

## **BAB III**

### **KINERJA PENGABDIAN DAN PENGEMBANGAN**

#### 1. Kinerja Pengabdian

- a. Lama Pengabdian : 2005-2008 ( SD Negeri 03 Tanahbaya )  
2008-2025 ( SD Negeri Pepedan )
- b. Tugas dan tanggung Jawab : 2005-2008 ( Guru kelas )  
2008-2025 ( Guru kelas 2 )

Sebagai wali kelas 2 sekaligus guru kelas di SD Negeri Pepedan , saya memiliki tanggung jawab ganda yang sangat penting. Di satu sisi, saya berperan sebagai pembimbing dan motivator bagi siswa-siswi kelas 2, membantu mereka tumbuh dan berkembang secara optimal. Di sisi lain, saya juga bertanggung jawab dalam menyampaikan materi pelajaran dengan efektif, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta memastikan setiap siswa mencapai potensi terbaiknya. Tugas ini mencakup:

##### 1) Tugas sebagai Wali Kelas:

###### i. Pengelola Kelas:

- Membuat jadwal pelajaran, piket, dan kegiatan kelas lainnya.
- Mengatur tata tertib dan menciptakan suasana belajar yang kondusif.
- Mengelola administrasi kelas seperti daftar hadir, nilai, dan laporan perkembangan siswa.
- Menjaga kebersihan dan kerapian kelas.

###### ii. Bimbingan Siswa:

- Mengenal karakter dan potensi masing-masing siswa.
- Memberikan bimbingan belajar dan motivasi.
- Menangani masalah siswa baik yang berkaitan dengan akademik maupun non-akademik.
- Menjadi penghubung antara siswa, orang tua, dan sekolah.

###### iii. Koordinasi dengan Orang Tua:

- Mengadakan pertemuan orang tua untuk membahas perkembangan siswa.
- Memberikan informasi terkait kegiatan sekolah dan pembelajaran.
- Menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua untuk mendukung perkembangan siswa.

iv. Pelaporan:

- Menyusun laporan perkembangan kelas secara berkala.
- Melaporkan masalah atau kendala yang dihadapi kelas kepada kepala sekolah.

2) Tugas sebagai Guru Kelas:

i. Proses Belajar Mengajar:

- Menyusun rencana pembelajaran yang menarik dan efektif.
- Melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan kurikulum.
- Menggunakan berbagai metode pembelajaran yang inovatif.
- Menilai hasil belajar siswa secara berkala.

ii. Pengembangan Diri:

- Mengikuti kegiatan pengembangan profesi guru.
- Memperbarui pengetahuan dan keterampilan dalam bidang pendidikan.

3) Tugas Gabungan:

i. Menjadi Role Model:

- Menunjukkan sikap dan perilaku yang positif sebagai contoh bagi siswa.
- Menanamkan nilai-nilai karakter yang baik pada siswa.

ii. Membangun Hubungan yang Baik:

- Membangun hubungan yang baik dengan semua pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran, termasuk siswa, sesama guru, dan staf sekolah.

2. Kinerja Pengembangan

a. Pengalaman Mengajar

Selama mengajar di sekolah lama, saya menggunakan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru. Dalam metode ini, guru berperan sebagai sumber utama informasi, sementara siswa cenderung pasif dan hanya menerima informasi yang diberikan. Beberapa masalah yang saya hadapi antara lain:

- Kurangnya Keterlibatan Siswa: Siswa kurang termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Mereka cenderung pasif dan hanya mendengarkan penjelasan guru.
- Pemahaman Konsep yang Dangkal: Siswa hanya menghafal informasi tanpa benar-benar memahami konsep yang mendasarinya. Hal ini menyebabkan pemahaman mereka menjadi dangkal dan mudah lupa.
- Kurangnya Kemampuan Kerja Sama: Siswa kurang terlatih dalam bekerja sama dan berinteraksi dengan teman sebaya. Padahal, kemampuan ini sangat penting dalam kehidupan sosial dan dunia kerja.
- Hasil Belajar yang Kurang Memuaskan: Hasil belajar siswa cenderung rendah dan tidak mencapai target yang diharapkan.

b. Inovasi Pembelajaran dengan *Problem Based Learning* (PBL)

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran saya melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan metode Pembelajaran Berbasis Masalah *Problem Based Learning* (PBL) di sekolah yang sekarang saya ampu dan kondisi siswa yang hampir sama. Model Pembelajaran ini menekankan pada aktivitas dan interaksi antar siswa dalam kelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Langkah-langkah pembelajaran PBL yang saya terapkan adalah:

1. Orientasi terhadap Masalah (*Problem Orientation*)

- a. Guru menyajikan masalah kontekstual atau nyata yang relevan dengan kehidupan siswa.
- b. Masalah disajikan secara menarik, bisa melalui media animatika seperti **video animasi**, cerita, gambar, atau simulasi.
- c. Tujuannya: membangkitkan rasa ingin tahu dan mengaitkan materi dengan kehidupan nyata.

