

Praktik Pembelajaran Inovatif Guru Penggerak di SDN Inpres Tenga

Esa Novita

SDN Inpres Tenga, Bima, Indonesia

*Corresponding Author: esanovitatenga@gmail.com

Dikirim: 14-10-2022; Direvisi: 15-10-2022; Diterima: 15-10-2022

Abstrak: Penelitian kualitatif yang didesain dengan bentuk naratif ini bertujuan menceritakan pelaksanaan praktik pembelajaran inovatif Guru Penggerak Angkatan 1 Kabupaten Bima di SDN Inpres Tenga. Dalam pembelajaran inovatif tersebut, peneliti memanfaatkan metode pembelajaran blended learning, dimana pembelajaran dikombinasi dengan antara moda tatap muka atau offline dan daring atau online. Pembelajaran model ini diterapkan dengan tujuan mengembangkan lingkungan belajar yang student-centered sehingga tercipta merdeka belajar. Siswa diharapkan lebih aktif dan mandiri dalam memperoleh pengetahuan melalui fasilitasi guru. Sebelum pembelajaran inovatif ini diterapkan, guru sebagai fasilitator pembelajaran telah dilatih dan dibekali ilmu dan keterampilan dalam mengelola pembelajaran yang merdeka dalam Program Guru Penggerak dengan berbagai bentuk pelatihan dan pendampingan (individu maupun kelompok). Selama dan setelah pelatihan, guru merancang aksi nyata untuk diterapkan di sekolah masing-masing. Dalam hal ini, guru merancang aksi nyata yang berkaitan dengan pemanfaatan IT dalam proses pembelajaran seperti mencari sumber belajar secara mandiri, yaitu sumber belajar selain buku teks dalam bentuk tertulis, gambar maupun video. Dalam pelaksanaannya di SDN Inpres Tenga, model pembelajaran blended learning masih adalah tahap awal, dimana pelatihan siswa masih sederhana, seperti latihan untuk menerima soal dan tugas-tugas melalui aplikasi online khususnya WA sekaligus mengirim kembali jawabannya secara online. Model pembelajaran ini juga pada akhirnya ikut andil dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa dalam menggunakan segenap potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam hidupnya.

Kata Kunci: pembelajaran inovatif; pembelajaran *blended learning*

Abstract: This qualitative research, which was designed in a narrative inquiry, aimed to describe the implementation of innovative learning practices for the Guru Penggerak 1st generation of Kabupaten Bima at SDN Inpres Tenga. In this innovative learning, researchers used blended learning methods, in which the learning was combined with face-to-face or offline and online modes. This learning model was applied with the purpose of developing a student-centered learning environment so as to create independent learning. Students were expected to be more active and independent in acquiring knowledge through teacher facilitation. Before this innovative learning was implemented, teachers as learning facilitators had been trained and equipped with knowledge and skills in managing independent learning in the Guru Penggerak Program with various forms of training and mentoring (individual and group). During and after the training, teachers designed concrete actions to be implemented in their respective schools. In this case, the teacher designed real actions related to the use of IT in the learning process such as finding learning resources independently, namely learning resources other than textbooks in written form, pictures and videos. In its implementation at SDN Inpres Tenga, the blended learning model was still in its early stages, where student training was still simple, such as exercises to receive questions and assignments through online applications, especially WA as well as sending back answers

online. This learning model also ultimately contributed to improving students' literacy skills in using all their potential and skills in life.

