**CERITA PRAKTIK BAIK (*BEST PRACTISE*)**

**Menggunakan Metode STAR**

**(Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi Hasil Dan Dampak)**

**Disusun Untuk Memenuhi Tugas PPG Dalam Jabatan Angkatan I**



**Oleh:**

**NAMA : Wahid Nur Latifah**

**NO UKG : 201503045763**

**PENDIDIKAN PROFESI GURU DALAM JABATAN ANGKATAN I**

**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**TAHUN 2023**

**LK 3.1 Menyusun *Best Practices***

**Menyusun Cerita Praktik Baik (*Best Practice*) Menggunakan Metode Star (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi Hasil dan Dampak)**

**Terkait Pengalaman Mengatasi Permasalahan Siswa Dalam Pembelajaran**

|  |  |
| --- | --- |
| Lokasi | Kabupaten Sragen Jawa Tengah |
| Lingkup Pendidikan | SMA Negeri 1 Sragen – kelas XE – 26 Siswa – Tahun Ajaran 2022-2023 |
| Tujuan yang ingin dicapai | Setelah melaksanakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan e-komik dan *role playing game*, peserta didik mampu meningkatkan pemahaman pada materi dampak sosial informatika sehingga mampu menganalisis perkembangan Teknologi di bidang ekonomi, sosial, budaya, dan hukum minimal 3. |
| Penulis | Wahid Nur Latifah, S.Kom. |
| Tanggal | 13 Juni 2023 |
| **Situasi:**  Kondisi yang menjadi latar belakang masalah, mengapa praktik ini penting untuk dibagikan, apa yang menjadi peran dan tanggung jawab anda dalam praktik ini. | **Kondisi yang menjadi latar belakang masalah**  Berdasarkan hasil Identifikasi masalah pembelajaran di kelas X SMAN 1 Sragen ditemukan bahwa siswa cenderung sulit memahami materi. Hal ini ditandai dengan sering terjadi   1. miskonsepsi, 2. siswa sering tertinggal dalam pengumpulan tugas. 3. nilai siswa dalam ulangan harian rendah (*data terlampir/data pra siklus)*,   Setelah dieksplorasi dan dianalisis (kajian literatur dan wawancara) ditemukan bahwa yang menjadi akar penyebab masalah adalah Media pembelajaran kurang sesuai untuk memudahkan siswa dalam mempelajari dampak sosial informatika.  **Mengapa praktik ini penting untuk dibagikan**  Berdasarkan permasalahan di atas, praktik baik (*Best Practice*) perlu dilakukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran dengan menggunakan model dan strategi yang tepat sehingga pembelajaran inovatif dapat tercapai dengan baik.  Melalui berbagai kajian literatur dan wawancara, ditemukan bahwa salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan **Media pembelajaran komik**. Media pembelajaran komik dapat meningkatkan pemahaman siswa karena menarik perhatian siswa, memotivasi siswa untuk belajar, membangkitkan rasa ingin tahu siswa. Dengan demikian, media pembelajaran komik ini memberikan kesempatan kepada siswa agar melakukan aktivitas belajar yang sistematis, fokus dan mendalam sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Namun, tidak semua peserta didik memiliki keunggulan dalam mengandalkan kemampuan visual dan membacanya. Oleh sebab itu, perlu adanya teknik yang dapat membantu meminimalkan kekurangan dari media tersebut. **Bermain peran / Role Playing Games** merupakan salah satu permainan yang tepat sebagai pendamping diterapkannya media komik. **Role Playing Games** adalah salah satu cara menguasai bahan pembelajaran melalui pembentukan dan penghayatan imajinasi peserta didik melalui suatu materi dengan permainan. Pembentukan dan penghayatan imajinasi dilakukan peserta didik memerankan salah satu tokoh dalam cerita maupun sebuah benda  **Penulis yang berperan sebagai guru dan bertanggung jawab** mendesain pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dan hasil belajar siswa bisa tercapai sesuai dengan yang diharapkan sehingga siswa memperoleh lingkungan belajar yang sesuai dengan karakteristiknya. |
| **Tantangan :**  Apa saja yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut? Siapa saja yang terlibat, | Berdasarkan hasil pengamatan kajian literatur dan wawancara dengan guru sejawat, pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan e-komik dan role playing game ini memiliki beberapa tantangan. Adapun **tantanga**nya sebagai berikut :   1. Jika siswa merasa sulit dan tidak percaya diri maka siswa akan merasa enggan untuk mencoba; 2. perlu ditunjang oleh media yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan pembelajaran;   Untuk mengatasi tantangan tersebut, guru melakukan tindakan sebagai berikut :   1. Menyediakan masalah-masalah yang relevan, menarik, dan bermakna bagi siswa, sehingga mereka dapat termotivasi untuk belajar dan mencari solusi. 2. Memberikan kesempatan bagi siswa untuk bekerja secara berkelompok dan berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah. 3. Memberikan dukungan dan sumber belajar yang memadai bagi siswa, seperti buku, internet, media, atau ahli. 4. Memberikan umpan balik dan penilaian yang adil dan objektif terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa.   Dilihat dari tantangan diatas bisa disimpulkan bahwa **tantangan yang dihadapi melibatkan** guru dari sisi kompetensi yang harus dimiliki guru yaitu kompetensi pedagogik dan profesional sedangkan dari peserta didik sebagai upaya meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran sehingga tidak hanya sekedar menghafal materi. |
| **Aksi :**  Langkah-langkah apa yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut/strategi apa yang digunakan/bagaimana prosesnya, siapa saja yang terlibat /Apa saja sumber daya atau materi yang diperlukan untuk melaksanakan strategi ini | **Langkah** dalam aksi praktik baik ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan e-komik dan *role playing game*.  **Tahap 1 – Orientasi siswa pada masalah**   1. Menyediakan masalah-masalah yang relevan, menarik, dan bermakna bagi peserta didik dengan menggunakan media e-komik.     **Tahap 2 – Mengorganisasi siswa**   1. Menyediakan masalah-masalah yang relevan, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. 2. Peserta didik dibagi ke dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 orang. 3. Masing-masing kelompok mendapatkan kasus yang berbeda tentang peran informatika dalam berbagai bidang.   **Tahap 3 – Membimbing penyelidikan**   1. Memberikan dukungan dan sumber belajar yang memadai bagi siswa, seperti buku, internet, media, atau ahli. 2. Guru memastikan setiap anggota kelompok memahami tugas masing-masing. 3. Guru mengamati proses yang sedang berlangsung, serta memberikan dorongan dan bantuan terhadap kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik.     **Tahap 4 – Mengembangkan, menyajikan hasil**   1. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk memerankan/role playing games tentang kasus yang telah diangkat dari hasil diskusi di depan kelas      1. Setiap kelompok menyajikan hasil diskusi pada powerpoint/canva.     **Tahap 5 - menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah**   1. Memberikan umpan balik dan penilaian yang adil dan objektif terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa. |
| **Refleksi Hasil dan dampak**  Bagaimana dampak dari aksi dari Langkah-langkah yang dilakukan? Apakah hasilnya efektif? Atau tidak efektif? Mengapa? Bagaimana respon orang lain terkait dengan strategi yang dilakukan, Apa yang menjadi faktor keberhasilan atau ketidakberhasilan dari strategi yang dilakukan? Apa pembelajaran dari keseluruhan proses tersebut | **Dampak** dari aksi dan langkah langkah yang dilakukan dirasa hasilnya **efektif** dan dapat **dilihat dari :**  Hasil nilai pengetahuan yang dilakukan siswa melalui isian Google Form dapat disimpulkan bahwa Nilai siklus 1 terendah dan tertinggi adalah 30 dan 90, sedangkan pada siklus 2 diperoleh nilai post-test terendah dan tertinggi adalah 70 dan 100. Selain itu, nilai rata-rata siklus 1 adalah 70 sedangkan pada siklus 2 adalah 100. Nilai rata-rata siklus 2 lebih tinggi dari nilai rata-rata siklus 1, hal ini dimaksudkan agar penggunaan Problem Based Learning berbantu e-komik dan role playing game efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi Dampak Sosial Informatika. *Data Terlampir*  **Adapun faktor yang menjadi keberhasilan dalam aksi ini** adalah penggunaan media e-komik dan *role playing game* yang membantu siswa dalam memahami pembelajaran pada materi dampak sosial informatika. Hal ini juga dapat dilihat berdasarkan hasil praktik yang seluruh peserta didik lakukan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87,50. Bila dilihat dari table kriteria data nilai sebesar 87,50masuk ke dalam kategori Baik. *Data terlampir*  Melihat beberapa uraian di atas dapat **disimpulkan** bahwa proses pembelajaran inovatif dapat tercipta jika model dan strategi pembelajaran yang ditentukan tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. |

