



JUHRIYAH, S.Pd

CGP. Angk.2 Kab. Dompu
SMPN 1 Dompu



AKSI NYATA

Penerapan Pemikiran KHD

di Kelas dan Sekolah



Perasaan selama melakukan perubahan di Kelas

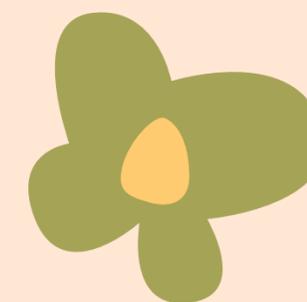
Bermain adalah kodrat anak, jika dalam pembelajaran diselipkan permainan akan membuat suasana belajar lebih menyenangkan.

Permainan Ular tangga dalam kelompok belajar yang saya terapkan dalam pembelajaran di Kelas membuat anak merasa sangat bahagia dan lebih semangat dalam belajar dan berkolaborasi.

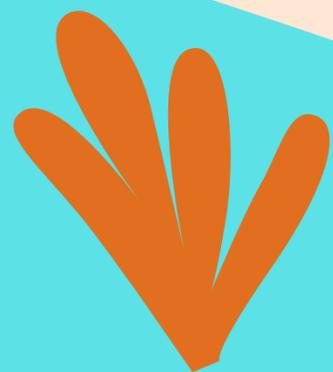




Ide atau gagasan yang timbul sepanjang proses perubahan

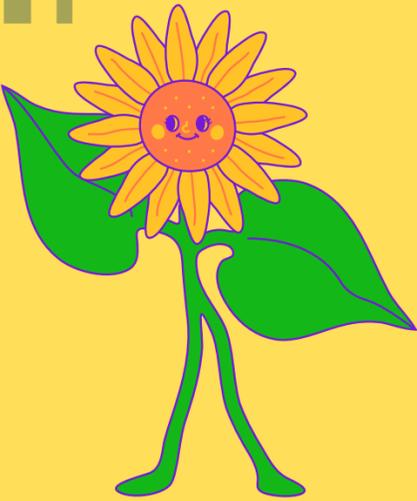


saya bersama Kepala Sekolah dan rekan guru membuat sebuah rencana kerja agar kegiatan belajar yang menyenangkan ini dapat diterapkan di setiap kelas dan oleh semua guru dengan metode permainan lainnya, bukan hanya permainan ular tangga namun permainan lain yang dapat dikaitkan dengan materi pelajaran yang akan di ajarkan.





Pembelajaran dan pengalaman dalam bentuk catatan praktik baik



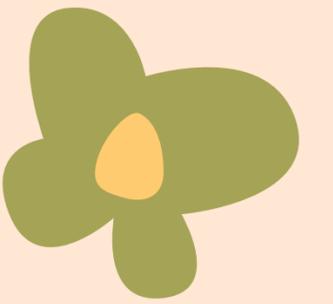
kegiatan permainan ular tangga dalam pembelajaran berdampak pada peserta didik yaitu meningkatnya motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan penuh rasa senang dan bahagia, karena merasa suasana belajar baru.

Bermain sambil belajar bertujuan semata-mata agar Peserta didik mampu berkolaborasi atau bekerja secara tim dengan teman sebaya, terbiasa bekerjasama/bergotong royong dan berdiskusi sehingga anak dapat menjadi pribadi yang peduli dan suka membantu orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

Peserta didik lebih aktif, antusias dan Bahagia saat belajar.



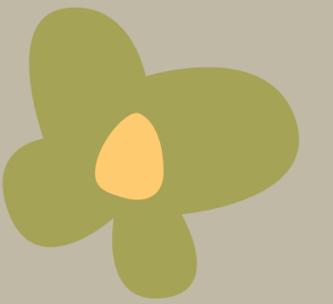
Foto Bercerita Seluruh Rangkaian Aksi Nyata Perencanaan



Berkolaborasi bersama kepala sekolah dan beberapa guru dalam merencanakan program Aksi Nyata



Pelaksanaan



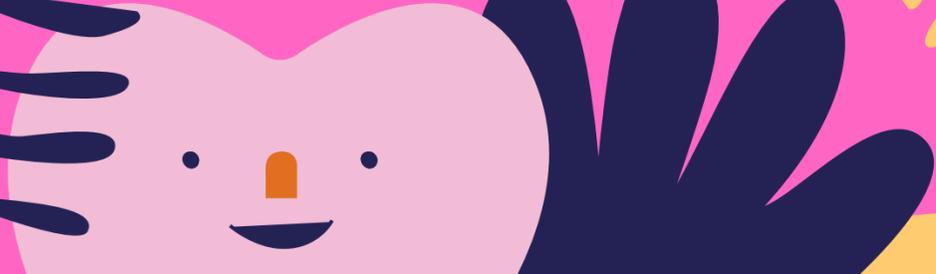
Kegiatan permainan ular tangga dalam pembelajaran berlangsung sangat menyenangkan



Refleksi



Mengevaluasi kembali keberhasilan pelaksanaan kegiatan aksi Nyata, apakah mengarah ke perubahan baik atau tidak dan ternyata hasilnya sangat baik. Dan kegiatan ini dilakukan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik pada setiap akhir bab pelajaran.

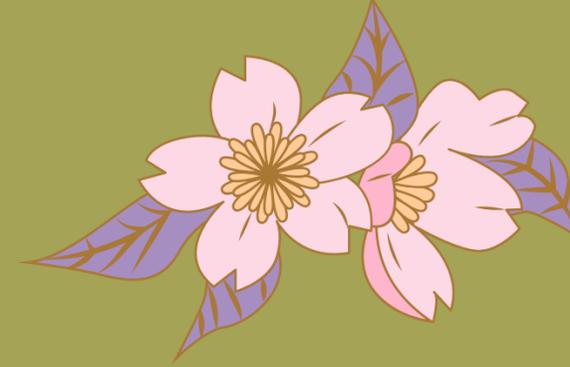


Testimoni

rekan Guru

Hijrahwati, SH.
Guru PKn

Saya berpendapat bahwa setiap pembelajaran yang diselipkan dengan sedikit permainan, akan menambah suasana belajar lebih menyenangkan dan terlihat peserta didik sangat bahagia. Tidak ada diskriminasi atau penekanan terhadap peserta didik dan proses belajar berjalan dengan sangat baik dan saya juga ingin menerapkan pembelajaran seperti ini pada pembelajaran saya di kelas, untuk memotivasi semangat belajar peserta didik. Dimana belajar sambil bermain itu yang dinamakan merdeka belajar bagi peserta didik sesuai dengan filosofis pendidikan pemikiran Ki Hajar Dewantara.



Testimoni



Siswa

Syarifah Nabila Siswa Kelas 9 I

Saya dan teman-teman merasa sangat senang belajar sambil bermain yang diajarkan oleh ibu JUHRIYAH sebagai guru IPA di kelas dan sekolah kami. Karena kami merasa seolah-olah kami sedang bermain padahal sebenarnya kami sedang belajar. Permainan ular tangga ini berbeda dengan permainan ular tangga pada umumnya, karena permainan ini dilakukan secara berkelompok dan membuat kami bias kompak dan bekerjasama dengan teman dalam satu kelompok. Semoga belajar sambil bermain seperti ini terus dilaksanakan dan dikembangkan oleh guru-guru lain sehingga kami semua sebagai peserta didik merasakan hal yang sama, Sama-sama merasa senang dan bahagia saat belajar.





**Salam
dan Bahagia**

