

IMPLEMENTASI PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENYENANGKAN DENGAN PENDEKATAN BERBASIS ASET DI SD MUHAMMADIYAH PAKEM

Ari Fitri Utami ¹, Eva Vera Santi ², Muhardila Fauziah ³

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia

E-mail: faradhisamaulida@gmail.com

Received: 23 Oktober 2022

Accepted: 10 Desember 2022

Published: 20 Desember 2022

ABSTRACT

Teachers need to innovate learning to create a fun, dynamic learning atmosphere full of enthusiasm and challenges. The reality of learning plans is considered to be a burden on teachers, causing teachers to be less focused on creating fun and meaningful learning. Most teachers, including at SD Muhammadiyah Pakem, prefer the conventional learning model, namely lectures and assignments. The purpose of this study is to improve learning innovations carried out by classroom teachers. The results of this research are expected to be used by teachers as a reference to improve themselves in applying their learning methods into fun and meaningful learning, as well as optimizing the learning ability of students with an asset-based approach. This research method is classroom action research with precycles, cycles 1 and 2. Teachers try asset-based approach methods to design learning, accompanied by the headmaster as a lesson study partner (independent outside assessor). The result is that an asset-based approach can organize competition and resources, not focusing on shortcomings but thinking about successes and strengths to promote enjoyable learning.

Keywords: lesson planning, fun learning, asset-based approach

ABSTRAK

Guru perlu melakukan inovasi pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dinamis penuh semangat dan tantangan. Kenyataan rancangan pembelajaran dianggap menjadi beban guru, hingga menyebabkan guru kurang fokus dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Sebagian besar guru termasuk di SD Muhammadiyah Pakem lebih memilih model pembelajaran konvensional yakni ceramah dan penugasan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai acuan untuk memperbaiki diri dalam menerapkan metode pembelajarannya menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, serta mengoptimalkan kemampuan belajar peserta didik dengan pendekatan berbasis aset. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan prasiklus, siklus 1 dan 2. Guru mencoba metode pendekatan berbasis aset untuk merancang pembelajaran, didampingi oleh kepala sekolah sebagai rekan lesson study (penilai luar yang independen). Hasilnya diperoleh pendekatan berbasis aset dapat mengorganisasikan kompetisi dan sumberdaya yang dimiliki, tidak fokus pada kekurangan tetapi berpikir tentang kesuksesan yang telah diraih dan kekuatan untuk meningkatkan pembelajaran yang menyenangkan.

Kata kunci: perencanaan pembelajaran, pembelajaran menyenangkan, pendekatan berbasis aset

PENDAHULUAN

Melalui sekolah menyenangkan, sehat dan berkarakter, maka akan menumbuhkembangkan karakter anak Indonesia yang diharapkan. Penanaman karakter perlu dilakukan untuk meminimalisir efek negatif perkembangan zaman yang selalu dinamis. Guru sebagai sumber daya manusia dalam hal pendidikan harus berusaha meningkatkan kompetensinya agar dapat mengikuti perkembangan zaman untuk menghasilkan output pembelajaran yang berkualitas. Guru perlu melakukan inovasi pembelajaran untuk mewujudkan pengembangan kompetensi diri. Inovasi pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan harus dilakukan oleh guru, sehingga guru dapat belajar untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mengasyikkan, dinamis, penuh semangat, dan penuh tantangan. Harapannya guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, aktif, dan kreatif sehingga dapat menumbuhkan motivasi dalam diri peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Seorang guru harus mampu meningkatkan efektivitas pembelajarannya, dengan mengembangkan berbagai metode dan penggunaan media dalam pembelajarannya yang berpusat pada peserta didik.

Pembelajaran di siswa kelas rendah SD membutuhkan strategi/model pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik. Guru perlu mempertimbangkan taraf perkembangan berpikir siswa sekolah dasar dengan berbagai karakteristiknya, agar dapat memfasilitasi peserta didik dengan berorientasi pada apa tujuan belajarnya. Manfaat inovasi pembelajaran ini antara

lain dapat meningkatkan pembelajaran sebelumnya ke arah yang lebih baik, mendorong peserta didik untuk terus mengembangkan ilmunya. Peserta didik perlu pengenalan masalah yang bersifat kontekstual. Pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik memerlukan inovasi pembelajaran yang dirancang dan dilakukan oleh guru.

