

BELAJAR SEASYIK BERMAIN MENUJU SISWA BERKARAKTER PROFIL PANCASILA

A. LATAR BELAKANG

Saya Indri Subandi Putri,S.Pd. adalah CGP Angkatan 2 Kabupaten Malang yang mengabdikan diri di SD Negeri 1 Bocek. Sekolah di lereng gunung yang kebanyakan orang tua siswanya bekerja sebagai petani dan pedagang. Banyak dari orang tua siswa walau sibuk bekerja tetap semangat mendampingi anaknya belajar di rumah. Namun, banyak juga yang tidak memiliki waktu menemani anak belajar di rumah. Mereka 100% menyerahkan seluruh pendidikan anaknya ke sekolah.

Pendidikan di sekolah masih dipahami sebagai upaya menyiapkan generasi muda untuk memasuki dunia kerja, mengejar target nilai tinggi dengan berbagai cara. Siswa pun merasa terbebani banyaknya materi pengajaran karena rendahnya budaya membaca. Anak-anak di sekolah saya merasa lebih asyik bermain hp atau bermain ke sungai, sawah atau perkebunan daripada belajar di sekolah dan di rumah.

Kondisi tersebut menjadi tantangan bagi saya untuk memulai langkah menerapkan pemikiran Ki Hadjar Dewantara dalam setiap aktivitas SD Negeri 1 Bocek. Melaksanakan pendidikan dalam wujud merdeka belajar untuk menuntun segala kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat. Pendidikan tidak hanya mengedepankan kecerdasan intelektual saja, tetapi juga berdasarkan kecerdasan emosional berkaitan nilai kemanusiaan, budi pekerti dan spiritual. Kegiatan olah pikir, olah rasa, dan olah karsa harus seimbang. Setiap anak lahir sesuai kodrat dan potensinya masing-masing, pendidik hanya dapat merawat dan menuntun tumbuhnya kodrat itu sesuai tuntutan alam dan zamannya sendiri.

B. DESKRIPSI AKSI NYATA

“Buatlah tindakan kecil namun bermakna karena sebenarnya itu jauh lebih dahsyat efeknya daripada terlalu banyak tindakan besar namun tanpa makna.” Kalimat ini menjadikan saya semakin yakin dengan rencana perubahan yang saya susun. Saya akan memulai gerakan belajar seasyik bermain dari kelas saya terlebih dahulu. Memanfaatkan permainan tradisional, game board analog dan permainan sederhana lainnya yang saya /siswa kembangkan. Game tidak selalu tentang gadget canggih, begitu pula merdeka belajar. Merdeka belajar tidak harus dengan memiliki kelengkapan IT, tetapi bagaimana kita memanfaatkan potensi lingkungan sekitar sekolah untuk menghadirkan pelajaran bermakna sesuai kebutuhan siswa.

Terwujudnya sekolah dengan peserta didik yang beradab, berilmu,berpikir global dan berjiwa Pancasila adalah visi sekolah impian saya yang ingin saya wujudkan di kelas saya melalui gerakan belajar seasyik bermain. Namun, karena masih pandemi covid-19 dan sekolah melalui sistem daring maka saya belum benar-benar maksimal melaksanakan kegiatan belajar seasyik bermain. Kami belum memiliki kesempatan belajar bersama sambil bermain permainan tradisional /game board analog. Kegiatan pembelajaran seasyik bermain

yang saya terapkan di kelas baru penanaman budaya positif profil pelajar Pancasila dan kegiatan kreatif yang memungkinkan anak-anak dapat melakukannya di rumah sendirian atau dengan bantuan keluarga. Agenda kegiatan yang kami lakukan dalam mewujudkan aksi nyata ini adalah:

Rencana:

