TPACK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK MATERI GULO PALU KELAS IV.B MIN 2 PALEMBANG

RA Mustika Hariyanti, M.Pd.

MIN 2 Palembang
mustikayanti095@gmail.com

Diterima: 5 Juli 2021 | Disetujui: 15 Juli 2021 | Dipublikasikan : 17 Juli 2021

Abstrak

Inovasi pembelajaran sangat dibutuhkan di masa pandemi ini, karena momok terberat pada proses pembelajaran daring adalah kebosanan, baik dirasakan guru, siswa dan juga orang tua. Salah satu yang dapat dilakukan guru untuk solusinya adalah dengan lebih mengaktifkan siswa dan guru dalam sebuah rancangan proyek yang bertajuk “*Startup Projeck Leadsheip (SPL)*”. SPL salah satu bentuk praktik baik yang mudah dilakukan oleh guru di masa Pandemi, karena bentuk pelaporannya adalah Best Practice (BP). BP ini bertema karakter dengan judul “TPACK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK MATERI GULO PALU KELAS IV.B MIN 2 PALEMBANG”. Pembelajaran ini bertujuan untuk lebih meningkatkan kreativitas dan karakter siswa, dengan dihubungkan pada materi tematik yang dipelajari siswa, pengangkatan nama “Gulo Palu” karena pada tema ini memang berkenaan tentang mengenal keunikan daerah. Sedangkan gulo palu adalah salah satu makanan yang unik dan jarang ditemukan saat ini. Dalam pembelajaran ini guru mengaitkan dengan pendekatan pembelajaran berbasis TPACK yakni: teknonogi, pedagogik, kognitif dan konten atau materi dalam pembelajaran. Dengan kolaborasi antara siswa dan orang tua di rumah, SPL ini mampu meningkatkan kreativitas siswa, nilai karekater, dan pemahaman materi siswa hingga nilai semua aspek penilaian di atas KKM dan SPL ini memiliki keunggulan bahwa mampu menyalurkan semua gaya belajar siswa.

Kata Kunci: Startup Projeck Leadsheip (SPL), TPACK, Gulo Palu, Pembelajaran Tematik

Abstract

[TPACK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK MATERI GULO PALU KELAS IV.B MIN 2 PALEMBANG]. Learning innovation is very much needed during this pandemic, because the heaviest scourge of the online learning process is boredom, felt by teachers, students and also parents. One thing teachers can do for the solution is to activate students and teachers more in a project design entitled "Startup Project Leadership (SPL)". SPL is one form of Good Practice that is easy for teachers to do during the Pandemic, because the reporting form is Best Practice (BP). This BP has a character theme with the title "TPACK IN THE THEMATIC LEARNING OF GULO PALU MATERIALS CLASS IV.B MIN 2 PALEMBANG". This learning aims to further enhance the creativity and character of students, by being connected to the thematic material that students learn, the appointment of the name "Gulo Palu" because in this theme it is about recognizing the uniqueness of each region. Meanwhile, gulo palu is one of the unique foods and is rarely found nowadays. In this learning, the teacher relates the TPACK-based learning approach, namely: Technology, Pedagogics, Cognitive and Content or materials in learning. With collaboration between students and parents at home SPL is able to increase student creativity, student character values, and understanding of student material so that the value of all aspects of assessment above the KKM and SPL has the advantage that it is able to channel all student learning styles.

Key Word: Statrup Project Leadership, TPACK, Gulo Palu, Tematic Learning

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International

License

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah upaya sadar dari seorang guru untuk mentransfer sejumlah nilai, nilai-nilai yang menjadi bekal peserta didik dalam masa depan, dan juga nilai yang dianut oleh masyarakat suatu bangsa kepada sejumlah subjek didik melalui proses pembelajaran, baik proses langsung atau tidak langsung. Baik dalam proses di kelas atau di luar kelas. Pendapat tersebut sejalan dengan isi pasal 1 UU RI No. 20 tahun 2003. Karena Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan di bidang keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. pembelajaran akan lebih efektif, apabila siswa dapat menerima proses pembelajaran dengan baik, guru harus memperhatikan komponen yang menunjang semua kemampuan dan keadaan siswa.

Selain komponen dalam pembelajaran, guru juga harus dapat memenuhi keberagaman gaya belajar siswanya. Sebagaimana pendapat Bobbi De Porter dan Mike Hernochi dalam bukunya *Quantum Learning* mengatakan bahwa gaya belajar anda adalah kunci untuk dapat mengembangkan kinerja dalam pekerjaan di sekolah dan dalam situasi-situasi antar pribadi. Gaya belajar dibedakan ke dalam tiga kelompok besar, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik. Dengan demikian gaya belajar adalah cara yang lebih disukai dalam melakukan kegiatan berpikir, memproses dan mengerti suatu informasi.

Dengan pembelajaran yang terencana dengan baik, guru mampu memfasilitasi semua karakter siswa. Terlebih dalam masa pandemi seperti saat ini, guru harus pandai menyiapkan rancangan pembelajaran yang sesuai dengan situasi pandemi, dan juga guru harus pandai mendeteksi permasalahan di lapangan. Di antara beberapa masalah pembelajaran yang saya alami selama masa pandemi, saat situasi pembelajaran dirubah oleh keadaan pandemi ini, yang

mengharuskan pembelajaran jarak jauh adalah sebagai berikut:

1. Kebosanan siswa dalam pembelajaran online dan akhirnya mereka sibuk main HP, belajar online hanya beberapa menit, dan siswa cenderung lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online, tiktok, menonton youtube yang kurang bermanfaat, bahkan cenderung ke arah pornografi.
2. guru merasa mengajarnya monoton, interaksi pembelajaran hanya satu arah, siswa disuruh membaca dan mengerjakan soal-soal saja, tanpa ada respon siswa, penjelasan guru, dan interaksi lainnya.
3. Kreativitas siswa tidak terlihat selama tidak tatap muka, guru lebih dominan menilai kognitif saya, tidak mepedulikan penilaiannya.

Berdasarkan tiga masalah di atas saya merasa permasalahan nomor satu tentang kebosanan siswa dalam masa pembelajaran jarak jauh yang akan fokus di bahas dalam penelitian ini, dan juga terkait dengan topik pembahasan pada tema yang sedang dipelajari sangat berhubungan, dan hal ini diharapkan mempermudah siswa dalam melaksanakannya. Selain itu, masalah di atas termasuk permasalahan yang urgen untuk dilakukan penelitian dan pembahasan.

Sedangkan Proyek dalam pembelajaran ini adalah pembuatan "Gulo Palu" yang menjadi salah satu makanan khas Palembang yang sudah sangat jarang ditemui, gulo palu adalah jajanan rakyat yang terbuat dari gula merah/gula putih, diberi air dan sedikit cuka/air perasan jeruk.