2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

- a. Siswa mengamati, berdiskusi, dan mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam situasi yang diberikan.
- b. Merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan yang akan dicari solusinya.
- c. Guru membimbing siswa agar fokus pada inti permasalahan.

### 3. Pengumpulan Informasi (*Data Collection*)

- a. Siswa mencari informasi atau data yang relevan untuk memahami masalah dan menemukan solusi.
- b. Sumber informasi bisa dari buku, internet, diskusi kelompok, atau penjelasan guru.
- c. Guru berperan sebagai fasilitator.

### 4. Pengembangan Hipotesis dan Alternatif Solusi

- a. Siswa mengembangkan hipotesis/dugaan sementara berdasarkan informasi yang sudah dikumpulkan.
- b. Menyusun alternatif solusi atau strategi untuk menyelesaikan masalah.

### 5. Pengujian Hipotesis dan Pemecahan Masalah

- a. Siswa mencoba menguji solusi atau strategi yang telah dibuat.
- b. Proses ini melibatkan berpikir kritis, penghitungan, eksperimen, atau analisis data tergantung pada konteks masalah.

### 6. Penyajian dan Diskusi Hasil (*Presentation and Reflection*)

- a. Siswa mempresentasikan hasil pemecahan masalah di depan kelas atau kelompok lain.
- b. Diskusi dan umpan balik diberikan oleh guru maupun teman sebaya.

### 7. Evaluasi dan Refleksi

- a. Guru dan siswa mengevaluasi proses dan hasil belajar.
- b. Siswa melakukan refleksi atas apa yang telah dipelajari, bagaimana prosesnya, serta bagaimana mengaplikasikannya di kehidupan nyata.
- c. Proses kerja kelompok dan komunikasi sangat ditekankan.

d. Masalah yang diberikan harus cukup kompleks untuk menantang siswa, tetapi masih dalam jangkauan kemampuan mereka (*zone of proximal development*).

c. Dampak Inovasi Pembelajaran

Setelah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), saya melihat dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa. Beberapa perubahan positif yang terjadi antara lain:

1. Peningkatan Keterlibatan Siswa: Siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam proses pembelajaran. Mereka berani bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapat. Pemahaman Konsep yang Lebih Mendalam: Siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga memahami konsep yang mendasarinya. Hal ini karena mereka berdiskusi dan bertukar pendapat dengan teman sebaya.
2. Peningkatan Kemampuan Kerja Sama: Siswa lebih terampil dalam bekerja sama dan berinteraksi dengan teman sebaya. Mereka belajar menghargai perbedaan pendapat dan berkontribusi dalam kelompok.
3. Peningkatan Hasil Belajar: Hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dan mencapai target yang diharapkan.

Berikut adalah langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media animatika:

1. Penyajian Masalah melalui Video Animasi

- a. Guru menayangkan video animasi yang menggambarkan masalah kontekstual terkait materi pecahan (misalnya: membagi kue ulang tahun untuk beberapa anak).
- b. Tujuannya untuk menarik perhatian siswa, membangkitkan rasa ingin tahu, dan memperjelas situasi masalah.

*Contoh:* Dalam video ditampilkan anak-anak yang harus membagi beberapa potong kue secara adil. Siswa diminta mengamati dan mencatat hal-hal penting.

2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

- a. Setelah menonton video, guru memfasilitasi siswa untuk mengidentifikasi masalah utama.
- b. Siswa secara berkelompok merumuskan masalah yang akan diselesaikan, misalnya: "Bagaimana membagi 3 kue kepada 4 anak secara adil?"

### 3. Pengumpulan Informasi / Data

- a. Siswa mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah.

