

RANCANGAN AKSI NYATA

Rancangan Tindakan untuk Aksi Nyata

Judul Modul : Pembelajaran Holistik di kelas VI SDN 69 Malakke

Nama Peserta : SELVIANA, S. Pd

Latar Belakang:

Kecenderungan peserta didik yang lebih banyak menggunakan android dibandingkan dengan buku-buku yang menyebabkan mereka hanya dekat dengan pembelajaran saat di kelas dan semakin jauh saat sudah di luar kelas

Tujuan:

Membangun seluruh potensi yang ada pada diri peserta didik secara seimbang, meliputi cipta (kognitif), rasa (afektif), dan karsanya (psikomotorik) dengan memanfaatkan alam dan gadget sehingga tercipta pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan yang berpusat pada peserta didik.

Tolak Ukur:

1. Daya serap terhadap pelajaran yang diajarkan 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 subtema 3 pembelajaran 1

A. Pendahuluan

1. Penanaman nilai karakter sebelum pembelajaran seperti salam dan berdoa dengan diiringi lagu pengantar berdoa.
2. Apersepsi secara bertingkat mulai dari *Zona Alfa, pre-teach, kemudian scene setting.*

B. Kegiatan Inti

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

Hal tersebut diperoleh dengan :

- Menyajikan materi berbasis android (Penggunaan microsoft Sway dan WhatsApp Grup)
- LKPD dengan tampilan menarik dan mudah di pahami.
- Praktikum/percobaan secara berkelompok dengan memanfaatkan bahan yang diperoleh dari alam.
- Melakukan penjelajahan (tour digital) dengan memanfaatkan gadget dan alam sekitar secara berkelompok, seperti menemukan QR code berisi materi atau penjelasan dengan mengikuti petunjuk pada peta kemudian peserta didik memanfaatkan gadgetnya membaca QR Code.
- 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
- kesimpulan
- refleksi berupa penilaian diri peserta didik
- motivasi

Dukungan yang dibutuhkan:

Kepala sekolah, guru, peserta didik, orang Peserta didik, dan media 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 namun jauh saat sudah di luar kelas. 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 siswa 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.

B. DESKRIPSI AKSI NYATA

Dalam pembelajaran yang holistik 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 siswa dalam belajar sekaligus meningkatkan spritual peserta didik . kegiatan ini dilakukuan untuk menciptakan suasana menyenangkan
- b) Mengarahkan peserta didik ke Zona gelombang Alfa yakni kondisi relaksasi melaiui *brain game* tunjuk sabung penjumlahan yang bermanfaat untuk ketangkasan respon peserta didik dan tercipta suasan menyenangkan.
- c) Warmer atau pemanasan yaitu mengulang materi atau apersepsi (Review dan feedback) dalam bentuk permainan pertanyaan atau bisa juga penilaian diri.
- d) Pre teach berupa penjelasan awal atas hal –hal apa yang akan dilakukan kedepannya dalam pembelajaran dan alur pelaksanaanya, setelah menyampaikan tujuan pembelajaran
- e) 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.

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 adalh 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 (<http://bit.ly/SolarAcademy-AsiaTenggara>) dan visual berupa peta perjalanan yang berupa lembaran.

2. *Musik*, yakni memasukkan unsur musik agar pembelajaran mampu menarik perhatian peserta didik seperti:

- ✓ Mengubah lirik lagu untuk mengajarkan konsep jenis-jenis energi alternatif dengan mengganti lagu **pelangi-pelangi** dengan **Listrik Alternatif** yang di ulang sebanyak dua bait dengan lirik berbeda, sebagai berikut:

Pelangi pelangi alangkah indahmu = **Siang dan terang karena matahari**

Merah kuning hijau di langit yang biru = **Sejuk dan dingin karena ada angin**
Pelukismu agung siapa gerangan = **listrik tercipta tak ada habisnya**
Pelangi-pelangi ciptaan Tuhan = **Itulah ciptaan Allah yang Esa**

Pelangi pelangi alangkah indahmu = **Gelombang air menciptakan listrik**
Merah kuning hijau di langit yang biru = **Panasnya bumi juga jadi listrik**
Pelukismu agung siapa gerangan = **Bio ethanol dan bio massa**
Pelangi-pelangi ciptaan Tuhan = **Semuanya pun sumber listrik alternatif**

3. Linguistik

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

c) Pengembangan aspek fisik

Aspek fisik dapat dikembangkan melalui pendidikan petualangan dengan memanfaatkan gadget (tour digital) yakni melakukan perjalanan di alam dengan memanfaatkan peta petunjuk perjalanan dan gadget yang sudah terinstal aplikasi scan barcode untuk mencari QR Code yang ditempelkan guru ditempat tempat tertentu sesuai jalur peta. Peserta didik akan menjelajah mencari dan men scan QR Code yang berisi Informasi pembelajaran Energi Alternatif Berikut QR Codenya.



QR Code 1



QR Code 2

d) Pengembangan Aspek Intelektual

Aspek intelektual dapat dikembangkan melalui percobaan sederhana yakni membuat rangkaian listrik bersumber energi alternatif (percobaan rangkaian lampu sederhana) dari bahan –bahan alam seperti jeruk nipis, kentang dan ubi jalar dengan kelengkapan lampu LED kecil, kabel penjepit buaya, paku dan uang koin logam berwarna kuning. Peserta didik diharapkan menuliskan hasil percobaannya pada LKPD Kelompok.

e) Pengembangan Aspek Emosional

Aspek Emosional dapat dikembangkan yakni dengan membiasakan peserta didik untuk saling menghargai setiap pendapat temannya, tidak saling mengucilkan dalam kerja kelompok dan bersosial dengan teman kelasnya 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 (**CREATIVITY**) 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 di lakukan
- Guru membimbing peserta didik membuat kesimpulan pembelajaran
- Guru memberikan tugas mandiri
- 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 yang holistik sehingga tercipta profil pelajar pancasila pada diri setiap peserta didik.

Kegagalan:

1. Masih belum bisa membawa anak melihat langsung prinsip kerja panel surya. Hal ini terkendala waktu dan jarak untuk mengunjungi tempat yang sudah menggunakan panel surya.

Kebhasilan:

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

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
<http://bit.ly/RPP-T4sub3pb1kls6>
2. Foto Kegiatan





3. Video kegiatan
<https://youtu.be/kxvnGe4z2a4>
4. Dokumen penunjang aksi nyata
<http://bit.ly/Penunjang-aksinyata1>
5. Link Materi
<http://bit.ly/SolarAcademy-AsiaTenggara>
<https://bit.ly/Tourdigital-1>
<https://bit.ly/Tourdigital-2>
6. Testimoni Guru dan peserta didik
<https://bit.ly/Testimoni-AkNy1>