Diangkatnya tema kedaerahan ini diharapkan dapat menjadi sarana meningkatkan nilai karakter siswa dalam hal mencintai budaya lokal, dan mereka menjadi lebih mencintai kuliner lokal yaitu gulo palu, bangga atas kebudayaan sendiri dan mampu menaikkan derajat kuliner khas daerah yang dianggap biasa-biasa saja selama ini. Untuk mempermudah dalam pelaporan penelitian ini, saya memberi judul:

"TPACK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK MATERI GULO PALU KELAS IV.B MIN 2 PALEMBANG"

Wawasan dan Rancangan Pemecahan masalah

Dalam penelitian ini dilaksanakan siklus pembelajaran, melalui proses pendekatan pembelajaran yang bernama *Startup Project Leadership* (SPL). SPL adalah Suatu siklus pembelajaran berbasis kolaborasi kepemimpinan guru bersama siswa dalam memecahkan permasalahan teraktual, melalui rintisan usaha yang inovatif dan produktif. Siklus dalam SPL ini ada beberapa tahapan yaitu inkubasi, *Startup*, dan mobilisasi. (Asep Ihsanudin. Sekolah Guru Indonesia). SPL pun bertujuan mendorong kemandirian belajar peserta didik agar berinteraksi secara langsung dengan sumber belajar yang otentik (kontekstual). Selain itu, Aktivitas SPL sebagian besar dilakukan di sekitar lingkungan rumah, dengan mengeksplorasi beragam sumber belajar yang nyata.

Dalam pelaksanaan SPL guru bertindak sebagai Leader/pemimpin dalam sebuah proyek. Proyek yang dimaksud adalah sebuah rancangan aktivitas pembelajaran yang dapat lebih mengaktifkan siswa di rumah dan juga mampu membuat siswa lebih mampu berkolaborasi bersama orang tua dan keluarga di rumah. Aktivitas dilaksanakan dari rumah, sehingga pemantauan kegiatan dilakukan guru secara daring dan juga ada dengan mobilisasi ke rumah siswa yang memungkinkan dapat dikunjungi oleh guru. Guru telah membentuk kelompok-kelompok siswa berdasarkan jarak rumah antar siswa. Akan tetapi bagi siswa yang tidak memungkinkan untuk berkelompok karena ini masa pandemi, maka kelompok dibuat berdasarkan jenis proyek saja. Pada pelaksanaan SPL penilaian sangat dititik beratkan pada pengamatan pada aspek psikomotorik tetapi semua komponen penilaian di ambil nilai, di masa pandemi covid-19 siswa banyak waktu di rumah bersama orang tua sehingga sangat diharapkan bahwa SPL ini mampu meningkatkan kreativitas dan semangat

belajar siswa, dengan menggunakan lingkungan rumah dan bersama guru di rumah yaitu orang tua mereka sendiri. Ada 2 siklus yang dilaksanakan pada SPL ini, Siklus 1 pelaksanaan proyek dengan tahapan SPL dan untuk penilaian dilaksanakan pada siklus ke 2, jarak pelaksanaan siklus 1 dan siklus 2 adalah 2-3 pekan, karena ini proyek yang membutuhkan waktu untuk siswa melakukan pengulangan pada kegiatan yang menjadi proyek dan dapat terlihat hasil. Akan tetapi laporan setiap pekan disampaikan pada guru secara lisan dan ketika akhir siswa mengisi laporan dan sekaligus penilaian.

Dalam pembelajaran dimasa pandemi, banyak yang kurang menunjang kemampuan semua siswa, semua terasa membosankan, hal itu dirasakan oleh guru, orangtua dan juga siswa. Pembelajaran terjadi hanya satu arah, pembelajaran didominasi dengan pemberian tugas membaca, mencatat dan kirim tugas secara online. Sedangkan banyak siswa yang tidak menyenangi aktivitas demikian. Siswa yang gaya belajarnya visual, hanya belajar menatap photo-photo lembaran soal kiriman gurunya terasa mengantuk dan tidak bersemangat mengerjakan tugas. Siswa yang gaya belajarnya audiotori, tidak ada percakapan dengan guru dan teman-teman membuat mereka berat mengerjakan tugas-tugas. Dan siswa yang gaya belajarnya kinestetik lebih parah lagi, cenderung menjadi sangat pemalas dengan pembelajaran daring yang monoton, untuk solusi itulah ada satu strategi pendekatan pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu *Startup Leadership Project* (SPL), yang dapat dipraktikkan guru mampu memfasilitasi berbagai kemampuan dan gaya belajar siswa. Dalam SPL ada tiga tahapan dalam pelaksanaannya yaitu, Tahap 1 Inkubasi yaitu tahap persiapan rancangan pembelajaran, menyampaikan rancangan tersebut kepada siswa, sehingga diminta pendapatnya ide-ide siswa dapat disalurkan. Pada tahap ini juga siswa diminta berdiskusi dengan orang tua, meminta juga pendapat mereka. Tahap 2, *Startup*, yaitu tahap yang berupa pelaksanaan program yang dirancang, inovasi-inovasi pembelajaran yang telah disiapkan, kegiatan ini menjadi siklus

mempelajaran yang menjadi praktik baik bagi guru dimasa pandemi. 3. Mobilisasi, yaitu tahap ketiga berupa pengevaluasian strategi pembelajaran yang disiapkan, termasuk juga siswa menjawab soal-soal dan mengungkapkan perasaan setelah mengikuti pembelajaran, pengalaman-pengalaman baru yang diperoleh dan lainnya.

Berdasarkan dari uraian itulah, SPL dinggap mampu menjadi salah satu solusi pembelajaran yang menyenangkan, yang sesuai dengan karakter siswa, dan sesuai juga dengan kondisi masa pandemi serta tidak meninggalkan keunggulan dalam pembahasan materi-materi.

Tujuan

Tujuan SPL ini adalah untuk meningkatkan Keprofesionalan pendidik dan tenaga kependidikan, sehingga banyak memiliki refensi untuk berkreasi dalam pembelajaran. Menghilangkan kebosanan belajar daring yang monoton, terjadi interaksi keakraban. SPL juga menjadikan guru menjadi guru pemimpin, maksudnya memimpin untuk menyelesaikan masalah pembelajaran di kelasnya sendiri, guru mampu menciptakan inovasi pembelajaran, dan ketika akhir dari SPL ini guru menjadi gemar berliterasi. Guru akan membaca berbagai sumber untuk menghasilkan tulisannya, guru akan dipaksa menulis menuangkan ide dan guru juga menjadi senang untuk berbagi dengan rekan kerjanya, sehingga terjadi interaksi verbal. Sedangkan secara khusus SPL ini bertujuan secara untuk:

- Meningkatkan kualitas pembelajaran;
- Siswa mampu mengidentifikasi keberagaman budaya sendiri dalam rangka memajukan budaya daerah sendiri;
- Melalui kreativitasnya, siswa dapat mengemukakan makanan khas;
- Melatih kepedulian terhadap orang lain, gemar berbagi;
- Meningkatkan jiwa kerjasama dan kesadaran hak dan kewajiban siswa.

Manfaat penelitian

Penelitian ini sangat bermanfaat bagi guru untuk mengetahui keberhasilan proyek pembuatan gulo palu dalam materi tematik

yang dirancang. Dengan Pembelajaran yang dilaksanakan melalui 3 tahapan SPL ini sangat bermanfaat bagi siswa, yaitu semua gaya belajar siswa dapat dipenuhi, siswa yang visual akan lebih paham dengan pembelajaran karena mengikuti instruksi-instruksi proyek yang diberikan guru, siswa yang bergaya belajar Audio, akan lebih mudah memahami pekajaran melalui instruksi langsung ketika memasak gulo palu bersama orang tua atau keluarga, dan sedangkan siswa yang gaya belajarnya Kinestetik dapat merasakan pengalaman langsung membuat gulo palu dan mengaitkan dalam pembelajaran. Dan selain itu juga bermanfaat bagi orang tua agar setidaknya anak menjadi berkurang waktu bermain HP nya, banyak waktu mereka gerak dan belajar bersama orang tua di rumah. Timbulnya keakraban antar anggota keluarga, menanamkan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran.