Bisa melalui:

1. Buku paket / LKS
2. Penjelasan guru
3. Diskusi kelompok
4. Menonton ulang bagian tertentu dari video animasi

### 4. Pengembangan Hipotesis dan Strategi Pemecahan Masalah

- a. Siswa menyusun hipotesis atau dugaan jawaban.
- b. Mereka mulai menyusun strategi pemecahan berdasarkan pemahaman konsep pecahan.

*Contoh strategi:* Menggunakan gambar pecahan, batang pecahan, atau perhitungan pembagian pecahan.

### 5. Penerapan Solusi / Penyelesaian Masalah

- a. Siswa mengerjakan masalah tersebut secara kelompok dengan menggunakan strategi yang telah disusun.
- b. Guru membimbing jika ada kelompok yang mengalami kesulitan, namun tidak langsung memberikan jawaban.

### 6. Presentasi dan Diskusi Hasil

- a. Setiap kelompok memaparkan hasil pemecahan masalah di depan kelas.
- b. Teman-teman kelompok lain dan guru memberikan tanggapan atau pertanyaan.

*Tujuan:* Melatih komunikasi matematis dan kemampuan menjelaskan pemikiran secara logis.

### 7. Refleksi dan Penarikan Kesimpulan

- a. Siswa bersama guru melakukan refleksi pembelajaran:
  1. Apa yang telah dipelajari?
  2. Strategi mana yang paling efektif?

3. Bagaimana perasaan mereka dalam proses belajar?
- b. Guru kemudian menyampaikan penegasan konsep (misalnya: pembagian pecahan, bentuk pecahan senilai, dsb).

## 8. Evaluasi Pembelajaran

- Guru memberikan soal evaluasi individual atau kuis berbasis video/visual lain untuk menilai pemahaman siswa secara perorangan.

### Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengukur dampak inovasi pembelajaran yang dilakukan, agar hasil evaluasi komprehensif, akurat, dan objektif saya menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut :

#### 1. Tes (Pretest dan Posttest)

Tes adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan soal-soal kepada subjek penelitian untuk mengukur kemampuan atau pemahaman mereka terhadap sesuatu.

Tujuan: Mengukur peningkatan kemampuan kognitif, khususnya kemampuan pemecahan masalah matematika sebelum dan sesudah penerapan PBL berbantuan media animatika.

- a. Pretest: Dilakukan sebelum pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
- b. Posttest: Dilakukan setelah pembelajaran untuk melihat peningkatan hasil belajar.

#### 2. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung dan sistematis fenomena yang diteliti. Dalam konteks ini, observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan video.

Tujuan:

Mengukur aktivitas siswa, keterlibatan dalam diskusi kelompok, penggunaan strategi pemecahan masalah, dan respons terhadap media animatika.

- a. Gunakan lembar observasi (checklist atau skala penilaian).
- b. Bisa dilakukan terhadap siswa maupun guru saat proses pembelajaran berlangsung.

Contoh indikator: keaktifan bertanya, kemampuan menyampaikan ide, kerja sama dalam kelompok.

### 3. Angket (Kuesioner)

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan serangkaian pertanyaan tertulis kepada subjek penelitian untuk dijawab.

Tujuan: Mengetahui **persepsi**, **motivasi**, dan sikap siswa terhadap pembelajaran dengan metode PBL berbantuan media animatika.

- a. Berisi pertanyaan pilihan ganda, skala likert (misalnya sangat setuju – tidak setuju), atau pertanyaan terbuka.
- b. Dapat juga digunakan untuk mengukur kepuasan siswa dan minat belajar.

Contoh item: “Saya lebih mudah memahami materi pecahan setelah menonton video animasi.”

### 4 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara lisan dengan subjek penelitian.

Tujuan: Menggali data yang lebih mendalam dari guru atau siswa mengenai pengalaman mereka selama pembelajaran.

- a. Bisa dilakukan kepada guru sebagai pelaksana atau kepada beberapa siswa sebagai sampel.
- b. Bentuk wawancara bisa terstruktur (pakai daftar pertanyaan) atau semi-terstruktur (lebih fleksibel).

Manfaat: Mengetahui pendapat jujur tentang kelebihan, kendala, dan saran terhadap pembelajaran inovatif.

## 5. Dokumentasi

Tujuan: Menyimpan dan menganalisis bukti fisik atau rekam jejak pembelajaran, seperti:

- a. Foto atau video kegiatan pembelajaran.
- b. Lembar kerja siswa (LKS).
- c. Hasil presentasi kelompok.
- d. RPP atau media pembelajaran.