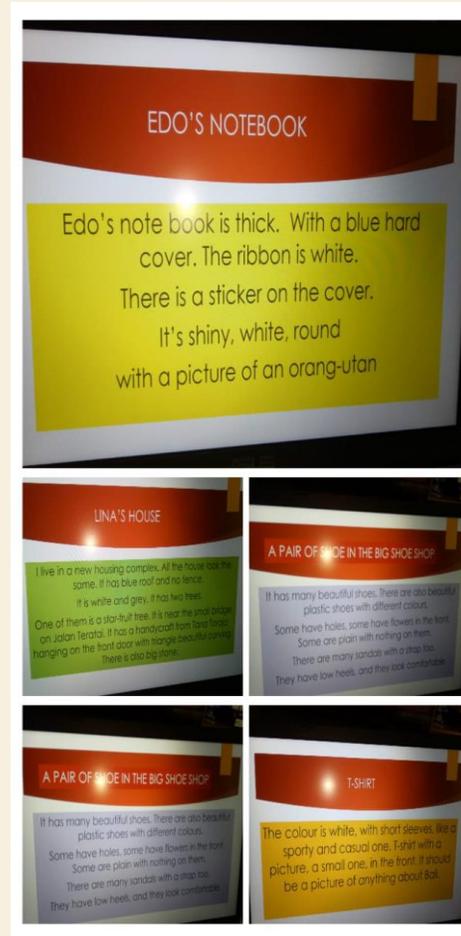
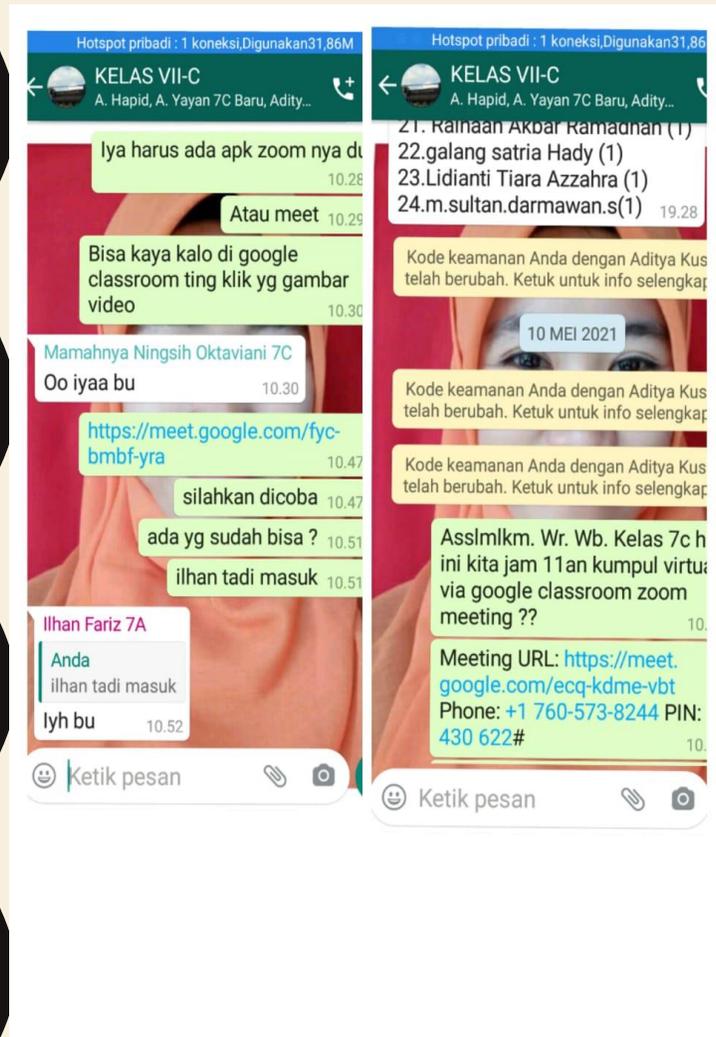


LAMPIRAN TUGAS

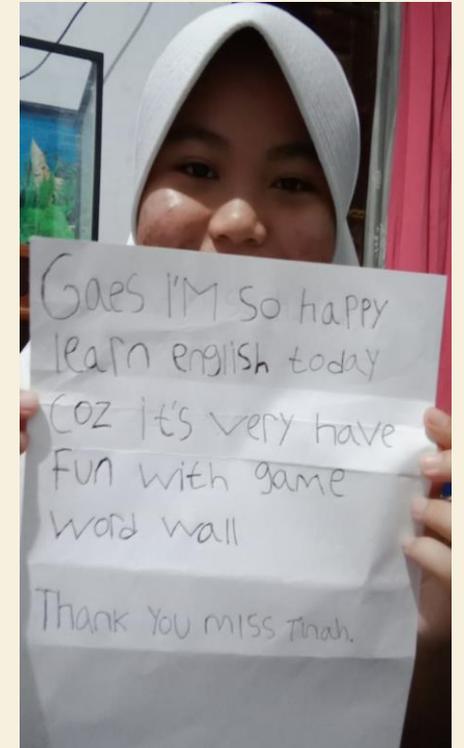
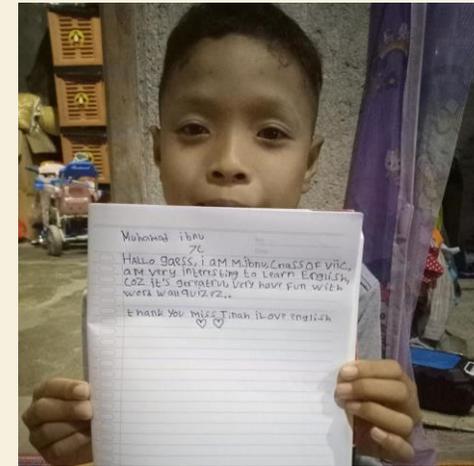
- LINK TUGAS 1 : <https://wordwall.net/play/16036/705/434>
- LINK TUGAS 2 : <https://wordwall.net/play/14334/023/215>