Hasil yang diharapkan

Berdasarkan tujuan di atas kegiatan ini diharapkan dapat menghasilkan kesadaran yang mengakar dan berkelanjutan hingga menjadi ekosistem pembelajaran yang baik antara, guru, siswa dan orang tua. Guru menjadi terus bergerak memimpin perubahan, guru menjadi makin terampil mengatasi semua permasalahan pembelajaran yang dihadapinya, dengan rutin membuat penelitian dan lainnya, guru menjadi lebih mengenal karakter siswanya, mengenal gaya belajar siswanya, guru menjadi lebih menyenangkan saat tampil mengajar, menjadi kerinduan bagi siswanya. Siswa menjadi lebih terjaga semangat belajarnya dan menjadi penggerak satu sama lain, mereka berkurang interaksi main HP, seperti yang sudah diketahui oleh banyak orang bahwa HP banyak pengaruh buruk bagi siswa dan keluarganya, baik segi emosional maupun segi ekonomi dan gangguan pada saraf. Otak, mata dan bagian tubuh lainnya. Dan diharapkan juga pada kegiatan SPL ini orang tua menjadi sahabat terbaik anak di rumah sekaligus sebagai guru terbaik bagi anak-anak mereka.

Kajian Teori

Dalam Pembelajaran ini guru

menghubungkan proyek dengan desain pembelajaran berbasis TPACK. Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) adalah pengetahuan tentang integrasi ketiga komponen (pedagogik, konten, dan teknologi) dalam pembelajaran. (Koehler & Mishra, 2006: 1026-1028).

Pada TPACK titik beratnya adalah bagaimana pengetahuan Teknologi, Pengetahuan tentang pedagogik dan materi dapat di satukan dalam sebuah pembelajaran yang nantinya menjadikan pembelajaran yang efektif dan berhasil dalam sebuah konteks pembelajaran. (Mishra dan Koehler (2006), Koehler dan Mishra (2009)).

TPACK adalah desain pembelajaran yang menggabungkan beberapa komponen dalam satu pembelajaran, yakni teknologi yang digunakan dalam pembelajaran, baik teknologi dalam penyampaian materi ataupun teknologi dalam proses pelaksanaan aktivitas pembelajaran, bahkan teknologi pada proyek yang dilakukan dan dalam TPACK juga diamati bagaimana pedagogik dalam proses pembelajaran, bagaimana guru melakukan pembinaan kepada siswa selama proses pembelajaran, guru memahami karakter masing-masing siswanya, dan terakhir adalah konten atau isi kandungan materi dalam pembelajaran,

Dalam penelitian ini juga guru menjadi seorang leader/pemimpin dalam sebuah pembelajaran. Maksudnya gurulah yang menjadi pemegang kendali pembelajaran, guru sebagai fasilitator dengan merancang ide proyek dengan siswa, lalu melaksanakan dengan berkolaborasi dengan orang tua dan siswa. Dalam penelitian berbentuk pendekatan pembelajaran SPL ini tidak ada observer dalam pelaksanaannya. Dalam artian Semua dilakukan dengan baik oleh guru, untuk itulah guru disebut sebagai pemimpin, guru menjadi leader terhadap pembelajaran yang dirancangnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian Kualitatif Deskriptif, Guru melakukan tindakan di kelasnya dan dilakukan pengamatan selama tindakan berlangsung. Pengamatan dilakukan pada 28 orang siswa pada kelas IV.B. Pada pelaksanaannya

melalui tiga tahapan: yakni Inkubasi, Startup dan Mobilisasi. Dalam pelaksanaannya penelitian ini menggunakan pendekatan pembelajaran yakni SPL. Adapun uraiannya sebagai berikut: 3 tahapan pelaksanaan Startup Project Leadership (SPL), yaitu: Inkubasi, Statrup dan Mobilisasi.

Istilah inkubasi dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) terdapat beberapa makna sesuai dengan kata yang menandai di belakangnya, ada beberapa makna dari inkubasi, ada istilah inkubasi di dunia kesehatan, teknologi, penilitan, pangan dan pendiidkan, dan salah satu rmaknanya dalam dunia pendidikan adalah yaitu “proses berpikir tentang suatu masalah secara sadar dalam sebuah kegiatan”. Jika dihubungkan dengan tahapan pendekatan pembelajran dalam penelitian ini, inkubasi adalah tahap awal sebuah proyek yakni dengan mencari ide proyek, dengan mengkaji silabus, menyusun perencanaan melalui diskusi dengan siswa, menyampaikan rencana kepada orang tua, lalu siswa pun diminta merancangnya dengan orang tua, dalam hal ini karena masa pandemi covid-19, kegiatan pembelajaran dari rumah dan guru wajib menginformasikan terlebih dahulu pada orang tua agar pelaksanaannya lebih terarah. Setelah perencanaan matang barulah ke tahap ke dua yakni *Startup*, adalah tahap kedua proyek yaitu pelaksanaan siklus, siswa melaksanakan proyek di tempat tinggal masing-masing dengan bimbingan orang tua. Orang tua berkoordinasi dengan guru, komunikasi melalui media sosial. Tahap-tapak pelaksanaan siklus inipun melalui koordinasi yang matang.

Mobilisasi adalah tahap ke tiga pada tahap ini, guru memantau kegiatan siswa, guru melakukan bimbingan dan mengupload semua kegiatan pada media sosial sebagai bentuk publikasi. Setelah melalui tiga tahapan tersebut, guru akan mengadakan evaluasi melalui lisan, pengamatan dan tertulis, hasil dari penelitian ini akan dilaporkan melaporan deskripsi hasil berbentuk Best Practice (BP) dengan data-data hasil dan ditunjang oleh teori yang mendukung.

Subjek penelitian

Penelitian ini dilaksanakan oleh

walikelas 4B MIN 2 Palembang tahun pembelajaran 2020-2021 yaitu ibu R.A Mustika Hariyanti, M.Pd. Yang merupakan guru kelas dikelas 4B tersebut, dengan demikian guru sangat menguasai kelasnya karena hampir separuh mata pelajaran diajar oleh walikelas. Kegiatan penelitian dilaksanakan bersama siswa kelas VI.B MIN 2 Palembang. Siswa kelas 4B berjumlah 28 orang terdiri 15 laki-laki dan 13 perempuan.. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan yaitu dari April hingga Mei 2021. Dengan dua siklus, yakni siklus pelaksanaan Proyek dan siklus evaluasi proyek. Dengan rentang masing-masing kegiatan 2 pekan. Dalam penelitian ini disebut dua siklus, siklus pertama adalah tindakan dan siklus kedua adalah evaluasi tindakan dengan tiga tahapan dalam pendekatan yang dilakukan.

Objek Penelitian

MIN 2 kota Palembang yang sebelumnya disebut MIN 2 Model Palembang, mulai beroperasi pada 10 Januari 1968. Terletak di Jl. Inspektur Marzuki Pakjo Palembang.