- Mengumpulkan informasi dari berbagai sumber tentang pengalaman penerapan game based learning / gamifikasi edukasi.
- Menyiapkan Pemetaan KD dan mengidentifikasi KD yang bisa dikembangkan melalui permainan.
- Membuat APENTER (Aplikasi Penilaian Terpadu) untuk kelas 5. Apenter adalah inovasi penilaian yang sudah saya ciptakan sejak pertama kali memegang kelas dengan kurikulum 2013 di tahun 2013 lalu. Melalui APENTER ini saya bisa mengintegrasikan penilaian sikap-sosial-spiritual sesuai tuntutan kurikulum 2013 dimana menuntut penilaian per-KD permuatan pembelajaran. Tidak hanya itu, saya juga bisa melakukan kegiatan evaluasi dan refleksi hasil penilaian dan langsung bisa diteruskan ke wali murid. APENTER yang saya kembangkan sudah saya sosialisasikan kepada teman sejawat dan mendapat persetujuan Kepala Sekolah dan pengawas.
- Menyusun rencana pembelajaran berbasis permainan (gamifikasi edukasi) dengan memanfaatkan berbagai media yang ada disekitar siswa.

Penerapan:

- Membuat kesepakatan kelas daring melalui grup WA kelas 5. Salah satu kesepakatan kelas kami adalah memulai pembelajaran dengan berdoa, membaca 3 surat pendek pilihan siswa dilanjutkan menyanyikan 1 lagu nasional dan 1 lagu daerah pilihan guru.
- Pelaksanaan pembelajaran daring seasyik bermain melalui berbagai tugas sederhana yang tidak menyulitkan siswa dan orang tua dirumah namun pelaksanaannya dapat menuntun anak berpikir kreatif, percaya diri menampilkan pemikiran dan karyanya.
- Siswa mengerjakan tugas dengan bantuan orang tua dan bimbingan guru Mengirim tugas melalui chat pribadi WA.

Refleksi:

- Guru memberi apresiasi setiap mengoreksi tugas siswa.
- Evaluasi kegiatan belajar siswa melalui grup WA kelas dan chat pribadi dengan orang tua.
- Menempel karya siswa di kelas dan membagikan foto-foto / video kegiatan mereka ke media sosial (IG, Facebook dan WA)

Tujuan kegiatan belajar seasyik bermain:

- Menumbuhkan rasa cinta tanah air, peduli terhadap sesama dan lingkungan.
- Mengembangkan kreatifitas dan bakat siswa
- Menumbuhkan sikap tanggung jawab siswa
- Memberikan pengalaman belajar yang menarik, seru dan menyenangkan selayaknya mereka bermain.

Untuk melancarkan pelaksanaan tindakan aksi nyata ini, tentunya kami memerlukan dukungan dari Kepala Sekolah, rekan guru dan tenaga pendidik, orang tua siswa dan peserta didik.

C. HASIL DARI AKSI NYATA

Kegiatan belajar seasyik bermain memberi dampak positif sebagai upaya menumbuhkan semangat belajar siswa baik ketika belajar di rumah maupun di sekolah. Membawa budaya bermain anak-anak kedalam kegiatan pembelajaran dapat membantu siswa menikmati kegiatan belajar. Dengan begitu mereka diharapkan lebih mudah menguasai materi pelajaran sesuai tujuan pembelajaran. Penanaman karakter terhadap siswa juga lebih mudah dilakukan, mereka bisa belajar menjadi pribadi berbudi pekerti luhur. Menjadi siswa yang semangat belajar dimanapun mereka berada, menjadi pribadi yang santun, mandiri, kritis, kreatif, peduli sesama dan lingkungan. Sebagaimana besar orang tua siswa yang turut melakukan pendampingan selama siswa belajar di rumah memberikan respon positif. Mereka ikut aktif ketika anaknya membutuhkan partner untuk menampilkan kreativitas mereka.

D. PEMBELAJARAN YANG DIDAPAT DARI KEGIATAN INI

Kegiatan belajar seasyik bermain ini belum seratus persen dapat diikuti seluruh siswa kelas 5 dikarenakan dalam kondisi belajar daring saya memiliki beberapa siswa yang tidak aktif dikelas daring walau sudah mengajak orang tuanya berdiskusi mencari solusinya. Beberapa faktor yang menyebabkan siswa tidak aktif daring adalah orang tua sibuk bekerja, hp dibawa orang tua bekerja, anak lebih banyak bermain tanpa pengawasan orang tua. Sebagai guru, selama anak-anak belajar dari rumah, saya juga tidak bisa secara langsung melakukan pengawasan kegiatan belajar mereka. Apalagi ketika sudah melakukan kunjungan rumah tetapi tetap tidak ada perubahan sikap.