LAMPIRAN TUGAS



TESTIMONI HASIL BELAJAR DARI SISWA



TESTIMONI HASIL BELAJAR DARI SISWA



Muhammad
Ezhar Agustiar 7c

TESTIMONI NILAI BELAJAR SISWA

TES I

Wordwall Leaderboard for 'TES I' showing the top 10 students. The interface includes a 'Back' button and social media sharing options.

Rank	Name	Score	Time
7 th	Ilhan Fazris Manziya	10	1:07s
8 th	M. Sultan Darmawan	9	33.9s
9 th	Syahira	9	36.7s
10 th	Alya Nazwan Fadiah	9	1:01s

TES 2

Wordwall Leaderboard for 'TES 2' showing the top 4 students. The interface includes a 'Back' button and social media sharing options.

Rank	Name	Score	Time
1 st	Diandra Rismana	10	32.3s
2 nd	Candy Sirait	10	32.3s
3 rd	Siti Aisyah	10	37.8s
4 th	Dwi Ma'rifah	10	44.2s

Wordwall Leaderboard for 'EDOS HOUSE' showing a full list of 10 students. The interface includes a 'Share' button and social media sharing options.

Rank	Name	Score	Time
1st	Candy Sirait	5	23.5
2nd	Ilhan Fazris Manziya	5	32.1
3rd	M. Ezhar Agustiar	5	39.2
4th	M. Galang Satria	5	39.6
5th	Ahmad Hapid	5	42.2
6th	Sazkia R. aulia	3	21.6
7th	Alya Nazwan Fadiah	3	22.3
8th	Siti Nurul Lailah	3	26.4
9th	Diandra Rismana	3	28.7
10th	M. Ibnu	3	45.8

This leaderboard is currently private. Click Share to make it public.

Wordwall Leaderboard for 'EDOS HOUSE' showing a full list of 10 students in a table format. The interface includes a 'Share' button and social media sharing options.

Rank	Name	Score	Time
1st	Diandra Rismana	10	32.3
2nd	Candy Sirait	10	32.3
3rd	Siti Aisyah	10	37.8
4th	Dwi Ma'rifah	10	44.2
5th	Choirunnissa	10	45.7
6th	M. eZHAR aGUSTIAR	10	45.7
7th	Ilhan Fazris Manziya	10	1:06
8th	M. Sultan Darmawan	10	1:07
9th	Syahira	9	33.9
10th	Alya Nazwan Fadiah	9	36.7

This leaderboard is currently private. Click Share to make it public.

UNTUK MEWUJUDKAN SISWA YANG BERKARAKTER

- Perlu konsistensi berkelanjutan
- Kerjasama dari semua pihak
- Proses pembiasaan yang terus berulang
- Keteladanan dari guru

Karena dengan kebiasaan yang terus menerus dan berulang-ulang akan menjadi sebuah habit dan budaya dari sinilah karakter dan moral akan terbentuk

TANTANGAN DAN SOLUSI

- ❑ Perbedaan pendapat dan kurangnya dukungan → ❑ Menjalin komunikasi dan berkolaborasi menyatukan visi dan misi
- ❑ Setiap anak memiliki potensi, minat, dan bakat yang berbeda-beda → ❑ Strategi, inovasi, dan terbuka dengan melek teknologi dan informasi
❑ Memberikan kebebasan kepada siswa untuk berkreasi
- ❑ Budaya Asing, Degradasi Moral → ❑ Memilih dan memilah serta menyaring informasi melalui pengawasan guru dan orangtua
❑ Pembiasaan Budaya 5 S (salam, sapa, senyum, sopan, dan santun) secara konsisten dan berkelanjutan
❑ Budaya 5M
 1. Malu : Datang terlambat / cepat pulang
 2. Malu : Karena berbuat salah
 3. Malu : Karena melanggar waktu
 4. Malu : Karena tugas tidak selesai / tidak tepat waktu
 5. Malu : karena tidak berperan aktif
- ❑ Keteladanan dari guru karena dengan kebiasaan yang terus menerus dan berulang-ulang akan menjadi sebuah habit dan budaya dari sinilah karakter dan moral akan terbentuk

KAMPUS SMPN 1 KARANGTANJUNG

JL. RAYA SERANG KM.3 PANDEGLANG-BANTEN



PROSES PEMBIASAAN



PROSES PEMBIASAAN



PENGEMBANGAN DIRI



TERIMAKASIH

Tidak ada manusia yang tidak memiliki potensi semua manusia memiliki potensi tinggal ketemu atau tidak ketemu, kalau hari ini kamu belum menemukannya maka coba baca lagi, kalau besok belum bertemu juga berarti kamu tidak jeli membaca dirimu sendiri.

(Dr. Fahrudin Faiz)