

RANCANGAN AKSI NYATA

RANCANGAN TINDAKAN UNTUK AKSI NYATA

JUDUL MODUL : PEMBELAJARAN MODEL SISTEM AMONG
NAMA PESERTA : BESSE ASRIANI, S. Pd

Latar Belakang:

Kurangnya minat belajar peserta didik kelas VI SDN 64 Ongkoe pada materi Globalisasi dilihat dari hasil belajar yang tidak mencapai ketuntasan minimal dengan ketuntasan klasikal 61%. Untuk itu, diperlukan model pembelajaran yang tepat untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran Sistem Among merup akan model pembelajaran yang tepat, karena model pembelajaran ini menerapkan metode among yang menuntut guru untuk membimbing peserta didik secara total dan penuh rasa kasih sayang sehingga para peserta didik dapat mengatasi masalah dan memahami materi pelajaran

Tujuan:

Membangun seluruh potensi yang ada pada diri peserta didik secara seimbang, meliputi cipta (kognitif), rasa (afektif), dan karsanya (psikomotorik) dengan memanfaatkan pembelajaran model system among.

"Pemakaian metode among, suatu metode yang tidak menghendaki "paksaan-paksaan", melainkan memberi "tuntutan" bagi hidup anak-anak agar dapat berkembang dengan subur dan selamat, baik lahir maupun batinnya. Sehingga anak dapat belajar dengan tenang tanpa merasa ada tekanan.

Tolak Ukur:

1. Daya serap terhadap pelajaran yang di ajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran khusus telah dicapai peserta didik, baik secara individu maupun kelompok

Linimasa Tindakan yang akan dilakukan:

Aksi dalam pembelajaran Tema 4 Globalisasi Subtema 2 Globalisasi dan Manfaatnya pembelajaran 3.

A. Pendahuluan

1. Penanaman nilai karakter sebelum pembelajaran seperti salam dan berdoa dengan diiringi lagu pengantar berdoa.
2. Penanaman sikap nasionalisme dengan menyanyikan salah satu lagu wajib nasional.
3. Apersepsi dan motivasi, menyampaikan tujuan pembelajaran.

B. Kegiatan Inti

Peserta didik belajar dengan kecerdasan majemuk yakni pengembangan spiritual, pengembangan aspek estetik (*visual-spasial, linguistik*), kecerdasan kinestetik, kecerdasan interpersonal.

Hal tersebut diperoleh dengan :

- Menyajikan materi berbasis TPACK dengan menggunakan media Microsoft Sway sebagai stimulus pembelajaran.
- LKPD dengan tampilan menarik dan mudah di pahami.
- Menyajikan brain game ataupun yel-yel sebagai motivasi disela aktifitas pembelajaran.
- Pemberian pujian bagi setiap peserta didik.

C. Penutup

- Penugasan dengan memperhatikan kreatifitas peserta didik
- Penguatan dan rangkuman
- Refleksi berupa penilaian diri peserta didik
- Penyampaian pesan moral dan tetap menjaga protokorel

Dukungan yang dibutuhkan:

- Kepala sekolah,
- Guru,
- Peserta didik,
- Orang Tua Peserta didik
- Lingkungan Sekitar, dan
- Perangkat pembelajaran

AKSI NYATA

A. LATAR BELAKANG

Kecenderungan peserta didik yang lebih banyak menghabiskan waktu mereka dengan android dibandingkan dengan buku-buku mereka menyebabkan mereka hanya dekat dengan pelajaran saat di kelas dan hasil belajar mereka rata-rata di bawah KKM. HP android yang berpotensi sebagai media pembelajaran justru lebih banyak dimanfaatkan oleh peserta didik sebagai media untuk menghabiskan waktu pada hal-hal yang kurang berkualitas. Atas dasar ini kami berinisiatif untuk mendekatkan peserta didik dengan pelajaran mereka melalui pemanfaatan aplikasi pembelajaran berbasis android yang menarik dan interaktif agar mereka bisa memanfaatkan hp android yang mereka miliki untuk tujuan pembelajaran. Sehingga peserta didik memiliki dorongan dan pilihan untuk lebih memanfaatkan waktu dengan hal yang lebih menambah wawasan dan pengetahuan terkait pelajaran-pelajaran mereka dimana pun dan kapan pun juga. Agar peserta didik dapat lebih memahami pembelajaran dengan menghadirkan pembelajaran yang berbasis TPACK.

B. DESKRIPSI AKSI NYATA

Dalam pembelajaran yang menganut system Among dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan

- a) Penanaman nilai karakter seperti sebelum pembelajaran dimulai.
 - Berdoa dengan dengan diiringi lagu pengantar berdoa untuk membangkitkan semangat peserta didik dalam belajar sekaligus meningkatkan spritual peserta didik . Kegiatan ini dilakukuan untuk menciptakan suasana menyenangkan
- b) Menyanyikan lagu nasional Indonesia Raya untuk menumbuhkan jiwa Nasionalisme Peserta didik.
- c) Pre teach berupa penjelasan awal atas hal –hal apa yang akan dilakukan kedepannya dalam pembelajaran dan alur pelaksanaanya.
- d) Scene Setting yaitu guru membangun konsep awal pembelajaran dengan bercerita tentang maraknya penggunaan Sosial media dan mengajak peserta didik mengingat kembali hal-hal apa saja yang dilakukan dengan sosial media serta pesan untuk tetap menjaga kesehatan di masa pandemic.
- e) Penyampaian tujuan pembelajaran