**NILAI PENGETAHUAN**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **NAMA** | **Pra Siklus** | **Siklus 1** | **Siklus 2** |
| 1 | Ardhan Hafiz Pratista | 30 | 40 | 100 |
| 2 | Arfian Zaki Kurnia | 40 | 60 | 100 |
| 3 | Assyifa Putri Andarwati | 40 | 60 | 90 |
| 4 | Athaya Thaniya Salsabila | 40 | 60 | 100 |
| 5 | Aulia Dwi Hapsari | 50 | 70 | 80 |
| 6 | aulia nur fajrina | 70 | 90 | 100 |
| 7 | Azalea Kheisya Daffa Wiyadi | 50 | 70 | 100 |
| 8 | budi prihatin | 20 | 40 | 70 |
| 9 | Chesilia Amelina Rahmawati | 30 | 50 | 100 |
| 10 | Dian Rahmawati | 30 | 30 | 70 |
| 11 | Farah Anisah H | 80 | 100 | 100 |
| 12 | Fazli ardiansyah amni | 80 | 90 | 90 |
| 13 | Hafiz Fathan Mubina | 30 | 50 | 80 |
| 14 | Hasna hanifah | 50 | 70 | 100 |
| 15 | Lailai Putri Azzahra | 40 | 50 | 100 |
| 16 | Manda Pramudya Putri | 30 | 30 | 100 |
| 17 | Mutiya Ayu Yasmin | 70 | 80 | 100 |
| 18 | Nabila Nur Masruroh | 70 | 80 | 100 |
| 19 | Nadhif Latifa Hayyun | 70 | 80 | 80 |
| 20 | Natasya Ayu Kirani | 60 | 80 | 100 |
| 21 | Rafeyfa Alya Mukhbita | 80 | 90 | 100 |
| 22 | Reyhana safitri | 60 | 40 | 100 |
| 23 | Sasa Widya | 70 | 90 | 100 |
| 24 | Suci Ramadhani | 30 | 30 | 90 |
| 25 | Violina Alyxia Putri Yolanda | 70 | 80 | 70 |
| 26 | Yasir Adani | 40 | 40 | 100 |
|  | Max | 80 | 100 | 100 |
|  | Min | 20 | 30 | 70 |
|  | Rata-rata | 50 | 65 | 100 |