Keywords: inovative learning; blended learning model

PENDAHULUAN

Sebelum penulis mengikuti Program Guru Penggerak, sebagian besar murid di SDN Inpres Tenga masih sangat bergantung pada peran guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Guru pada umumnya masih menerapkan pendekatan pembelajaran konvensional (Pembelajaran berpusat pada guru), menggunakan model pembelajaran tatap muka di kelas, menggunakan metode ceramah, sehingga menyebabkan kejenuhan dan kebosanan dalam proses pembelajaran. Alhasil murid belum terbiasa dengan model pembelajaran *Blended learning*, kombinasi pembelajaran tatap muka dan daring, dengan memanfaatkan TIK, juga belum terbiasa dengan lingkungan belajar yang berpusat pada murid sebagai salah satu karakter Merdeka Belajar di mana murid lebih aktif dan mandiri dalam memperoleh pengetahuan. Hakim (2004) mengemukakan faktor penyebab kejenuhan belajar yaitu cara atau metode belajar yang tidak bervariasi, belajar hanya di kelas, suasana belajar yang tidak berubah-ubah dan kurang aktivitas rekreasi atau hiburan.

Untuk mengatasi kebosanan dan kejenuhan belajar tersebut diperlukan adanya sebuah inovasi pembelajaran. Sanjaya (2010) mendefinisikan Inovasi pembelajaran sebagai suatu ide, gagasan atau tindakan-tindakan tertentu dalam bidang kurikulum dan pembelajaran yang dianggap baru untuk memecahkan masalah pendidikan.

Dalam laporan ini pembelajaran inovatif yang Penulis laksanakan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Blended learning*. Sagala (2005) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar murid untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku serta tuntutan perkembangan zaman, khususnya perkembangan TIK, untuk menyiapkan murid Indonesia memperoleh keterampilan 21, yaitu keterampilan cara berfikir melalui kritis, kreatif, mampu memecahkan masalah dan mengambil keputusan serta cara bekerja sama melalui kolaborasi dan komunikasi.

Model pembelajaran *Blended learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka (*face-toface*) dengan *e-learning*. *Blended learning* merupakan konsep baru dalam pembelajaran dimana penyampaian materi dapat dilakukan di kelas dan *online* (Bielawski dan Metcalf dalam Husamah 2014). Model pembelajaran ini perlu dikembangkan karena dalam kondisi saat ini, terlebih dalam masa pandemi covid-19, guru perlu membekali diri dan murid perlu dibiasakan dengan model pembelajaran *Blended learning* yang berbasis TIK.

Dengan menerapkan model pembelajaran inovatif *Blended Learning* dalam sebuah program Literasi sekolah berdampak dapat mengatasi permasalahan kebosanan murid dalam proses pembelajaran konvensional yang dilaksanakan sebelum Penulis mengikuti Program Guru Penggerak. Penerapan model pembelajaran inovatif *Blended Learning* sebagai bentuk nyata dari pelaksanaan pendampingan individu dan kelompok yang dilakukan ketika melaksanakan Program Guru Penggerak.



Tujuan dari kegiatan yang telah dilakukan adalah menerapkan hasil kegiatan pendampingan individu dan pendampingan kelompok (lokakarya) sebagai Calon Guru Penggerak agar mampu mengembangkan diri sendiri dan juga guru lain. Pelaksanaannya melalui refleksi, berbagi, dan kolaborasi; memiliki kematangan moral, emosional, dan spiritual untuk berperilaku sesuai kode etik; merencanakan, menjalankan, merefleksikan, dan mengevaluasi pembelajaran yang berpusat pada murid dengan melibatkan orang tua murid melalui proses pembelajaran inovatif dengan menerapkan model pembelajaran *Blended Learning*, melalui pengelolaan program Literasi sekolah dengan memanfaatkan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK).

Penerapan model pembelajaran *blended learning* mendorong terjadinya proses pembelajaran *student centered* sebagai peluang bagi guru untuk mengembangkan diri sendiri dan juga guru lain dengan melakukan refleksi, berbagi, dan kolaborasi; memiliki kematangan moral, emosional, dan spiritual untuk berperilaku sesuai kode etik; merencanakan, menjalankan, merefleksikan, dan mengevaluasi pembelajaran yang berpusat pada murid melalui proses pembelajaran inovatif dengan model *Blended Learning* melalui pengelolaan program Literasi karakter dan Literasi digital.