Kondisi nyata yang terjadi di lapangan adalah rancangan pembelajaran menjadi beban guru. Permasalahan mindset rancangan pembelajaran adalah administrasi yang merupakan beban ini menyebabkan guru menjadi kurang fokus dalam menciptakan lingkungan kelas menyenangkan. Padahal guru sebagai ujung tombak pembelajaran hendaknya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Beberapa ciri pembelajaran yang menyenangkan adalah belajar tanpa dipaksa, berprestasi tanpa stres dan ada disiplin positif yang lahir dari diri sendiri.

SD Muhammadiyah Pakem adalah sekolah swasta favorit yang terletak di kecamatan Pakem, Sleman, DIY. Kondisi yang terjadi pada sebagian besar guru SD ini melaksanakan pembelajaran sekadar rutinitas untuk memenuhi kewajiban mengajar dengan model-model pembelajaran konvensional dengan cara mentransfer ilmu kepada peserta didik dan lebih banyak menggunakan metode ceramah dan penugasan dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru kelas. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh guru sebagai acuan untuk memperbaiki diri dalam menerapkan metode

pembelajarannya menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, serta mengoptimalkan kemampuan belajar peserta didik dengan menghargai perbedaan individu sehingga sekolah menjadi tempat belajar yang nyaman dimana peserta didik dapat mengeksplor diri dengan hal-hal baru yang dekat dengannya.

Peneliti sebagai salah satu guru di SD Muhammadiyah Pakem berusaha menyusun laporan best practice atau praktik baik laporan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan perencanaan program melalui Pendekatan Berbasis Aset, Rantai Hasil (result chain) dan pelaksanaan Monev (Monitoring dan Evaluasi) terkait pengalaman perencanaan pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil penelitian kajian pustaka dari Restu Wahyuni (2016), menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia perlu adanya perbaikan secara bertahap. Guru harus benar-benar menerapkan pendekatan *student centered* yang menempatkan siswa pada subjek pendidikan, bukan sebagai objek. Siswa tidak lagi dituntut menghafal banyak materi, hingga tidak bisa mencapai pada hakikat dari materi yang mereka pelajari dan implikasinya untuk kehidupan mereka kelak. Peneliti tersebut membahas tentang *Quantum Teaching* menawarkan terobosan pengajaran yang menyenangkan dengan kombinasi unsur-unsur yang ada di alam dan diri siswa untuk memaksimalkan pembelajaran. Guru perlu menciptakan suasana positif, optimisme, pengaruh latar musik, hiasan di kelas, dan sebagainya dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dan hasil yang baik.

Hasil penelitian dari Nurhidayah (2020) menunjukkan bahwa konsep pendekatan

berbasis aset yang disebut dengan ABCD (*Asset Based Community Development*) sangat membantu calon kepala sekolah untuk mampu memimpin institusinya menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang ada dan mengembangkan sekolah melalui penyusunan RKS yang efektif dan efisien.

METODE

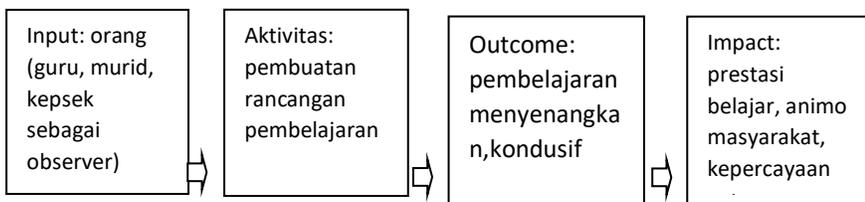
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan pendekatan Lesson Study 2 siklus. Peneliti berusaha menganalisis berbagai tantangan dalam pembelajaran serta menemukan alternatif solusi yang efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dokumen, studi literatur SD Muhammadiyah Pakem merupakan sekolah swasta besar yang terletak di daerah pedesaan Pakem, Sleman. Siswa murid di sekolah ini ada tiga kelas setiap paralel. Pada tahun 2023 tercatat 532 murid dari kelas 1-6. Berdasarkan pengamatan dokumen sekolah yakni rapor pendidikan tahun 2023. Diketahui bahwa kemampuan literasi siswa sudah 97%, kemampuan numerasi siswa 96%. Data nilai ASPDBK SD Muhammadiyah Pakem termasuk sangat baik, termasuk 20 besar di kabupaten Sleman. Dari sisi fasilitas sarana prasarana juga relatif memadai, setiap kelas memiliki LCD. Sejumlah 42 guru dan tenaga kependidikan juga berkualifikasi baik mampu memberikan pelayanan pendidikan kepada para siswa. Dari data tersebut dapat dikatakan sekolah ini memiliki aset yang luar biasa, namun tiap sekolah tentu saja memiliki tantangan permasalahan tersendiri.

