

Peningkatan Kualitas Pembelajaran melalui Kebijakan “Pembasit” di SDN Klopsepuluh 2 Sukodono

Muzahidin

Sekolah Dasar Negeri Klopsepuluh 2

Abstrak

Untuk mewujudkan peserta didik yang cerdas berstandar global baik pengetahuan, sikap dan keterampilannya, maka guru dituntut tidak hanya cerdas namun juga harus kreatif dalam mendesain kegiatan pembelajarannya. Menjadi Guru kreatif di era global akan mampu mengantarkan peserta didik menjadi cerdas, mandiri, kreatif dan memiliki kompetensi yang berstandar global. Keadaan berbeda dijumpai di SDN Klopsepuluh 2 kecamatan Sukodono. Guru-guru di SDN Klopsepuluh 2 masih dibidang konvensional dalam mengajar. Mereka hanya mengandalkan papan tulis dan buku cetak sebagai sumber belajarnya. Komputer dan laptop tersedia di sekolah namun masih jarang dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Mereka tidak mau repot dan kesusahan dalam mengajar, sehingga cara-cara konvensional masih dilakukan dalam mengajar. Melihat hal tersebut, kepala sekolah sebagai pemangku kebijakan tertinggi di sekolah memberikan motivasi kepada para guru melalui kebijakan “pembasit” untuk merubah *mindset* mereka tentang cara mengajar, dan mulai menggunakan IT untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Pembasit adalah akronim dari Pembelajaran berbasis IT. Kebijakan itu nantinya akan menjadi jargon untuk peningkatan kualitas pembelajaran di SDN Klopsepuluh 2 Kecamatan Sukodono dalam menyambut revolusi industri 4.0. Setelah dilakukan pendampingan dalam mendesain pembelajaran berbasis IT didapatkan data hasil observasi menunjukkan kenaikan yang signifikan yaitu ada 8 dari 9 guru telah melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menyertakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran atau sebesar 89%. Hal itu jauh dibandingkan data pada siklus sebelumnya sebesar 33,3 %.

Kata Kunci : *Pembelajaran berbasis IT, Inovasi Pembelajaran*

Abstract

In order to realize intelligent students with global standards of knowledge, attitude and skills, teachers are required not only to be intelligent but also to be creative in designing their learning activities. Becoming a creative teacher in the global era will be able to deliver students to be intelligent, independent, creative and have competencies of global standards. Different conditions are found at SDN Klopsepuluh 2 Sukodono obscurities. Teachers at SDN Klopsepuluh 2 are still said to be conventional in teaching. They rely solely on whiteboards and printed books as their learning source. Computers and laptops are available in schools but are still rarely used to support learning activities. They do not want to bother and trouble in teaching, so conventional ways are still done in teaching. Seeing this, principals as the highest policy makers in schools motivate teachers through a "tailoring" policy to change their mindset on how to teach, and start using IT to support learning activities. The converter is an acronym of IT-based learning. The policy will be jargon for improving the quality of learning at SDN Klopsepuluh 2 Sukodono Sub-District in welcoming the industrial revolution 4.0 After the assistance in designing IT-based learning obtained data observation results showed a significant increase that 8 out of 9 teachers have taken improved learning measures by including technology in learning activities or by 89%. That's a far more than the data in the previous cycle of 33.3%.

Keywords: *IT-based learning, innovation learning*

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan sedang diguncang oleh berbagai perubahan sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan masyarakat, serta ditantang untuk menjawab berbagai permasalahan lokal dan perubahan global yang terjadi begitu pesat.

Untuk mewujudkan peserta didik yang cerdas berstandar global baik pengetahuan, sikap dan keterampilannya, maka gurupun selain cerdas juga harus kreatif dalam proses pembelajarannya. Guru harus segera melakukan perubahan yang masif dan signifikan dengan senantiasa meningkatkan kompetensi yang multiskill dan menguasai teknologi komunikasi serta informasi secara mandiri dan revolusioner.

Oleh karenanya dibutuhkan perubahan *mindset* dan paradigma terhadap proses pembelajaran saat ini. Kenapa *mindset* karena menurut John C. Maxwell, *mindset*-lah yang memiliki peranan dalam menentukan tindakan (perilaku), kebiasaan (habit), karakter (watak), kepribadian, dan masa depan seseorang. Menjadi Guru haruslah kreatif terutama di era global ini. Guru kreatif mampu mengantarkan peserta didik menjadi pribadi yang cerdas, mandiri, kreatif dan memiliki kompetensi yang berstandar global.