Pembelajaran daring juga terbatas pada grup WA kelas. Orangtua siswa banyak yang menolak ketika saya ajak menggunakan aplikasi zoommeeting, gmeet, dan kaizala karena alasan keterbatasan kuota internet dan memory hp, kondisi hp yg tidak support dan signal jelek.

Namun keterbatasan tersebut tidak menurunkan semangat saya. Saya patut bersyukur, seiring berjalannya waktu saya tetap menemukan lebih banyak anak-anak di kelas yang semakin kreatif, berani berpendapat dan percaya diri menunjukkan karyanya. Saat uji coba sekolah tatap muka di akhir semester 2 kemarin saya sempat mengajak anak-anak merancang game. Saya memberikan tantangan kepada mereka membawa game digital yang mereka suka menjadi sebuah game analog yang bisa mereka mainkan di kelas dengan memasukkan materi pelajaran pilihan mereka. Akhirnay mereka secara berkelompok berhasil mempresentasikan 2 game karya mereka namun sayangnya kami tidak bisa mempraktikkan langsung karena harus mematuhi prokes untuk tetap belajar di dalam kelas dan menjaga jarak.

Selain merancang game, saya juga memperkenalkan kepada mereka tentang profil pelajar Pancasila. Anak-anak melakukan refleksi bersama orang tua dari 6 profil, profil mana saja yang mereka rasa sudah diterapkan kemudian ditulis di kertas lipat untuk di tempel di kelas. Anak-anak juga melakukan kegiatan di rumah yang menunjukkan 6 Profil Pelajar Pancasila.

E. RENCANA PERBAIKAN UNTUK MASA MENDATANG

Saya mengharapkan kegiatan belajar seasyik bermain nantinya tidak hanya diterapkan di kelas saya (kelas 5) tetapi juga dikelas lain sehingga ini menjadi program unggulan SD Negeri 1 Bocek. Namun sebelum itu terwujud saya berniat di tahun ajaran baru yang akan datang yang dilakukan secara tatap muka terbatas di sekolah, saya bisa memanfaatkan berbagai

permainan tradisional dan game board analog, serta mengembangkan berbagai permainan sederhana bersama siswa sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran.

Kegiatan belajar seasyik bermain tidak hanya menuntut guru dan siswa kreatif mengembangkan game. Kami juga berencana menjalin kerjasama organisasi / rumah belajar milik masyarakat yang sesuai dengan program belajar seasyik bermain untuk mengadakan kegiatan dolanan di sekolah kami.

Rencana selanjutnya adalah evaluasi dan dokumentasi kegiatan belajar seasyik bermain. Saya berencana nantinya bisa membuat buku dokumentasi game yang bisa dimanfaatkan selama pembelajaran tercatat lengkap dan runtut mulai dari Kelas berapa? – KD yang dituju - resep main/ aturan permainannya-foto kegiatan. Dengan buku ini nantinya bisa menjadi dasar kegiatan di tahun-tahun berikutnya dan bisa dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

Selanjutnya adalah membuat program sekolah “GAMEFEST”, dimana saya bisa menggandeng sleuruh pemangku kepentingan sekolah untuk mengadakan festival permainan. Misalnya tahun pertama pameran game khusus dari kelas 5 dengan tujuan kelas 1, 2, 3, 4 dan 6 dapat ikut mencoba permainan tersebut.

F. DOKUMENTASI PROSES DAN HASIL PELAKSANAAN

Berikut ini merupakan kumpulan dokumentasi yang kami sajikan dalam upaya menciptakan budaya positif belajar seasyik bermain :

- Mengembangkan aplikasi penilaian terpadu (APENTER) sesuai tuntutan Kurikulum 2013 (sebelum pandemi covid-19). Berkoordinasi dengan Kepala Sekolah dan pengawas



- Sharing APENTER dengan rekan sejawat



Kegiatan kreatif belajar seasyik bermain selama daring.