Saat ini MIN 2 Kota Palembang memiliki rombongan belajar lebih dari 45 kelas dan jumlah seluruh siswa lebih dari 1600 orang dan memiliki tenaga pendidik dan kependidikan lebih dari 100 orang, dan hampir 40% telah strata dua dan 100 semua adalah sarjana strata 1. Sarana dan Prasarana termasuk cukup menunjang.

Selama pandemi berlangsung sistem pembelajaran daring, pada awalnya menggunakan group WA saja, lalu guru mengikuti pelatihan bersama melalui IGI yaitu penggunaan *Google Classroom* (GC) untuk daring, dan ditunjuk dengan group Telegram (TG) dan juga WA. Setelah *E-Learning* (EL) madrasah siap, MIN 2 pun beralih pada EL, ditambah dengan group WA dan TG sebagai penunjang kemudahan komunikasi antara guru, orang tua dan siswa. Dan saya juga menjadwalkan anak-anak untuk pertemuan secara virtual melalui zoom untuk menyapa langsung dan mengetahui keadaan mereka.

Siswa kelas IV pada MIN 2 Palembang memiliki 9 rombel, akan tetapi yang menjadi objek pada penelitian ini adalah hanya kelas IV.B yang berjumlah 28

orang siswa. Dalam proses pembelajaran semasa daring sudah dilewati satu semester tampak bosan dari siswa, hal ini terlihat dari lambatnya respon-respon mereka digroup, respon masuk kelas zoom dan link-link tugas di EL makin sepi, berdasarkan itulah saya merancang praktik baik dalam pembelajaran yang lebih terarah agar siswa dan orang tua lebih terlibat, melalui kajian silabus, guru menemukan materi mengenal budaya daerah sendiri, muncul lah ide untuk mendiskusikannya pada siswa dan meminta pendapat orang tua bahwa keunikan apa yang ada di kota Palembang yang sudah sangat jarang ditemui dan bisa diangkat sebagai aset kekhasan daerah. Adanya ide pembuatan Gulo Palu salah satunya, karena makanan yang termasuk jajanan anak-anak ini sudah sangat sulit ditemui dan tergerus oleh makanan yang modern. Akhirnya saya namai *Startup Project Leadership* (SPL) dengan “TPACK Dalam Pembelajaran Gulo Palu” maksud dari judul ini adalah kita mencintai gulo palu dan gulo palu ini membuat kita lebih cinta sesama dengan berbagi makanan hasik karya sendiri.

Teknik Pengumpulan data

Dalam penelitian ini data diperoleh dari hasil pengamatan dan lembar soal-soal, karena ini jenis penelitian tindakan kelas sehingga data yang dikumpulkan merupakan data nilai dari komponen pembelajaran yakni, nilai pengetahuan, sikap dan keterampilan. Cara pengumpulan data yakni, lembar observasi baik secara online dan offline, dan lembar soal-soal yang diajukan pada siswa untuk evaluasi akhir pembelajaran.

Pengambilan data online melalui orang tua siswa menumpukan photo-photo pelaksanaan proyek yang siswa lakukan, melalui wawancara siswa melalui zoom dan video call WA. Sedangkan untuk data secara offline diambil melalui siswa secara bergantian datang ke madrasah untuk berbincang langsung dengan guru, siswa menjawab lembar soal-soal evaluasi dan mempraktikkan menguli gulo palu secara bersama.

Teknik Analisis Data

Cara menganalisis data pada penelitian ini yakni dengan dihitung rata-rata keseluruhan yang dilakukan siswa, dibuat dalam tabel dan dideskripsikan. Untuk data nilai pengetahuan, dari lembar hasil jawaban siswa, diolah dengan dijumlahkan, dibuat rata-rata dan dimasukkan dalam tabel, Untuk nilai sikap, melalui lembar pengamatan begitupun nilai keterampilan, hasil dari observasi, siswa dinilai dan nilai dibuat rata-rata, dimasukkan tabel dan dideskripsikan.

Karena ini adalah penelitian berdasarkan tindakan di kelas guru sendiri, maka guru menggunakan tolak ukur berupa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah guru buat sendiri, dan cara menganalisisnya dengan dideskripsikan sesuai dengan karakter siswa yang telah dipahami guru dan ditunjang berdasarkan teori-teori pendidikan yang mendukung.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

1. Temuan

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa Pendekatan Pembelajaran *Startup Leadership Project* (SPL) dengan judul “TPACK dalam pembelajaran “Gulo Palu” dapat meningkatkan kreativitas siswa, karena dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di rumah dimasa pandemi, kreativitas siswa butuh stimulus agar muncul dan berkembang, dan pada kegiatan ini dengan serangkaian aktivitas yang dirancang guru akan mendorong siswa untuk berkreasi

Konsep pembelajaran dengan pendekatan TPACK adalah dalam suatu pembelajaran yang mengkombinasikan Teknologi, Pedagogi, dan *Content Knowledge*. Guru harus mampu menggambarkan komponen-komponen tersebut dalam pembelajaran.

Secara lengkap kerangka dasar TPACK terdiri dari : a. Pedagogical Knowledge (PK) merupakan pengetahuan tentang proses, praktikum dan metode pembelajaran. b. Content Knowledge (CK) adalah pengetahuan tentang materi pelajaran yang berupa pengetahuan, fakta, konsep, teori, dan prosedur bidang ilmu tertentu. c. Technological Knowledge (TK) adalah pengetahuan tentang teknologi yang standar seperti buku, kapur, dan papan tulis

dan teknologi yang modern seperti internet dan video digital. d. Pedagogical Content Knowledge (PCK) yang digagas oleh Shulman. Pengetahuan ini berkaitan dengan representasi dan perumusan konsep, teknik pedagogik, dan pengetahuan tentang konsep yang mudah dan sulit dalam pembelajaran. e. Technological Pedagogical Knowledge (TPK) adalah pengetahuan tentang teknologi yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. f. Technological Content Knowledge (TCK) adalah pengetahuan dalam menggunakan teknologi untuk menyajikan materi bologi tertentu. g. Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) adalah pengetahuan tentang integrasi ketiga komponen (pedagogik, konten, dan teknologi) dalam pembelajaran. (Koehler & Mishra, 2006: 1026-1028)

Yeni Rachmawati (2005:15) mengatakan bahwa “*Creativity is a mental process by which an individual creates new ideas or products, or recombines existing ideas and product, in fashion that is novel to him or her* “ (kreativitas merupakan suatu proses mental yang dilakukan individu berupa gagasan ataupun produk baru, atau mengkombinasikan antara keduanya yang pada akhirnya melekat pada dirinya). orisinal.

Berdasarkan definisi diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan gagasan, proses, metode ataupun produk baru yang efektif yang bersifat imajinatif, fleksibel, sukseksi, dan diskontinuitas, yang berdaya guna dalam berbagai bidang untuk pemecahan suatu masalah. Jadi kreativitas merupakan bagian dari usaha seseorang. Kreativitas akan menjadi seni ketika seseorang melakukan kegiatan. Dari pemikiran yang sederhana itu, penulis melakukan semua aktivitas yang bertujuan untuk memacu atau menggali kreativitas.