Keadaan yang berbeda dijumpai di SDN Klopsepuluh 2 kec. Sukodono. Guru-guru di SDN Klopsepuluh 2 masih konvensional dalam mengajar. Mereka hanya mengandalkan buku cetak dan papan tulis sebagai sumber belajarnya. Komputer dan laptop tersedia di sekolah namun fasilitas tersebut masih jarang dimanfaatkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Mereka tidak mau repot dan kesusahan dalam mengajar, sehingga cara-cara konvensional masih dilakukan dalam mengajar.

Melihat hal tersebut, kepala sekolah sebagai pemangku kebijakan tertinggi di sekolah memberikan motivasi kepada para guru untuk merubah *mindset* mereka tentang cara mengajar, dan mulai menggunakan IT untuk mendukung kegiatan pembelajaran melalui penerapan kebijakan "pebasit". Pebasit merupakan akronim dari Pembelajaran berbasis IT, melalui kebijakan ini guru diharapkan memperbaiki desain pembelajarannya dengan menyertakan IT didalamnya. Pembelajaran berbasis IT menjadi jargon untuk peningkatan kualitas pembelajaran di SDN Klopsepuluh 2 Kecamatan Sukodono. Selain itu, sistem pembelajaran abad 21 merupakan suatu peralihan pembelajaran dimana kurikulum yang dikembangkan saat ini menuntut sekolah untuk merubah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) menjadi pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Hal ini sesuai dengan tuntutan dunia masa depan dimana peserta didik harus memiliki kecakapan berpikir dan belajar. Kecakapan-kecakapan tersebut diantaranya adalah kecakapan memecahkan masalah (*problem solving*), berpikir kritis, kolaborasi, dan kecakapan berkomunikasi. Semua kecakapan ini bisa dimiliki oleh peserta didik apabila pendidik mampu mengembangkan rencana pembelajaran yang berisi kegiatan-kegiatan yang menantang peserta didik untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah. Kegiatan yang mendorong peserta didik untuk bekerja sama dan berkomunikasi harus tampak dalam setiap rencana pembelajaran yang dibuatnya

Daya kreativitas dan inovasi secara alamiah telah dimiliki oleh setiap orang. Namun tumbuh dan berkembangnya pada setiap orang ini akan berbeda tergantung dari kesempatan masing-masing untuk mengembangkannya. Pengembangan atau tumbuhnya dengan subur kreativitas dan inovasi pada setiap orang atau sehubungan dengan pekerjaan guru adalah dengan adanya latihan yang berkesinambungan. Inovasi pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan mesti dilakukan oleh guru. Dengan adanya inovasi pembelajaran maka kita sebagai calon guru sebaiknya dapat belajar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menggairahkan, dinamis, penuh semangat, dan penuh tantangan. Suasana pembelajaran seperti itu dapat mempermudah peserta didik dalam memperoleh ilmu dan guru juga dapat menanamkan nilai-nilai luhur yang hakiki pada peserta didik untuk menuju tercapainya tujuan pembelajaran.

Inovasi pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dan harus dimiliki atau dilakukan oleh guru. Hal ini disebabkan karena pembelajaran akan lebih hidup dan bermakna. Kemauan guru untuk mencoba menemukan, menggali dan mencari berbagai terobosan, pendekatan, metode dan strategi pembelajaran merupakan salah satu penunjang akan munculnya berbagai inovasi-inovasi baru.

Tanpa didukung kemauan dari guru untuk selalu berinovasi dalam pembelajarannya, maka pembelajaran akan menjenuhkan bagi siswa. Di samping itu, guru tidak dapat mengembangkan potensiyang dimilikinya secara optimal. Mengingat sangat pentingnya inovasi, maka inovasi menjadi sesuatu yangharus dicoba untuk dilakukan oleh setiap guru. Oleh karena itu, seorang guru harus selalu melakukan inovasi dalam pembelajaran. Langkah yang dapat dilakukan yakni perbaikan cara mengajar guru dengan menggunakan metode baru yang inovatif

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan sekolah (School Action Research), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah proses pembelajaran di sekolah. Penelitian ini menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Penelitian ini mengambil bentuk penelitian tindakan sekolah (PTS) yaitu peningkatan kinerja guru melalui kunjungan kelas dalam rangka mengimplementasikan standar proses, yang terdiri dari 3 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap yaitu : (1) tahap perencanaan program tindakan, (2) pelaksanaan program tindakan, (3) pengamatan program, (4) refleksi.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Klopsepuluh 2 kecamatan Sukodono Sidoarjo. Pemilihan tempat ini di mana penulis bertugas mengabdikan diri sebagai kepala sekolah. Penelitian akan dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2018-2019 di SDN Klopsepuluh 2 kecamatan Sukodono Sidoarjo, tepatnya pada bulan September sampai Nopember 2018.

Sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan wawancara kepada seluruh staf dewan guru yang akan dikunjungi untuk mendapatkan data atau informasi yang diinginkan peneliti. Selanjutnya observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi.

Hasil dan Pembahasan

Siklus 1

Pada pelaksanaan tindakan siklus 1 dilakukan tahap perencanaan, pelaksanaan, Observasi dan refleksi. Pada tahap merencanakan siklus 1 tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui sejauh mana guru-guru di SDN Klopsepuluh 2 kecamatan Sukodono dalam memanfaatkan teknologi sebagai sumber belajar dan alat pendukung kegiatan pembelajaran. Selain itu juga untuk mengetahui sejauh mana guru-guru di SDN Klopsepuluh 2 kecamatan Sukodono mengembangkan kebijakan pembelajaran berbasis IT.

Seusai dengan fokus tujuan di atas, kegiatan awal yang dilakukan adalah sebagai berikut: Memberikan tugas kepada guru untuk melengkapi perangkat pembelajaran seperti silabus, RPP, media pembelajaran, lembar evaluasi, rubrik penilaian. Memberikan tugas kepada guru untuk membuat persiapan mengajar atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) satu pertemuan dengan melibatkan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya. Mempersiapkan lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar. Mempersiapkan daftar pertanyaan yang akan digunakan dalam diskusi antara kepala sekolah sebagai peneliti dan guru sebagai mitra peneliti..

Kegiatan pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan adalah mengamati dan memberikan penilaian terhadap desain pembelajaran yang disusun guru, memonitoring atau mensupervisi kegiatan pelaksanaan skenario pembelajaran yang telah disusun dan direncanakan sebelumnya. Kegiatan kepala sekolah sebagai peneliti adalah mengamati jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen observasi, sementara

kegiatan guru sebagai mitra peneliti adalah melaksanakan kegiatan pengajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.

Mengobservasi tampilan Guru yaitu mengamati pengembangan materi pengajaran yang dilakukan guru, strategi belajar mengajar yang dikembangkan guru, penggunaan teknologi dalam pembelajaran, media pengajaran yang dipilih dan ditampilkan guru dalam pembelajaran di kelas, sumber belajar yang dipilih dan dipergunakan guru dalam kegiatan pembelajaran. Mengobservasi aktivitas siswa yaitu mengamati keseriusan siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar, keaktifan dalam menjawab pertanyaan guru dan/atau mengajukan pertanyaan, keterlibatan atau keaktifan siswa dalam diskusi atau kerja kelompok

Dalam kegiatan refleksi adalah apakah guru telah memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Refleksi tersebut berdasarkan analisis hasil observasi pada siklus 1. Berdasarkan data dari hasil penilaian pengembangan desain pembelajaran ternyata belum dapat dikategorikan baik, dari 9 guru hanya 3 guru yang melakukan pengembangan desain pembelajaran berbasis IT atau jika diprosentasekan sebesar 33,3%

Beberapa permasalahan yang muncul berdasarkan hasil evaluasi (diskusi antara peneliti dan mitra peneliti) yang selanjutnya menjadi bahan perbaikan untuk tahap berikutnya adalah: Guru tidak mengembangkan dan memperbarui desain RPP karena kekurangan ide dan ketidakmampuan mengoperasikan komputer. Meskipun setiap guru memiliki laptop namun hanya beberapa saja yang mampu membuat presentasi dengan power point. Guru tidak mau dibuat repot dengan menyiapkan LCD maupun sound system guna memutar video pembelajaran. Guru belum mengetahui pentingnya teknologi dalam dunia pendidikan. Dari hasil evaluasi di atas maka akan dilakukan pelatihan IT di sekolah dengan sistem tutor sebaya, dimana guru yang mampu menggunakan IT mendampingi guru yang belum menguasai IT pada siklus ke 2.

Siklus 2

Pada tahap perencanaan, sesuai dengan fokus tujuan yang ingin dicapai maka kegiatan perencanaan meliputi memberikan tugas kepada guru untuk membuat persiapan mengajar atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis IT dan inovatif, membuat RPP berbasis IT dengan sistem tutor sebaya menyertakan PPT, pemutaran video pembelajaran atau sekedar mendengarkan lagu melalui audio. Mempersiapkan lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi belajar mengajar. Mempersiapkan daftar pertanyaan yang akan digunakan dalam diskusi antara kepala sekolah sebagai peneliti dan guru sebagai mitra peneliti.