Obyek penelitian ini adalah siswa kelas 1B tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 31 semester 2. Dari data observasi sebagian anak masih belum mampu membaca tulis lancar, sehingga enggan untuk mengikuti pembelajaran. Peneliti yang juga sebagai guru kelas 1B mencoba merancang pembelajaran dengan aset yang dimiliki.

Guru sebagai aset utama dalam hal ini, menggali kemampuan diri menerapkan berbagai ilmu dan pengalaman dari mengikuti program pendidikan guru penggerak dengan mencoba membuat rantai hasil.



Rancangan pembelajaran ini dipraktikkan di kelas dengan mengajak kepala sekolah sebagai observer dan pembimbing monev (monitoring evaluasi). Setelah itu siklus ini diulang selama 3 kali pertemuan (prasiklus, siklus 1 dan siklus 3).

Hasil penelitian

1. Prasiklus

a. Plan

Guru menganalisis data siswa kelas 1B dan catatan pengalaman mengajar di semester satu. Guru menelaah kurikulum, capaian pembelajaran yang dicapai, untuk membuat rancangan pembelajaran, mengkoordinasi rencana pelaksanaan dengan

kepala sekolah sebagai observer.

b. Do

Guru melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Pendahuluan dimulai dengan doa, apersepsi sederhana, asesmen awal, tujuan pelajaran, ice breaking sederhana. Kegiatan inti dimulai dengan menampilkan ppt berupa gambar untuk pelajaran kosakata di tempat umum. Kemudian dilanjutkan dengan kuis kelompok per barisan tempat duduk, dengan menggunakan *sticky note* anak maju ke depan menempel kosakata yang ditulis. Siswa menulis kosakata tersebut di buku tulis, dilanjutkan dengan evaluasi secara individu. Kegiatan penutup: menarik kesimpulan bersama, apresiasi dan salam.

c. See

Dari refleksi diperoleh data sebagai berikut: perlu ada kesepakatan kelas, ada satu anak yang belum bisa menulis dan membaca dengan cepat. sebagian anak sudah pandai dan terampil dalam akademik, tetap sebagian kecil anak masih memerlukan bantuan guru, ada anak yang selalu ingin tampil, sebagian besar baru mau tampil jika diminta guru. Tata letak meja dan kursi masih konvensional menghadap ke arah depan semua.

2. Siklus 1

a. *Plan*

Dari hasil refleksi prasiklus, guru memperbaiki rancangan pembelajaran yang dibuat dengan fokus pada asset yang dimiliki. Ada anak yang lebih unggul dibandingkan dengan teman lainnya dapat dijadikan mentor atau tutor sebaya, memperbanyak ice breaking yang diperoleh dari berbagai lokakarya guru penggerak yang diikuti guru. Mengkomunikasikan solusi dan saran dari kepala sekolah sebagai observer.

b. *Do*

Pada pelaksanaan pembelajaran guru mempersiapkan tata letak meja dan kursi, media dan LCD yang akan digunakan bersama rekan guru lain. Guru menawarkan kepada murid yang mau memimpin doa, dilanjutkan apersepsi sebagai asesmen awal, tujuan dan manfaat pembelajaran. Guru membuat kesepakatan kelas bersama murid. Kegiatan inti: ice breaking dengan menggunakan 5 macam warna kertas lipat warna kesukaan untuk membuat kelompok. Seting tempat duduk dibuat berkelompok. Guru menampilkan media tentang keragaman dikaitkan dengan 5 warna kesukaan. Siswa mengerjakan LKPD tentang jenis-jenis keragaman. Presentasi kelompok dengan bimbingan guru. Kegiatan penutup: refleksi, evaluasi, salam dan doa.



Gambar 1. Pembelajaran Siklus 1

c. *See*

Setelah pembelajaran selesai guru melakukan koreksi dalam rangka penilaian melalui LKPD yang dikerjakan setiap kelompok dan tes sumatif yang dikerjakan semua anak. Guru bersama guru pamong melaksanakan refleksi hasil pembelajaran untuk perbaikan kualitas pembelajaran secara berkesinambungan. Observer mengapresiasi langkah-langkah pembelajaran yang menyenangkan, diselingi dengan icebreaking yang asyik dan menyenangkan. Tata letak meja dan kursi dibuat berkelompok sehingga memudahkan interaksi. Pada bagian tengah kelas dibuat tempat lapang untuk pelaksanaan permainan.

