



BEST PRACTICES

**PPG DALJAB ANGKATAN 2 TAHUN 2023
DI KELAS III SDN DUKUHKLOPO PETERONGAN
KABUPATEN JOMBANG**

OLEH:

NAMA : SRI WINARTI

KELAS : 005

NIM : 233113713828

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS NEGERI MALANG

TAHUN 2023



LK 3.1 Menyusun *Best Practices*

Menyusun Cerita Praktik Baik (Best Practice) Menggunakan Metode STAR (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi Hasil Dan Dampak) Terkait Pengalaman Mengatasi Permasalahan Siswa Dalam Pembelajaran

Lokasi	SDN Dukuhklopo Peterongan Jombang
Lingkup Pendidikan	Sekolah Dasar
Tujuan yang ingin dicapai	Siswa dapat membandingkan kalimat saran dan kalimat bukan saran dengan tepat Siswa dapat mendesain kalimat saran berdasarkan pernyataan dengan tepat. Siswa dapat menentukan dua bilangan cacah yang hasil kalinya diketahui dengan tepat Siswa dapat menuliskan perkalian dua bilangan cacah yang hasilnya ditentukan sendiri dengan tepat
Penulis	SRI WINARTI
Tanggal	17 Oktober 2023 = PPL Aksi 1 (Matematika) 21 Oktober 2023 = PPL Aksi 2 (Bahasa Indonesia) 17 November 2023 = PPL Aksi 3 (Matematika) 18 November 2023 = PPL Aksi 4 (Bahasa Indonesia)
Situasi: Kondisi yang menjadi latar belakang masalah, mengapa praktik ini penting untuk dibagikan, apa yang menjadi peran dan tanggung jawab anda dalam praktik ini.	Kondisi yang menjadi latar belakang masalah. Kondisi yang menjadi latar belakang masalah dari praktik pembelajaran ini adalah. <ol style="list-style-type: none">1. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia.2. Rendahnya minat baca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.3. Rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Berdasarkan latar belakang tersebut, kemudian dilakukan identifikasi penyebab masalah antara lain. <ol style="list-style-type: none">1. Model pembelajaran guru yang belum bervariasi.2. Media pembelajaran yang belum bervariasi.3. Kurang maksimalnya guru dalam mengelola

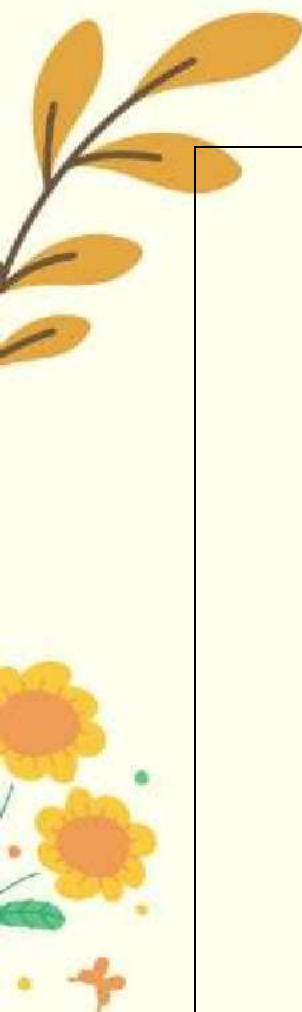
kelas sehingga monoton.

4. Terbatasnya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran seperti LCD dan speaker.
5. Belum adanya ruang perpustakaan di sekolah.
6. Hasil belajar peserta didik dibawah KKM.
7. Rendahnya minat baca peserta didik.
8. *Mindset* peserta didik terhadap mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan menakutkan.
9. Rendahnya minat baca peserta didik.
10. Rendahnya minat belajar peserta didik.

Upaya guru untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan memfariasikan penggunaan model dan media dalam proses pembelajaran. Dalam permasalahan ini, guru menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Project Based Learning* (PjBL). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk menyelesaikan permasalahan pada muatan pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia. Sedangkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk menyelesaikan permasalahan pada muatan pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia. Selain itu guru juga menggunakan media dan alat pembelajaran berbasis TPACK berupa penggunaan video pembelajaran dari *youtube*, *power point*, media AR, bahan ajar, serta *google form* untuk perbaikan dan pengayaan sebagai tugas terstruktur.