Lebih jauh, praktik pembelajaran inovatif dapat menumbuhkan kembangkan pilar-pilar pembelajaran pada siswa, antara lain: *learning to know* (belajar mengetahui), *learning to do* (belajar berbuat), *learning to gather* (belajar hidup bersama), dan *learning to be* (belajar menjadi seseorang). Serta mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar serta pembiasaan budaya karakter baik murid melalui program literasi karakter dan digital.

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Inovatif

Darmadi (2017) menerangkan bahwa pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang dirancang oleh guru yang sifatnya baru tidak seperti biasanya dilakukan dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku kearah yang lebih baik sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh siswa. Pembelajaran

Learning is fun adalah intisari yang diterapkan dalam pembelajaran inovatif, dimana pembelajaran dikemas oleh guru atau instruktur lainnya merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru agar mampu memfasilitasi siswa untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar (Happyanto, 2013). Pembelajaran inovatif sejalan dan dapat mengadaptasi dari model pembelajaran yang menyenangkan.

Pembelajaran yang inovatif diharapkan mengarahkan siswa agar mampu berpikir kritis dan terampil dalam memecahkan masalah. Siswa yang seperti ini mampu menggunakan penalaran yang jernih dalam proses memahami sesuatu dan mudah dalam mengambil pilihan serta membuat keputusan. Hal itu dimungkinkan karena pemahaman yang terkait dengan persoalan yang dihadapinya. Kemampuan dalam mengidentifikasi dan menemukan pertanyaan tepat yang dapat mengarah kepada pemecahan masalah secara lebih baik. Informasi yang diperolehnya akan dikembangkan dan dianalisis sehingga akan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan



tersebut dengan baik. Siswa dengan karakteristik semacam ini dapat menunjukkan kemampuan untuk bekerja secara efektif dalam tim yang beraneka ragam, untuk memainkan fleksibilitas dan kemampuan berdiskusi dalam mencapai tujuan bersama.

Wahyuari (2012) merangkum pendapat para ahli yang menyebutkan suatu model mengajar dianggap baik apabila memiliki ciri – ciri sebagai berikut: 1) memiliki prosedur yang sistematis untuk memodifikasi perilaku siswa; 2) hasil belajar yang ditetapkan secara khusus yaitu perubahan perilaku positif siswa; 3) penetapan lingkungan belajar secara khusus dan kondusif; 4) ukuran keberhasilan siswa setelah mengikuti pembelajaran sehingga bisa menetapkan kriteria keberhasilan dalam proses belajar mengajar; dan 5) interaksi dengan lingkungan agar mendorong siswa lebih aktif dalam lingkungannya.

Perubahan pada tahap awal para guru memiliki motivasi dan sikap ingin berubah untuk mendapatkan sesuatu yang baru, karena inti dari pengertian inovasi itu sendiri adalah guru harus memiliki sikap kreatif (Hamalik, 2004) Kreatif dalam artian merespon berbagai perubahan yang ada, karena setiap adanya perubahan akan selalu diiringi oleh berbagai cara untuk melaksanakannya proses belajar mengajar.

Seperti pendekatan pembelajaran lainnya, pembelajaran inovatif mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Rumampuk (1998), kelebihan pembelajaran inovatif dapat diamati sebagai berikut:

1. Melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan. Pembelajaran inovatif melatih siswa untuk berpikir kreatif sehingga siswa mampu memunculkan ide-ide baru yang positif. Di dalam pembelajaran ini siswa dapat mengembangkan kreatifitasnya, sehingga bisa menemukan hal-hal baru di era globalisasi ini.
2. Menuntut kreatifitas guru dalam mengajar. Dalam hal ini guru dituntut untuk tidak monoton, maksudnya guru harus memunculkan inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran. Kreatifitas guru sangat diperlukan agar proses pembelajaran tidak membosankan.
3. Hubungan antara siswa dan guru menjadi hubungan yang saling belajar dan saling membangun. Guru dan siswa bersama-sama membangun suasana pembelajaran yang menyenangkan dalam kelas sehingga apa yang menjadi tujuan dari pembelajaran bisa terwujud.
4. Merangsang perkembangan kemajuan berfikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat. Pembelajaran inovatif akan membuat siswa berfikir kritis dalam menghadapi masalah.
5. Dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan, khususnya dunia kerja. Dunia pendidikan akan lebih berwarna, tidak monoton dan akan terus berkembang menjadi semakin baik. Hal ini akan mempengaruhi dunia kerja yang nantinya akan dijalani setiap orang.
6. Proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk siswa agar belajar. Siswa harus bisa menempatkan diri dengan baik, siswa tidak boleh hanya diam tapi harus berusaha memotivasi dirinya sendiri agar berkembang. Pembelajaran inovatif akan membangkitkan semangat siswa untuk menjadi yang terbaik.

Beberapa kelemahan pembelajaran inovatif (Trianto, 2007), antara lain:

- a. Siswa yang kurang aktif dalam proses belajar akan semakin tertinggal.
- b. Memerlukan alokasi waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran yang lain.



- c. Kurangnya kreatifitas guru. Masih banyaknya rasio guru yang mengajar dengan cara lama atau monoton sehingga menimbulkan suasana kelas yang membosankan. Hal ini akan membuat siswa jenuh dan tidak tertarik dengan materi yang disampaikan. Padahal dalam proses pembelajaran kreatifitas guru sangat dibutuhkan. Hal ini akan mendorong siswa untuk lebih giat lagi dalam belajar

B. Penelitian Naratif

Penelitian Naratif merupakan studi tentang kehidupan individu seperti yang diceritakan melalui kisah-kisah pengalaman mereka, termasuk diskusi tentang makna pengalaman-pengalaman bagi individu (Schreiber dan Asner-Self, 2011). Jika seorang peneliti berencana melaksanakan kajian naratif maka ia perlu mempertimbangkan tipe kajian naratif yang akan dilaksanakannya. Penulis dapat menggunakan dua (2) pendekatan yang pa;ing umum. Pendekatan pertama dengan membedakan tipe penelitian naratif melalui strategi analisis yang digunakan oleh pengarang (Creswell, 2007). Analisis naratif ini menekankan peneliti untuk mengumpulkan deskripsi peristiwa atau kejadian dan kemudian mengkonfigurasikannya ke dalam cerita menggunakan sebuah alur cerita (*plot*).

Pendekatan kedua menekankan pada ragam bentuk yang ditemukan dalam praktik-praktik penelitian naratif. Kajian biografi adalah bentuk kajian naratif di mana peneliti menulis dan mencatat pengalaman kehidupan seseorang. Autobiografi ditulis dan dicatat oleh individu sebagai subjek kajian. Sejarah hidup (*life histories*) memotret seluruh kehidupan seseorang. Cerita pengalaman seseorang adalah kajian naratif terhadap pengalaman personal seseorang yang ditemukan dalam episode majemuk atau tunggal, situasi pribadi, atau cerita rakyat komunal (*communal folklore*). Sejarah lisan terdiri dari kumpulan refleksi personal terhadap kejadian dan sebab akibat kejadian tersebut dari satu atau beberapa individu. Kajian naratif bisa jadi memiliki fokus kontekstual yang spesifik, seperti guru atau murid di kelas, cerita tentang organisasi, atau cerita yang diceritakan tentang organisasi.