Dalam SPL Gulo Palu ini, ditemukan kreasi baru bahwa terpicik ide kreatif siswa untuk menjadikan Gulo Palu sebagai cemilan masa depan, menjadi aset usaha yang membuat mereka dapat belajar jadi

pengusaha, dengan kreasi warna dan rasa, muncullah ide kreativitas siswa kegiatan asyik, menyenangkan dan bernilai jual yang dapat mereka lakukan.

Untuk selanjutnya diharapkan juga orang tua memiliki kesadaran untuk menanamkan ke anak-anak mereka di rumah bahwa banyak aset kuliener daerah yang mampu mereka ajarkan ke anak-anak dan menjadi *life skiil*.

2. Pembahasan

Inkubasi

Pada tahap ini saya melakukan kegiatan sosialisasi projek kepada siswa dan orang tua, melalui zoom dan group WA, saya menggali pengetahuan mereka terhadap kegiatan yang memang materinya ada dalam tema yang sedang dipelajari. Selain itu saya mengajak siswa dan orang tua mereka untuk bagaimana bentuk praktik yang akan dilaksanakan, setelah mendapat kesepakatan kami menentukan waktu pelaksanaan dalam rentang waktu Maret-Mei 2021 dalam masa semester 1 Tahun Pembelajaran 2020-2021 dan saya tuangkan dalam sebuah RPP SPL

RENCANA SIKLUS SPL
(*Startup Project Leadership*)
“Gulo Palu, I Love You”

Nama Sekolah : MIN 2 Palembang
Kelas / Semester : IV / 2
Nama Guru : R.A Mustika Hariyanti
Periode Pelaksanaan : Maret-April 2021

A. Jaringan Kompetensi Dasar yang terkait:

- 1.4.3. Mendemonstrasikan manfaat gaya dalam kehidupan sehari-hari (IPA)
- 2.4.2. Menampilkan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk dan indahnya berbagi (PPKn)
3. 4.4. Menyajikan berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan (PPKn)
4. 4.5 Mengenal keunikan kuliner daerahku (Provinsi Sumatera Selatan, kota Palembang) (SBdP)

B. Indikator / Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi gaya (otot)
2. Peserta didik mampu menunjukkan sikap kerjasama dalam berbagai bentuk dan membiasakan berbagi
3. Peserta didik mampu memberikan penjelasan keunikan budaya daerahnya dan menunjukkan nilai persatuan
4. Peserta didik mampu mempraktikkan keunikan salah satu masakan khas daerahnya dan menjadi aset wirausaha

C. Nilai-Nilai yang hendak ditanamkan:

No.	Nilai Karakter	Indikator Pencapaian
1	Religius	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta didik menjadi lebih bersyukur karena Allah memberi kelebihan dalam budaya dan makanan khas daerah - Kebahagiaan dalam berbagi makanan
2	Nasionalis	<ul style="list-style-type: none"> - Lebih tumbuh rasa cinta tanah air, dan kebudayaan daerah - Menumbuhkan minat untuk belajar dan melestarikannya - Merencanakan jangka panjang untuk makanan khas daerah sebagai peluang bisnis
3	Terampil	<ul style="list-style-type: none"> - Meluangkan waktu bersama keluarga, memasak bersama dan mengurangi main HP - Belajar mengelola waktu
4	Kreativitas	<ul style="list-style-type: none"> - Berpikir cerdas untuk memodifikasikan makanan menjadi makanan unik dan modern - Menjadi pengusaha muda dengan memajukan makanan khas daerah - Mengisi waktu dengan kegiatan yang menguntungkan

D. Keterampilan Berpikir dan Sosial yang hendak dibangun:

No.	Keterampilan / Skill	Indikator Pencapaian
1	Mengenalkan kuliner khas Palembang	<ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui resep masakan - Belajar cara membuatnya
2	Menjadikan Kuliner khas Gulo Palu yang sudah langka sebagai peluang bisnis	<ul style="list-style-type: none"> - Belajar bisnis - Mengetahui jika Gulo Palu dapat menjadi peluang bisnis
3	Meningkatkan Empati sosial, siswa lebih peduli dan senang berbagi	<ul style="list-style-type: none"> - Mau berbagi Gulo Palu buatannya sendiri
4	Menambah pengetahuan (mengaitkan materi dengan pembelajaran)	<ul style="list-style-type: none"> - Saat “Menguli/Mem Palu Gulo” adalah salah satu contoh gaya otot

E. Tahapan Siklus SPL

Proses SPL		Waktu dan Aktivitas SPL	
Tahapan Siklus	Sintaks SPL	Siklus 1	Siklus 2
A. Inkubasi	1. Identifikasi Masalah	Siswa diajak mengenal makanan khas Daerah Palembang melalui zoom (diskusi online)	Siswa menghubungkan Pembuatan gulo palu dengan materi pelajaran
	2. Pengumpulan ide yang berhubungan dengan keunikan makanan palembang yang sudah jarang ditemui	Mengenalkan kembali Gulo Palu yang sudah sangat jarang ditemui Melalui zoom	Membuat rancangan jika gulo palu menjadi makanan yang lebih dikenal dan bervariasi
B. Startup	3. Pemetaan Tugas (Gulo Palu dengan bahan gulo merah dan gulo palu dengan bahan gulo putih)	Mempraktikkan di rumah bersama orang tua dan keluarga	Siswa menjawab soal-soal tentang gulo palu dan indikator lain yang berhubungan dengan pembelajaran
	4. Penjualan/ berbagi gulo palu dengan sesama	Menjual gulo Palu dengan teman dan tetangga	Menjadikan gulo palu sebagai makanan yang menghasilkan uang dan berbuat baik dengan orang lain/berbagi dan hiburan
C. Mobilisasi	5. Pengembangan Usaha Rintisan/Aktivitas siswa Menjawab soal2 yang berhubungan dengan materi dan refleksi tentang pemabalaran, serta praktik menguli gulo pali di MIN 2	- menjadikan gulo palu menjadi aset wisata kuliner - membuat varian gulo palu dengan warna yang menarik - asyiknya menguli gulo palu dan dihubungkan dengan materi	Mempragakan praktik gulo palu bersama-sama di sekolah Menjawab soal-soal Mengekspresikan kebahagiaan setelah kegiatan “Gulo Palu, I Love You”

G. Media dan Peralatan SPL

1. Buku tema
2. Modul SPL
3. Alat-alat / bahan-bahan membuat gulo palu dan resep membuat gulo palu
4. Media zoom untuk sosialisasi
5. Lembar soal evaluasi

H. Penilaian dan Evaluasi

1. Rubrik Kinerja SPL
2. Rubrik Pencapaian Nilai Karakter dan Keterampilan
3. Rubrik Evaluasi Diri Sendiri

Mengetahui,
Kepala MIN 2 Palembang

Drs. Iskandar, M.Si.
NIP 196601052005011005

Palembang, April 2021
Guru Kelas IV.B

RA. Mustika Hariyanti, M.Pd
NIP 198301122005012004

Startup

Startup adalah tahap kedua dalam SPL yang berisikan tentang hal-hal yang menunjukkan kegiatan pelaksanaannya:

- Siswa dan orang tua melakukan aktivitas membuat gulo palu di rumah masing-masing dengan dibagi dua kelompok besar, yaitu kelompok yang membuat gulo palu dengan bahan utama gulo merah dan kelompok kedua dengan bahan membuat gulo palu dengan bahan gula putih (gula pasir, dengan boleh memberikan pewarna yang aman dan halal).
- Siswa dan orang tua melakukan tahapan yang telah disepakati dan mendokumentasikannya, yaitu saat tahapan, menyiapkan bahan, saat memasak, setelah jadi gulo palunya, saat menguli gulo palu, berbagai hasil.
- Guru memantau video yang dikirim siswa, photo-photo yang dilaporkan

secara japri atau group, dan juga juga mengecek siapa siswa yang belum melaporkan hasil proyek membuat gulo palunya

Mobilisasi

Pada tahap ini, saya melakukan:

- Mmengajak siswa kumpul di sekolah, berbincang dengan mereka, meminta mereka menceritakan suka duka memasak gulo palu.
- Meminta mereka menjawab soal-soal yang berhubungan dengan proyek membuat gulo palu
- Mengajak mereka mempraktikkan menguli gulo palu hingga keras dan siap makan.
- Menilai hasil praktik gulo palu dan evaluasi soal-soal yang berhubungan dengan proyek membuat gulo palu.

Adapun hasil pembelajaran ini ditampilkan pada tabel sebagai berikut:

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian KKM: 67			Tuntas/Tidak Tuntas
		Pengetahuan	Sikap	Keterampilan	
1	Abdul Kamil Roja	90	90	95	Tuntas
2	Aditya Alfaiz	91	80	85	Tuntas
3	Alfin Naufal	80	80	80	Tuntas
4	Arjuna Prayogi	95	90	95	Tuntas
5	Balqis Zahirah Sakhi	80	80	95	Tuntas
6	Fairuz Tsamara Ihsan	85	85	85	Tuntas
7	Fatiyah Putri Atiqah	85	80	90	Tuntas
8	Hafiz Zakwan Rahmatullah	80	80	90	Tuntas
9	Insan Kamil Al Malik	79	79	82	Tuntas
10	Jahra Khadijah Ufairah	90	90	90	Tuntas
11	Jessica Elmira Ayudhiya	80	85	80	Tuntas
12	Khanza Athaya Salsabila	94	95	98	Tuntas
13	Kintani Dwi Qanasya	80	80	89	Tuntas
14	M. Rayhan Putra Utama	84	80	86	Tuntas
15	M. Rizki Wahyuda	80	80	83	Tuntas
16	Muhammad Arkan Inasamura	78	80	81	Tuntas
17	Muhammad Chuzaery Ginta	80	84	85	Tuntas
18	Muhammad Hafizh Akbar	90	84	90	Tuntas
19	Muhammad Mahbuburrahim Eldifa	78	80	83	Tuntas
20	Muhammad Rizieq	86	84	90	Tuntas
21	Muhammad Rizwan Fazlulrahman	90	90	90	Tuntas
22	Nadira Septapiansi	86	86	90	Tuntas
23	Najwa Aqilatul Izzah	88	80	90	Tuntas
24	Putri Salsabila Afifah	93	93	93	Tuntas
25	Rahmad Afis Khairul Nizam	75	75	80	Tuntas
26	Saffa Affifah Rehan	84	80	84	Tuntas
27	Siefa Meyrista	95	98	95	Tuntas
28	Siti Azahrah Almira	80	80	85	Tuntas

Dari tabel di atas terlihat untuk tiga aspek penilaian semua di atas KKM. Penilaian Pengetahuan ada 4 siswa atau 7 %

nilainya hanya beberapa angka di atas KKM, 4 siswa tersebut diketahui dari awal tahaun ajaran baru bahwa termasuk siswa yang kurang kemampuan kognitifnya. Solusi dari

Dan 15 siswa lainnya atau 75 % nilai pengetahuannya sedang dan sisa 9 orang siswa lainnya atau 18 % nilainya sangat jauh di atas KKM.

Untuk penilaian sikap, terdapat 2 orang siswa 0,7 % saja yang nilainya tidak jauh dari KKM, sedangkan untuk nilai sedang ada 15 orang siswa atau 60.03 % dan selebihnya 11 orang mendapat nilai sangat jauh melampaui batas KKM yakni 11 orang 39 %.

Berbeda dengan penilaian keterampilan, terdapat 14 orang siswa atau 50 % nilainya di bawah 80 dan di sisanya 14 orang siswa atau 50 % nilainya di atas 90 yaitu sangat memuaskan hampir sempurna.

Informasi yang diperoleh dari orang tua siswa, 14 orang siswa ini memiliki bakat memasak yang menurun dari orang tua. Moment projek ini menjadi sarana anak lebih dekat dengan anak dan menjadi sarana juga untuk mengajarkan memasak kepada anak. Anak-anak menjadi merasa senang beraktivitas yang menghilangkan kebosanan anak. Mereka senang saat meracik gulo palu, diberi kepercayaan untuk memasak, dan masakan mereka diapresiasi.

Anak-anak yang memperoleh nilai keterampilan tinggi tidak semuanya yang memiliki nilai akademik tinggi, ada diantara mereka lebih menguasai materi ketika praktik langsung seperti dalam SPL ini.

Untuk siswa yang 50% lagi, meskipun nilainya di bawah 80, tetaplah masih di atas KKM. Dan semuanya merasa senang dengan keseruan praktik memasak membuat gulo palu bersama orang tua dan keluarga. Hanya saja siswa-siswa ini merasa kurang memiliki bakat dalam memasak dan tidak terbiasa.

Berdasarkan uraian di atas, didapat informasi bahwa dengan pembelajaran langsung memang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, terlihat dari 2 siklus dilaksanakan tidak ada siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM. Dan juga mampu membangun kesadaran orang tua untuk lebih meneladankan kepada anak-anak tentang berbagai keterampilan hidup, terkhusus keterampilan memasak.

Orang tuapun menjadi lebih mengenang hal-hal unik yang mereka rasakan ketika seusia anak-anak mereka.

Tanpa mereka sadari cerita-cerita yang mereka ungkapkan pada anak, dapat membentuk ikatan kasih sayang yang mampu menjalin hubungan kedekatan mereka di masa pandemi.

TPACK dalam Pembelajaran Gulo Palu Teknologi dan Pedagogik

T (Teknologi) dalam TPACK, adalah penguasaan guru tentang cara-cara baru berpikir dan bekerja dengan teknologi dan menerapkan tool dan sumber teknologi tersebut untuk pembelajaran. Penguasaan guru tentang bagaimana teknologi berpengaruh terhadap bagaimana konten (materi) dikemas dan disampaikan atau sebaliknya. TPACK. Bukan hanya sekedar penguasaan PK, CK, TC, dan PCK secara parsial. Tapi secara holistik guru menguasai TPACK. TPACK Adaptasi dari Koehler & Mishra (2006), dari www.tpack.org

Dalam pembelajaran membuat Gulo Palu ini teknologi ditonjolkan saat guru berinteraksi dalam pembelajaran melalui kecanggihan komunikasi diantaranya zoom, zoom digunakan guru untuk bertatap muka secara virtual, guru tetap dapat berkomunikasi dua arah dengan zoom. Guru dapat mengamati ekspresi wajah siswa secara langsung, mendengar percakapan mereka secara langsung, zoom juga memiliki kelebihan siswa dapat menyampaikan ungkapan tulisan mereka melalui kolom chat.