Mengapa praktik ini penting untuk di bagikan?

Best practice ini penting untuk dibagikan karena berisi tentang mendiskripsikan pengalaman terbaik seorang guru terkait keberhasilannya dalam menyelesaikan



masalah selama proses pembelajaran. Karena sebagian besar guru mengalami permasalahan yang sama yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik, rendahnya minat baca dan minat belajar peserta didik. Selain itu *best practice* memuat pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga bisa memudahkan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Apa yang menjadi peran dan tanggungjawab anda dalam praktik ini?

Saya sebagai seorang guru sangat berperan penting dalam menciptakan generasi masa depan yang berkualitas. Peran saya selama proses pembelajaran antara lain sebagai sumber belajar, fasilitator, motivator, pengelola kelas, pembimbing, dan evaluator.

Adapun tanggung jawab saya sebagai guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan bermakna bagi peserta didik dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang bervariasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Tantangan:
Apa saja yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut? Siapa saja yang terlibat,

Tantangan untuk mencapai tujuan
Yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut antara lain.

1. Model dan media pembelajaran guru yang belum bervariasi.
2. Terbatasnya sarana dan prasarana penunjang pembelajaran seperti LCD dan speaker.
3. Rendahnya minat baca dan minat belajar peserta didik.

	<p>Siapa saja yang terlibat?</p> <p>Penyelesaian tantangan tersebut diselesaikan secara bersama dengan melibatkan dosen pembimbing, guru pamong, kepala sekolah, rekan sejawat guru, peserta didik, dan orang tua peserta didik.</p>
<p>Aksi:</p> <p>Langkah-langkah apa yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut/ strategi apa yang digunakan/ bagaimana prosesnya, siapa saja yang terlibat / Apa saja sumber daya atau materi yang diperlukan untuk melaksanakan strategi ini</p>	<p>Langkah-langkah apa yang dilakukan untuk menghadapi tantangan.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Memilih model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi pelajaran juga sesuai karakteristik siswa, selain itu guru juga bisa memilih media pembelajaran yang dikuasanya baik dalam pembuatan dan juga penerapannya.2. Penggunaan media konkrit dan berbasis TPACK selama proses pembelajaran.3. Membuat bahan ajar dan LKPD.4. Membuat soal evaluasi berbasis HOTS. <p>Strategi apa yang digunakan.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru memilih dan menerapkan model pembelajaran PBL dan PjBL.2. Sedangkan media berbasis TPACK antara lain.<ol style="list-style-type: none">a. Video pembelajaran dari <i>youtube</i>.

b. Media AR yang dibuat dari *assembler edu*.

3. Guru merancang bahan ajar dan LKPD disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dan disajikan dengan tampilan yang menarik dari Canva.
4. Guru membuat soal evaluasi dengan memperhatikan KKO dan kemampuan peserta didik.

Bagaimana prosesnya

Proses yang dilakukan antara lain.

1. Tahap Persiapan

Guru dengan bimbingan dosen dan guru pamong mendesain pembelajaran yang inovatif. Selain itu diperkuat dengan arahan dan masukan teman-teman satu kelompok.

2. Tahap Pelaksanaan

Guru melaksanakan desain pembelajaran yang telah dibuat sesuai dengan sintaks PBL dan PjBL. Kegiatan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup.

3. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Merefleksi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sudah menyelesaikan permasalahan atau belum. Serta menentukan rencana tindak lanjut untuk pembelajaran selanjutnya.

Siapa saja yang terlibat.

Pihak yang terlibat dalam menyelesaikan tantangan ini yaitu kepala sekolah, teman sejawat, dan peserta didik.