**INSTRUMEN PENILAIAN KETRAMPILAN - HASIL DAN OBSERVASI PADA PENGERJAAN LKPD**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **SKOR 1-4** | | | | **Jml Skor** | **NA** |
| **Kreatifitas** | **Kesesuaian Materi** | **Penggunaan Bahasa** | **Kerjasama Kelompok** |
| 1. | Ardhan Hafiz p | 4 | 3 | 3 | 4 | 14 | 87,50 |
| 2. | Arfian Zaki Kurnia | 4 | 3 | 3 | 3 | 13 | 81,25 |
| 3. | Assyifa Putri Andarwati | 3 | 4 | 4 | 3 | 14 | 87,50 |
| 4. | Athaya Thaniya Salsabila | 3 | 4 | 4 | 3 | 14 | 87,50 |
| 5. | Aulia Dwi Hapsari | 3 | 4 | 4 | 3 | 14 | 87,50 |
| 6. | aulia nur fajrina | 3 | 4 | 4 | 3 | 14 | 87,50 |
| 7. | Azalea Kheisya Daffa Wiyadi | 3 | 4 | 4 | 3 | 14 | 87,50 |
| 8. | Budi prihatin | 3 | 4 | 4 | 3 | 14 | 87,50 |
| 9. | Chesilia Amelina Rahmawati | 3 | 3 | 4 | 3 | 13 | 81,25 |
| 10. | Dian Rahmawati | 4 | 4 | 3 | 2 | 13 | 81,25 |
| 11. | Farah Anisah H | 3 | 4 | 4 | 3 | 14 | 87,50 |
| 12. | Fazli ardiansyah amni | 3 | 4 | 4 | 2 | 13 | 81,25 |
| 13. | Hafiz Fathan Mubina | 4 | 4 | 4 | 3 | 15 | 93,75 |
| 14. | Hasna hanifah | 3 | 4 | 4 | 3 | 14 | 87,50 |
| 15. | Lailai Putri Azzahra | 3 | 4 | 4 | 3 | 14 | 87,50 |
| 16. | Manda Pramudya Putri | 3 | 4 | 4 | 3 | 14 | 87,50 |
| 17. | Mutiya Ayu Yasmin | 3 | 3 | 4 | 2 | 12 | 75,00 |
| 18. | Nabila Nur Masruroh | 4 | 4 | 4 | 3 | 15 | 93,75 |
| 19. | Nadhif Latifa | 3 | 3 | 4 | 3 | 13 | 81,25 |
| 20. | Natasya Ayu Kirani | 4 | 4 | 4 | 4 | 16 | 100,00 |
| 21. | Rafeyfa Alya Mukhbita | 3 | 3 | 4 | 3 | 13 | 81,25 |
| 22. | Reyhana safitri | 4 | 4 | 4 | 4 | 16 | 100,00 |
| 23. | Sasa Widya | 4 | 4 | 4 | 4 | 16 | 100,00 |
| 24. | Suci Ramadhani | 3 | 4 | 4 | 3 | 14 | 87,50 |
| 25. | Violina Alyxia Putri Yolanda | 4 | 3 | 3 | 2 | 12 | 75,00 |
| 26. | Yasir Adani | 4 | 4 | 4 | 4 | 16 | 100,00 |
| Rata-rata | | | | | | | 87,5 |

|  |  |
| --- | --- |
| ***91-100*** | *Sangat Baik (SB)* |
| ***83-90*** | *Baik (B)* |
| ***75-82*** | *Cukup (C)* |
| ***<75*** | *Kurang (K)* |

Berdasarkan hasil praktik yang seluruh peserta didik lakukan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87,50. Bila dilihat dari table kriteria data nilai sebesar 87,50 masuk ke dalam kategori Baik