WA dan TG serta E-Learning Madrasah, termasuk teknologi dalam pembelajaran daring ini, WA sangat familiar dikalangan wali siswa, Telegram pun demikian, memiliki kelebihan untuk siswa mengabsen, mengirimkan photo dan tugas. Untuk E-Learning madrasah adalah salah satu keunggulan yang dimiliki madrasah untuk aplikasi belajar daring. E-Learning pun memiliki banyak kelebihan, diantaranya teknologinya mampu menampung banyak data, file kiriman tugas dari siswa. Guru dapat mengupload video pembelajaran, tugas dan siswa dapat mengabsen, mengecek tugas, menonton media ajar dan juga mengetahui nilainya.

Dan saat proses membuat gulo palu juga dibuat dengan teknologi kompor yang mempermudah proses memasak, jika dulu

gulo palu dimasak dengan api kayu, saat ini dimudahkan dengan api kompor yang mempermudah, dan juga pemberian warna pada gulo palu yang berbahan gula putih, yang diberi warna makanan yang sehat.

Pengetahuan Pedagogig

Dalam pembelajaran ini ada nilai karakter sebagai tolak ukur dalam mendidik siswa diantaranya tertuang dalam rancangan SPL:

No.	Nilai Karakter	Indikator Pencapaian
1	Religius	<ul style="list-style-type: none">• Peserta didik menjadi lebih bersyukur karena Allah memberi kelebihan dalam budaya dan makanan khas daerah• Kebahagiaan dalam berbagi makanan
2	Nasionalis	<ul style="list-style-type: none">• Lebih tumbuh rasa cinta tanah air, dan kebudayaan daerah• Menumbuhkan minat untuk belajar dan melestarikannya• Merencanakan jangka panjang untuk makanan khas daerah sebagai peluang bisnis
3	Terampil	<ul style="list-style-type: none">• Meluangkan waktu bersama keluarga, memasak bersama dan mengurangi main HP• Belajar mengelola waktu
4	Kreativitas	<ul style="list-style-type: none">• Berpikir cerdas untuk memodifikasikan makanan menjadi makanan unik dan modern• Menjadi pengusaha muda dengan memajukan makanan khas daerah• Mengisi waktu dengan kegiatan yang menguntungkan

Nilai karakter religius, selalu kita tanamkan dengan siswa, dimasa daring seperti ini penanaman nilai religius ditanamkan setiap tatap muka melalui zoom dan aplikasi pembelajaran online yang digunakan di MIN 2, apapun materinya guru selalu menyisipkan nilai-nilai ketuhanan.

Nilai nasionalis, pada pembelajaran ini ditanamkan melalui masakan kuliener khas daerah Palembang yang dimasak, orang tua mereka yang memiliki cerita-cerita unik tentang gulo palu secara tidak langsung akan turut menanamkan nilai-nilai nasionalis tersebut.

Nilai karakter Terampil ditanamkan melalui praktik memasak. Saat ini bukan

hanya anak perempuan yang harus dikembangkan keterampilan memasaknya, tetapi anak laki-laki pun baik memiliki keterampilan memasak. Zaman teknologi saat ini bisnis kuliener sangat menjanjikan, berjualan secara online, tanpa modal tempat.

Kreativitas para siswa dapat terbentuk dari ide-ide yang mereka temukan setelah memperoleh stimulus dari pembelajaran, baik pembelajaran dari guru secara daring dan juga guru pertama mereka di rumah. Interaksi antara stimulus dan respons Jadi dapat dikatakan bahwa teori behavioristik ini memandang bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku, yang bisa diamati, diukur, dan dinilai secara konkret, karena adanya interaksi antara stimulus dan respon. Perubahan terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan perilaku reaktif (respons) berdasarkan hukum-hukum mekanistik. Stimulus tidak lain adalah lingkungan belajar anak itu sendiri, baik internal- maupun eksternal yang menjadi penyebab belajar. Sedangkan respons adalah akibat atau dampak, berupa reaksi fisik terhadap simultans. Belajar berarti penguatan ikatan, asosiasi, sifat, dan kecenderungan S-R (Wahab, Rohmalina 2015).

Dari tabel di atas terlihat untuk tiga aspek penilaian semua di atas KKM. Penilaian Pengetahuan ada 4 siswan atau 7 % nilainya hanya beberapa angka di atas KKM, 4 siswa tersebut diketahui dari awal tahaun ajaran baru bahwa termasuk siswa yang kurang kemampuan kognitifnya. Siswapertama Rahmat Afis, dia termasuk anak yang kurang memiliki kemandirian, semua aktivitas pembelajaran dituliskan oleh orang tua, hal ini diketahui dari tulisan-tulisan tugas selama PJJ yang diupload di E-Learning, kurangnya motivasi kemungkinan kematangan usia sekolah yang kurang dan juga pola asuh orang tua yang kurang mendukung.

Hal itu diketahui dari pola yang sama dari kakak perempuannya yang pernah saya ajar. Siswa ke dua yang kurang nilainya adalah Balqis, Balqis Sebenarnya anak yang cerdas dan mandiri, tulisannyapun bagus, akan tetapi kurang perhatian dan arahan dari orang tua sepertinya yang menjadi penyebabnya. Balqis anak yatim, dan jika

dilihat dari keluarga, ibunya seorang guru dan Balqis memiliki kakak yang sudah kuliah dan SMA, sebenarnya hal ini mampu mendukung pembinaan di rumah, akan tetapi ketika saya konfirmasi dengan ibunya, ibunya mengakui dia kurang memperhatikan dan kurang pembinaan dalam belajarnya Balqis. Dan tidak memiliki buku juga menjadi penyebabnya. Siswa ke tiga adalah Arkan, Arkan dari broken home, dia tinggal bersama neneknya, sehingga tampak sekali arkan tubuh kurang perhatian orang tua kandung, belum munculnya motivasi belajar, dan kebosanan belajar juga menjadi ia sangat berat mengerjakan tugas-tugas, akhirnya yang menulis tugasnya adalah neneknya. Siswa ke empat adalah insan kamil, insan anak yatim, ibunya sibuk bekerja dan kakaknya juga kurang perhatian, sehingga hari-hari mereka selama PJJ sibuk main HP dan tidak mengerjakan tugas online. Solusinya ke 4 siswa tersebut saya ajak belajar langsung di MIN 2 dan saya lebih bisa mengamati perkembangannya dan mengetahui kemampuan yang sebenarnya, dan sayapun menjadi lebih dekat untuk melakukan terapi pembelajaran selanjutnya.

Dan 15 siswa lainnya atau 75 % nilai pengetahuannya sedang, rata-rata ke 15 anak tersebut adalah anak yang memiliki semangat belajar yang hampir stabil dan tidak banyak memiliki peningkatan, mereka rajin tekun tetapi kurang memiliki motivasi yang melejit. dan sisa 9 orang siswa lainnya atau 18 % nilainya sangat jauh di atas KKM. Siswa pertama adalah Sief Meyrista, seorang anak yang cerdas dan didukung penuh oleh ibunya yang sangat disiplin dalam belajar, dan terkesan selalu maksimal dalam mengerjakan tugas-tugas online, walaupun kadang kala ia kurang sportifitas dalam menerima kekalahan atau kekecewaan dalam belajar, untuk itu saya melakukan pembinaan dan melatih jiwa lapang dadanya. Siswa ke dua ayya, ia seorang anak yang cerdas dan mandiri, Ayya, sangat kreatif, kemampuan menggambar, mewarnainya sangat baik, sehingga kemampuan seni motorik halus nya sangat baik.