Guru pamong menyarankan guru untuk berkeliling dan lebih memperhatikan anak di sisi lain kelas. Pada saat proses pembelajaran dalam kelompok teridentifikasi ada permasalahan yang muncul

saat praktik berlangsung yakni ada anak yang kurang konsentrasi karena tidak nyaman dengan air minum yang tumpah. Guru kurang membangun komunikasi dan interaksi yang baik dengan menanyakan apa yang terjadi. Akhirnya anak tersebut dicarikan ce

3. Siklus 2

a. Plan

Diawali dengan membuat perangkat pembelajaran berupa modul ajar. Praktik pertama mengajar memilih pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1 dengan materi keragaman yang disampaikan dengan model *cooperative learning*. Guru menggunakan media gambar yang ditayangkan di LCD Proyektor.

b. Do

Pada pelaksanaan pembelajaran guru bersama murid mempersiapkan tata letak meja dan kursi, media dan LCD yang akan digunakan. Guru melaksanakan pembelajaran selama 2 jam pelajaran didampingi oleh observer. Kegiatan awal” salam, doa, presensi, apresepsi mengulang lagu “Arah Mata Angin” sambil praktik menunjuk arah yang dituju. Kemudian mengaitkan dengan materi denah yang akan dipelajari, manfaat dan tujuan pembelajaran. Ini juga sekaligus sebagai asesmen awal untuk mengecek

kemampuan prasyarat yang dimiliki. Jika siswa belumpaham, guru memodifikasi langkah pembelajaran dengan menyisipkan materi arah mata angin sebentar. Kegiatan inti: mengamati denah yang ditayangkan di layar dengan tokoh Map dalam film *Dora the Explorer*, guru mengajari anak untuk bernyanyi lagu “Peta” dalam film kartun. Guru menayangkan gambar denah SD Nusantara untuk menyampaikan arah menuju suatu tempat. Selanjutnya mengajak siswa berdiri melingkar, ice breaking bagi siswa yang kurang fokus diminta menjawab pertanyaan seputar denah. Siswa duduk menyaksikan denah sekolah SD Muhammadiyah Pakem yang keliru. Siswa diminta mengkritisi bagian ruang mana yang seharusnya ada pada gambar tapi tidak nampak. Guru membuat kelompok dengan model permainan. Tiap kelompok dibagikan LKPD menulis nama ruang pada denah sekolah dan mewarnai bersama. Aturan main disepakati bersama, diarahkan untuk tertib dan berbagi tugas. Setelah selesai mengevaluasi pelaksanaan tugas kelompok. Kegiatan penutup: refleksi dan mengerjakan asesmen sumatif, doa dan salam.



Gambar 2. Pembelajaran Siklus 2

c. See Observer mengapresiasi pembelajaran sudah sangat kreatif dengan ice breaking menarik sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Beliau menyarankan untuk mencari profil kartun yang kontekstual, seperti Adit Sopo Jarwo, atau film kartun lain yang sedang trend saat ini. Tokoh kartun Dora dan Map (Peta) yang disampaikan guru menurutnya kurang tepat karena hanya sebagian anak yang mengenalnya. Setelah pembelajaran selesai guru melakukan koreksi dalam rangka penilaian melalui LKPD yang dikerjakan setiap kelompok dan tes sumatif yang dikerjakan semua anak. Guru bersama guru pamong melaksanakan refleksi hasil pembelajaran untuk perbaikan kualitas pembelajaran secara berkesinambungan.

Observer mengapresiasi pembelajaran sudah sangat kreatif dengan ice breaking menarik sehingga pembelajaran terasa menyenangkan. Beliau

menyarankan untuk mencari profil kartun yang kontekstual, seperti Adit Sopo Jarwo, atau film kartun lain yang sedang trend saat ini. Tokoh kartun Dora dan Map (Peta) yang disampaikan guru menurutnya kurang tepat karena hanya sebagian anak yang mengenalnya.

Pada saat proses pembelajaran dalam kelompok teridentifikasi ada permasalahan yang muncul saat praktik berlangsung yakni ada kelompok yang kurang kompak. Guru mencoba membangun komunikasi dan interaksi yang baik dengan menanyakan apa yang terjadi. Apa yang bisa dilakukan untuk mengembalikan anak yang disalahkan teman karena tidak bekerja saat tugas diminta. Akhirnya disepakati anak tersebut diberi waktu 5 menit untuk mengerjakan tugas yang belum ia kerjakan. Guru berusaha untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul pada saat praktik berlangsung. Guru menyelesaikan permasalahan yang muncul saat praktik melalui riset yang inovatif berdasarkan teori yang ia peroleh saat menempuh Pendidikan Guru Penggerak