2. Kegiatan Inti

Kegian ini merupakan pokok dari pembelajaran

Terdapat dua jenis cara untuk melaksanakan kegiatan inti yakni:

- 1) Belajar melalui keseluruhan otak
- 2) Belajar melalui kecerdasan majemuk

Yang kami terapkan dalam pembelajaran ini adalah belajar dengan kecerdasan majemuk yakni:

a) Pengembangan spiritual

Memberikan suasana dan lingkungan pembelajaran yang memiliki aturan dan nilai-nilai kebenaran yang berpusat pada Tuhan dalam hal ini mengaitkan setiap bentuk adalah ciptaan Allah.

b) Pengembangan aspek estetik

Aspek estetik dalam hal ini segala hal-hal yang indah. Terdiri dari beberapa pengembangan aspek yakni *visual spasial*, musik, *linguistik*, *fisik*.

1. *Visual spasial* (visual slide) yang disajikan guru melalui link microsoft Sway yang di bagikan ke grup WA kelas dan dapat langsung di lihat pada gadget peserta didik.
dan visual berupa pembelajaran langsung melalui zoom meeting.

2. *Linguistik*

Dalam hal ini memasukkan unsur kecakapan bahasa seperti mengajak peserta didik membuat, menyampaikan, bahkan mengapresiasi laporan hasil kerja mandiri (membuat poster).

c) **Pengembangan Aspek Intelektual**

Aspek intelektual dapat dikembangkan melalui penyelesaian evaluasi berbasis IT dengan menggunakan aplikasi Microsoft Form, yang feedback nya langsung diperiksa oleh guru secara otomatis, tersave langsung ke Microsoft Exel.

d) **Pengembangan Aspek Emosional**

Aspek Emosional dapat dikembangkan yakni dengan membiasakan peserta didik untuk saling menghargai setiap pendapat temannya, tidak saling mengucilkan walaupun berbeda gender dan asal daerah, saling bekerjasama dalam menyelesaikan permasalahan yang disajikan maupun disetiap tindakannya dan mau berbagi dengan temannya yang tidak membawa gadget.

3. Kegiatan Penutup

- Membuat resume/refleksi dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.
- Peserta didik saling memberikan umpan balik hasil refleksi yang dilakukan
- Guru membimbing peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran
- Guru memberikan tugas mandiri melalui link yang dibagi ke group WA.
- Peserta didik mendengarkan arahan guru untuk materi pada pertemuan selanjutnya.
- Salam dan berdoa bersama di pimpin oleh salah seorang peserta didik.
- Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian.

C. HASIL DARI AKSI NYATA YANG DI LAKUKAN

- ✓ Terciptanya profil pelajar pancasila yakni beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berahlak mulia, berkebhinnekaan global, bergotong-royong, kreatif, bernalar kritis, dan mandiri.
- ✓ Tujuan pembelajaran tercapai.
- ✓ Peserta didik lebih cepat menyerap pelajaran.
- ✓ Peserta didik menjadi lebih aktif dengan beragam kegiatan.
- ✓ Suasana menjadi cair dan menyenangkan.

D. PEMBELAJARAN YANG DIDAPAT DARI PELAKSANAAN (KEGAGALAN MAUPUN KEBERHASILAN)

Pelajaran yang diperoleh adalah bahwa peserta didik dapat menerima pembelajaran dengan baik, jika seorang guru menciptakan suasana belajar aktif, kreatif dan menyenangkan yang berorientasi pada peserta didik dengan mengintegrasikan pembelajaran dengan system among sehingga tercipta profil pelajar pancasila pada diri setiap peserta didik.

Kegagalan:

1. Masih banyak peserta didik yang lebih mementingkan game dari pada mengakses pembelajaran.
2. Penggunaan kuota terkendala dana

Kebahagiaan:

1. Peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, tidak merasa bosan, dan lebih antusias belajar.
2. Penyajian Materi lebih efektif dan menarik perhatian peserta didik
3. Peserta didik dapat mencari sendiri yang berkaitan dengan pembelajaran melalui internet.
4. Dapat lebih mengenal IT.

E. RENCANA PERBAIKAN UNTUK PELAKSANAAN DI MASA MENDATANG

Karena adanya beberapa kekurangan yang ditemukan, maka kedepannya perbaikan dapat dilakukan berupa:

1. Menetapkan waktu peserta didik untuk belajar di lingkungan nyata seperti lingkungan masyarakat, atau tempat- tempat yang sesuai dengan materi yang dipelajari baik itu kegiatan kebudayaan, keagamaan, kesenian, dan sebagainya.
2. Menyisipkan game interaktif berbasis Android sesuai dengan materi yang dipelajari.
3. Memotivasi peserta didik untuk mencari dan membuat sendiri karya sesuai dengan kemampuan dan kreatifitas masing-masing.

F. DOKUMENTASI PROSES DAN HASIL

1. Rencana Program Pembelajaran Kurikulum 2013.
2. Foto Kegiatan



1. Link media pembelajaran dan bahan ajar:

<http://gg.gg/mediapembelajarankelas6tema4sub2pb3BESSEASRIANI>

2. Link evaluasi pembelajaran:

<http://gg.gg/Evaluasikelas6tema4subtema2pembelajaran3BESSEASRIANI>