Orang tuanyapun sangat perhatian dan maksimal, orang tuanya tidak termasuk

orang tua yang ngotot, sehingga anaknya terbantu menjadi anak yang menerima kondisi apapun. Putri salsabila siswa selanjutnya, ia seorang anak yang cerdas akan tetapi semangatnya masih sangat turun naik sehingga prestasinya naik turun. Siswa ke 4 adalah Adit, adit anak yang rajin dan tekun akan tetapi kadang usahanya dalam belajar kurang maksimal, siswa ke 5 adalah Jahra, ia seorang siswa yang sederhana dan rajin serta tekun, siswa yang baik dan pendiam, tetapi tekun dalam menyimak pelajaran. Siswa ke 6 adalah Rizwan, dia seorang anak yang tidak biasa seperti teman nya yang lain, ia anak yang cerdas tidak biasanya akan tetapi ia seperti anak yang tidak fokus dalam menyimak, tetapi sesungguhnya ia anak yang daya ingatnya tinggi. Siswa ke 7 adalah Najwa, siswa yang pendiam dan kuat hafal nya, ia sangat tekun dalam menyeter hafal nya.

Dan juga dibantu orang latar belakang orang tuanya yang ustad. Siswa ke 8 adalah Hafidz akbar, ia anak yang rmaah, supel dan berani, dan tidak minder dengan keadaan orang tuanya, dan selalu optimis dengan kemampuannya. Siswa terakhir adalah Rizieq, ia anak yang tekun dan kedisiplinannya lebih dikarenakan faktor kedisiplinan dari orang tuanya, yang mengatur jadwa-jadwal aktivitas yang sangat ketat, sehingga hafidznya lebih disiplin. hingga Untuk Penilaian sikap, terdapat 2 orang siswa 0,7 % saja yang nilainya tidak jauh dari KKM, dua siswa tersebut juga ada namanya pada kelompok siswa yang pada nilai kognitif mereka juga di atas rata-rata. sedangkan untuk nilai sedang ada 15 orang siswa atau 60.03 % dan selebihnya 11 orang mendapat nilai sangat jauh melampaui batas KKM yakni 11 orang 39 %.

Untuk penilaian ini siswanya lebih tinggi dari aspek sebelumnya, sehingga membuat siswa inidini sebagai siswa yang memiliki kecerdasan yang beragam, Siswa-siswa tersebut tersebut termasuk siswa yang memiliki akhlak yang menonjol, kesopanan santunan mereka tampak saat bergaul dengan teman-teman mereka. Berbeda dengan penilaian keterampilan, terdapat 14 orang siswa atau 50 % nilainya di atas 80 dan di bawah 90 sedangkan sisanya 14 orang

siswa atau 50 % nilainya sangat memuaskan hampir sempurna.

Pada aspek keterampilan ini, terlihat hasilnya separuh-separuh hasil dari penilaiannya, ada siswa yang memiliki kemampuan kognitif bagus dan juga keterampilan bagus, atau sebaliknya. Ada juga siswa yang sikap kurang baik akan tetapi memiliki keterampilan yang tinggi, dan itu terlihat lebih menjadi bakat siswa tersebut.

Dengan demikian bahwa pembelajaran langsung memang dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa, terlihat dari 2 siklus dilaksanakan tidak ada siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM.

Pembelajaran yang berbasis proyek juga mampu memfasilitasi siswa untuk lebih mengenal kemampuannya dan juga lebih meningkatkan kemampuan guru agar memfasilitasi semua gaya belajar setiap siswa.

Konten Materi PPKn

Dalam pembelajaran ini materi PPKn yang dibahas adalah tentang kepedulian sosial, bagaimana meningkatkan empati anak, materi ini biasanya terintegrasi pada tujuan dari pelaksanaan hak dan kewajiban anak di lingkungan rumah.

Konten Materi SBdP

Pada materi SBdP materi tema 8, Tempat Tinggalku, sub tema 2 tentang Uniknya Daerah Tempat Tinggalku, ada materi menampilkan keunikan daerah Palembang dan guru mengembangkannya bersama orang tua siswa dengan makanan khas yang sudah lama tidak hilang yaitu "Gulo Palu".

Konten Materi IPA

Gaya otot pada Pembelajaran ini pada saat siswa menguli gulo palu hingga masak/keras, saat tangan kiri memegang gagang kayu/ lidi/ stik/ sumpit dan tangan kanan saat menguli gulo palu/ menarik ulur gulo palu hingga berubah sedikit warnanya dan mengeras, ini juga cara asyik memakannya.

Konten Materi IPS

Siswa diharapkan menemukan ide untuk menjadi pengusaha dari mengembangkan aset kebudayaan daerah sendiri.

SIMPULAN

1. Simpulan

Dari pelaksanaan SPL membuat gulo palu dalam pembelajaran tematik dapat disimpulkan bahwa:

- a. Orang tua dan siswa dapat berkolaborasi dalam pembelajaran, jadi gurulah dituntut untuk berperan sebagai pemimpin/leader kelasnya;
- b. Siswa dapat lebih mengeksplor semua komponen kemampuannya;
- c. Pembelajaran ini dapat memfasilitasi semua gaya belajar siswa;

2. Rekomendasi

Pihak Sekolah/Madrasah

Hendaknya memberi peluang kepada guru dalam berinovasi, beri dukungan dan kesempatan untuk terus menjadi guru pembelajar.

Rekan Sejawat

Setiap pembelajaran yang dilakukan guru sejatinya adalah peluang untuk guru berinovasi. Guru dapat menuliskan semua pengalaman dalam pembelajaran agar menjadi pengibasan ilmu bagi guru lainnya.

Orang Tua dan Siswa

Orang tua dan siswa adalah kunci keberhasilan sebuah pembelajaran, orang tua dan siswa dapat bersinergi untuk menghasilkan pembelajaran yang baik dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Ibrahim, Muslim. 2006. Metode STAD dalam Pembelajaran kooperatif. Jakarta: Grasindo.
- Ihsanudin, Asep. Jurnal Sekolah Guru Indonesia. Dompot Dhuafa. 2020
- Diambil kembali dari : <https://www.sekolahguruindonesia.net/kolaborasi-guru-pemimpin/>
- Jhonson & Jhonson. 2003, Metode Pembelajaran Kooperatif. Jakarta: Angkasa.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).
- Koehler, Matthew J. Mishra, Punya, 2009, What Is Technological Pedagogical Content Knowledge? Michigan State University.
- Koehler, Matthew. 2011, Approaches to Developing TPACK, Diambil kembali dari : <http://mkoehler.educ.msu.edu/tpack/developing-tpack/>. Accessed date 26/01/2017.
- Rahmawati, Yeni, dan Kurniati, Euis. (2005). Strategi Pengembangan Kreativitas. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sekolah Guru Indonesia. Panduan Kolaborasi Guru Pemimpin. 2020.
- Wahab, Rohmalina. 2015. Psikologi Belajar. Jakarta: Rajawali Pers.