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian tindakan kelas ini diperoleh hasil yang baik. Bahwa dengan penyusunan rancangan pembelajaran yang

dibuat dengan menganalisis aset yang dimiliki, membuat rantai hasil yang jelas dan diikuti dengan monitoring dan evaluasi pembelajaran dengan observer, maka diperoleh tujuan sesuai harapan pembelajaran menyenangkan tapi juga bermakna. Pada prasiklus guru berusaha membuat kesepakatan kelas untuk membudayakan disiplin positif. Namun masih belum memperhatikan tata letak meja dan kursi yang masih konvensional. Pada siklus 1 guru berusaha menggunakan *cooperative learning* dengan permainan yang menarik, tata letak meja dan kursi berbentuk kelompok, namun media kurang jelas. Pada siklus 2 guru juga menggunakan *cooperative learning* dengan permainan yang berbeda, tata letak meja dan kursi berbentuk U dengan tempat lapang yang relatif memadai di tengah untuk bermain dan bekerja kelompok. Namun, guru perlu memperhatikan menggunakan media berupa tokoh yang familiar dengan anak. Dari hasil pengamatan diperoleh data bahwa siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran. Perencanaan pembelajaran yang memperhatikan aset yang dimiliki akan membuat rancangan tersebut efisien dan efektif memenuhi kebutuhan individu siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang menyenangkan serta bermakna.

Ucapan terima kasih diucapkan kepada ibu dosen Muhardila Fauziah yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam proses penelitian dan penulisan artikel ini. Harapan peneliti akan ada penelitian tindakan kelas sejenis yang berusaha untuk membuat pembelajaran menyenangkan tapi juga bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

Danuri. (2016). Implementasi *Cooperative Learning* Tipe Numbered Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Partisipasi

Dan Hasil Belajar Mahasiswa Dalam Pembelajaran Matematika 2 di Kelas A6-15 Prodi PGSD FKIP UPY. Universitas PGRI Yogyakarta.

Fitriana, W. (2017). Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbicara dan Prestasi Belajar Bahasa Jawa Menggunakan Model *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* dengan Media *Flash Card* Pada Siswa Kelas V di SD Negeri Buluspesantren Kebumen. Prodi PGSD UPY.

Gularso, D., & Firoini, K. A. (2016). Pendidikan Karakter Melalui Program Pembiasaan di SD Islam Terpadu Insan Utama Bantul Yogyakarta. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 2(2). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v2i2.732>

Nurhidayah. (2020). Pengembangan Sekolah Berbasis Aset pada Sekolah Dasar Negeri Kabupaten Klaten. *Ar-Rihlah: Jurnal Inovasi Pengembangan Pendidikan Islam*, 5(2), 98-111 <https://doi.org/10.33507/ar-rihlah.v5i2.286>

Puspitasari, Dwi. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) untuk Meningkatkan Tanggung Jawab dan Prestasi Belajar PKN Siswa Kelas V di SDN Gamol Balecat. PBSI, Universitas PGRI Yogyakarta. <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/3420>

Rizal, Muhammad Nur. (2014). Sekolah Asyik "Inspirasi dari Bumi Kangguru". Perhimpunan Indonesia Belajar

Salamah, P. U. (2022). Implementasi Gerakan Sekolah Menyenangkan dalam Meningkatkan Inovasi Pembelajaran Guru SD. <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/3774>

Shen, J., Poppink, S., Cui, Y., & Fan, G. (2007). *Lesson planning: A practice of*

■
professional responsibility and development. Educational Horizons, 85(4), 248-258.

Sumpana, Y. (2021). Penerapan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Limit bagi Siswa Kelas XI MIPA 1 SMAN 3 Magelang. Jurnal Syntax Transformation, 2(07), 1049-1066.

Suryapermana, N. (2017). Manajemen Perencanaan Pembelajaran. Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan, 3(02), 183–193.
<https://doi.org/10.32678/tarbawi.v3i02.178>

Tim Pendamping Praktik.(2021). Materi Lokakarya 6 Pendidikan Guru Penggerak Angkatan 3 Kabupaten Sleman.Pengelolaan Program yang Berdampak Pada Murid. Kemendikbud RI

Tim Penyusun. (2021). Materi Modul 3 Pendidikan Guru Penggerak Angkatan 3.Pengelolaan Sumber Daya. Kemendikbud RI

Udil, P. A. (2021). Pelatihan Penulisan Artikel Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas untuk Publikasi pada Jurnal Ilmiah. Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat, 2(1). 21-27

Wahyuni, R. (2017). Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan dan Bermakna dengan Metode *Quantum Teaching*. Fakultas Ilmu Pendidikan, 1(2), 50-63.

Widiyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen, 4(2), 16-35.