Kegiatan pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan siklus 2 adalah memonitoring kegiatan pelaksanaan pembelajaran apakah telah sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya. Kegiatan kepala sekolah sebagai peneliti adalah mengamati jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan instrumen observasi, sementara kegiatan guru sebagai mitra peneliti adalah melaksanakan kegiatan pengajaran sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya.

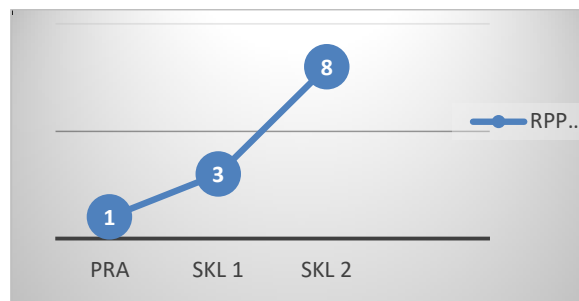
Mengobservasi tampilan Guru yaitu mengamati pengembangan materi pengajaran yang dilakukan guru. Penyertaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Metode pembelajaran yang dipilih dan ditampilkan guru dalam pembelajaran di kelas. Inovasi media pengajaran yang ditampilkan guru dalam pembelajaran di kelas. Variasi sumber belajar yang dipergunakan guru dalam kegiatan pembelajaran.

Mengobservasi aktivitas siswa yaitu mengamati keseriusan siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar. Keaktifan dalam menjawab pertanyaan guru dan/atau mengajukan pertanyaan. Keterlibatan atau keaktifan siswa dalam diskusi atau kerja kelompok

Ada dua hal yang menjadi fokus evaluasi dan refleksi pada siklus 2 ini, yakni sejauh mana guru-guru telah mengembangkan desain pembelajaran berbasis IT dan sejauh mana

RPP yang dibuat sudah inovatif dilihat dari skenario atau langkah-langkah pembelajarannya, pemilihan media dan sumber belajar.

Dari data hasil observasi dan refleksi siklus 2 terlihat jelas kenaikan yang signifikan pada pengembangan skenario pembelajaran berbasis IT yaitu ada 8 dari 9 guru telah melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menyertakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran atau sebesar 89 %. Hal itu jauh dibandingkan data pada siklus sebelumnya sebesar 33,3%



Grafik Pengembangan Desain Pembelajaran berbasis IT

SIMPULAN

Berdasar uraian di atas bahwa guru sangat membutuhkan perhatian Kepala Sekolah melalui pemberian motivasi mulai persiapan mengajar, pelaksanaan mengajar, mengembangkan desain pembelajaran, penanganan terhadap siswa dan sebagainya. Kebijakan “Pembasit” terbukti dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan desain pembelajaran berbasis IT sebagai salah satu upaya guru untuk meningkatkan kompetensinya dan meningkatkan kualitas pembelajarannya. Melalui diskusi bersama antara kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan dengan guru sebagai pelaku utama pembelajaran di kelas sangat efektif dalam mengidentifikasi kebutuhan guru yang berkaitan dengan peningkatan kualitas pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, Bahri. (2009). *Sistem Pembelajaran Abad 21 dengan “Project Based Learning (PBL)”*. Depdiknas. (2005) Paket Pelatihan 1 Peningkatan Mutu Pendidikan Dasar melalui Manajemen Berbasis Sekolah, Peran Serta Masyarakat, Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. Depdiknas. Jakarta
- Glickman, C.D., Gordon, S.P., and Ross-Gordon, J.M. 2007. *Supervision and Instructional Leadership A Development Approach*. Seventh Edition. Boston: Perason
- Hasibuan dan Moedjino. (1996) *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remadja Karya.
- Silberman, Melvin L (2002). *Active Learning, 101 Strategi Pembelajaran*. Yappendis. Yogyakarta
- Sudirman, dkk. (1987) *Ilmu Pendidikan*. Bandung: Remadja Karya CV.
- Suhardjono. 2009. *Tanya jawab tentang PTK dan PTS*, naskah buku.
- Suharsimi, Arikunto. (1996) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi, Arikunto. 2002. *Penelitian Tindakan Kelas, Makalah pada Pendidikan dan Pelatihan (TOT) Pengembangan Profesi bagi Jabatan Fungsionla Guru*, 11-20 Juli 2002 di Balai penataran Guru (BPG) Semarang.
- Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : PT Bumi Aksara