- Pengenalan Profil Pelajar Pancasila di rumah:
Siswa mengidentifikasi Profil Pelajar Pancasila yang sudah biasa mereka lakukan:



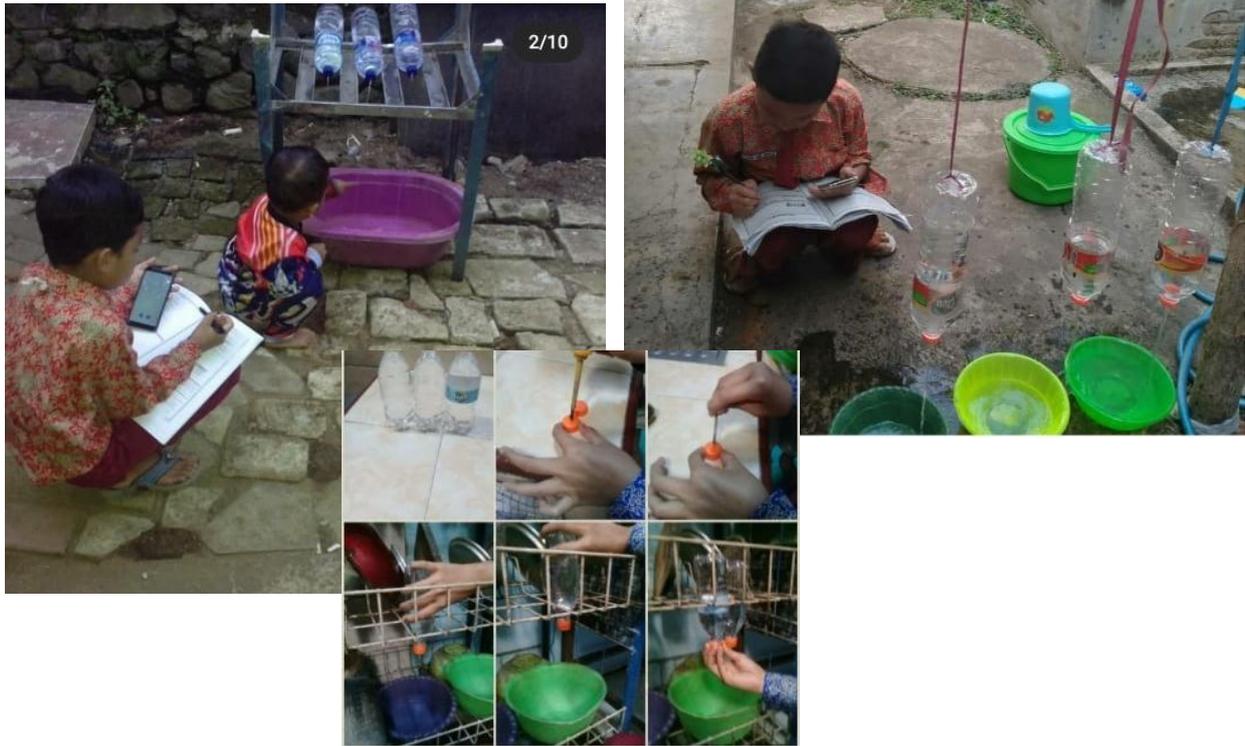
- Siswa membuat kolase foto kegiatan di rumah yang menunjukkan Profil Pelajar Pancasila:



- Siswa praktik membuat batik celup , kemudian membuat video iklan penawaran batik celup buatan mereka. Iklan dapat dilihat di IG saya https://www.instagram.com/p/COQX-IYJmgMggALrdN0I9fHI_tqJg-eNvA4vUc0/?utm_medium=copy_link



- Belajar menghitung debit melalui percobaan sederhana:



- Belajar cinta tanah air melalui mengenal permainan tradisional:



- Menciptakan gerak tari dengan pola lantai tertentu (tagihan tugas berupa video menari) :



- Mengidentifikasi kegiatan di rumah yang memanfaatkan konsep koveksi, konduksi dan radiasi:



- Belajar mengenal kewajiban siswa di rumah :