	<p>Sumber daya atau materi yang diperlukan untuk melaksanakan strategi.</p> <p>Sumber daya yang diperlukan yaitu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kompetensi Guru 2. Sarana dan Prasarana (LCD, speaker, jaringan) 3. Media pembelajaran (bahan ajar, LKPD, lembar evaluasi, video pembelajaran, <i>power point</i>, media konkrit dan AR.
<p>Refleksi Hasil dan dampak</p> <p>Bagaimana dampak dari aksi dari Langkah-langkah yang dilakukan? Apakah hasilnya efektif? Atau tidak efektif? Mengapa? Bagaimana respon orang lain terkait dengan strategi yang dilakukan, Apa yang menjadi faktor keberhasilan atau ketidakberhasilan dari strategi yang dilakukan? Apa pembelajaran dari keseluruhan proses tersebut</p>	<p>Bagaimana dampak dari aksi dari Langkah-langkah yang dilakukan?</p> <p>Dampak dari aksi yang telah dilakukan yaitu.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dampak bagi guru <ol style="list-style-type: none"> a. Meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain pembelajaran yang bermakna, menarik, dan inovatif. b. Meningkatkan ketrampilan guru dalam mengoperasikan berbagai aplikasi edit yaitu canva dan filmora. c. Meningkatkan kompetensi guru dalam mengelola kelas agar peserta didik selalu aktif dalam pembelajaran. 2. Dampak bagi peserta didik <ol style="list-style-type: none"> a. Peserta didik lebih bersemangat saat proses pembelajaran. b. Peserta didik terlatih dalam mengkomunikasikan hasil dengan tanggungjawab. c. Minat belajar peserta didik pada muatan

pelajaran matematika materi jaring-jaring kubus meningkat.

Apakah hasilnya efektif? Atau tidak efektif? Mengapa?

Secara keseluruhan hasil pembelajaran yang dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran PBL dan PjBL sangat efektif karena mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Hal ini dapat terlihat dari kesimpulan setiap pembelajar, yaitu:

1. Adanya peningkatan minat baca sebelum pembelajaran peserta didik berjumlah 9 kriteria kurang menjadi 2 peserta didik kriteria kurang dan 5 peserta didik kriteria baik. Dan hasil evaluasi muatan pelajaran Bahasa Indonesia semua peserta didik berjumlah 9 sudah memenuhi KKM.
2. Adanya peningkatan minat belajar sebelum pembelajaran peserta didik berjumlah 7 kriteria kurang dan 2 kriteria baik menjadi 3 peserta didik kriteria kurang 5 peserta didik a kriteria baik dan 1 kriteria sangat baik. Dan hasil evaluasi muatan pelajaran matematika semua peserta didik berjumlah 9 sudah memenuhi KKM.



Bagaimana respon orang lain terkait dengan strategi yang dilakukan?

Respon orang lain terhadap kegiatan pembelajaran:

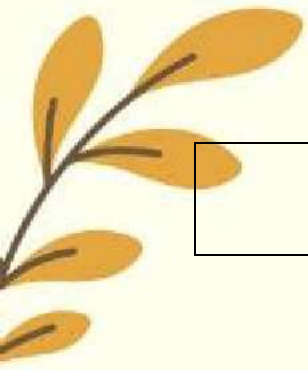
1. Kepala sekolah dan rekan sejawat guru memberi penguatan positif untuk selalu menerapkan model dan media pembelajaran yang bervariasi.
2. Peserta didik merasa senang dan bahagia karena proses pembelajaran menerapkan media yang bervariasi dan menarik sehingga pemahaman tentang materi mudah dipahami.

Apa yang menjadi faktor keberhasilan atau ketidakberhasilan dari strategi yang dilakukan?

Faktor keberhasilan pembelajaran ini sangat ditentukan akan penguasaan guru terhadap media pembelajaran, metode, model dan langkah-langkah pada rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah dibuat.

Apa pembelajaran dari keseluruhan proses tersebut?

Sebagai seorang guru memiliki tanggungjawab untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, kreatif dan inovatif. Oleh karena itu seorang guru harus meningkatkan ketrampilan dan belajar untuk memahami kebutuhan



	peserta didik serta mengikuti perkembangan zaman.
--	---



1999

2003

2008

DOKUMENTASI

PPL 1



1

1

1

1



PPL 2



PPL 3



PPL 4