Langkah-langkah melaksanakan penelitian kualitatif (Clandinin dan Connelly, 2000) adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan problem penelitian atau pertanyaan terbaik yang tepat untuk penelitian naratif. Penelitian naratif adalah penelitian terbaik untuk menangkap cerita detail atau pengalaman kehidupan terhadap kehidupan tunggal atau kehidupan sejumlah individu.
- b. Memilih satu atau lebih individu yang memiliki cerita atau pengalaman kehidupan untuk diceritakan, dan menghabiskan waktu (sesuai pertimbangan) bersama mereka untuk mengumpulkan cerita mereka melalui tipe majemuk informasi.
- c. Mengumpulkan cerita tentang konteks cerita tersebut.
- d. Menganalisa cerita partisipan dan kemudian *restory* (menceritakan ulang) cerita mereka ke dalam kerangka kerja yang masuk akal. *Restorying* adalah proses organisasi ulang cerita ke dalam beberapa tipe umum kerangka kerja. Kerangka kerja ini meliputi pengumpulan informasi, penganalisaan informasi untuk elemen kunci cerita (misalnya: waktu, tempat, alur, dan *scene*/adegan) dan menulis ulang cerita guna menempatkan mereka dalam rangkaian secara kronologis.



- e. Berkolaborasi dengan partisipan melalui pelibatan aktif mereka dalam penelitian. Mengingat para peneliti mengumpulkan cerita, maka mereka menegosiasikan hubungan, transisi yang halus, dan menyediakan cara yang berguna bagi partisipan.

METODE PENELITIAN

Ada dua (2) pendekatan *Narrative Inquiry* yang bisa diambil yaitu pendekatan dengan membedakan antara *analisis narasi* dan *analisis naratif* (Polkinghorne, 2007) Keduanya dapat di pahami juga dengan narasi sebagai data dan data sebagai narasi. Adapun jenis narasi (*narrative*) dapat dilihat dengan mengetahui pendekatan apa yang digunakan:

1. Analisis narasi, yaitu sebuah paradigma dengan cara berpikir untuk membuat deskripsi tema yang tertulis dalam cerita atau taksonomi.
2. Analisis naratif merupakan sebuah paradigma dengan mengumpulkan deskripsi peristiwa atau kejadian dan kemudian menyusunnya menjadi cerita dengan menggunakan alur cerita.

Diantara kedua pendekatan tersebut, penulis memanfaatkan analisis naratif untuk menunjukkan proses dan hasil penelitian kualitatif yang dilakukan. Pendekatan kedua menekankan pada ragam bentuk yang ditemukan dalam praktik-praktik penelitian naratif. Sebagai contoh, kajian biografi adalah bentuk kajian naratif di mana peneliti menulis dan mencatat pengalaman kehidupan seseorang. Autobiografi ditulis dan dicatat oleh individu sebagai subjek kajian. Sejarah hidup (*life histories*) memotret seluruh kehidupan seseorang. Cerita pengalaman seseorang adalah kajian naratif terhadap pengalaman personal seseorang yang ditemukan dalam episode majemuk atau tunggal, situasi pribadi, atau cerita rakyat komunal (*communal folklore*). Sejarah lisan terdiri dari kumpulan refleksi personal terhadap kejadian dan sebab akibat kejadian tersebut dari satu atau beberapa individu. Kajian naratif bisa jadi memiliki fokus kontekstual yang spesifik, seperti guru atau murid di kelas, cerita tentang organisasi, atau cerita yang diceritakan tentang organisasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pendampingan Individu

Program Pendidikan Guru Penggerak (PGP) pada dasarnya mengembangkan pengalaman pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru sebagai bagian dari Kebijakan Merdeka Belajar melalui pendidikan guru. Program Pendidikan Guru Penggerak (PGP) diharapkan mampu mencirikan lima karakter yaitu berjiwa nasionalisme Indonesia, bernalar, pembelajar, profesional, dan berorientasi pada murid. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dari pengembangan pengalaman guru maka diperlukan pembimbingan dalam bentuk pendampingan individu kepada guru penggerak.

Pendampingan individu adalah proses *coaching* dan *mentoring* Pendamping/Pengajar Praktik kepada Calon Guru Penggerak, dengan tujuan untuk membantu Calon Guru Penggerak menerapkan hasil pembelajaran daring dan lokakarya sehingga Calon Guru Penggerak sehingga mampu mengembangkan diri sendiri dan juga guru lain dengan cara melakukan refleksi, berbagi, dan kolaborasi;



memiliki kematangan moral, emosional, dan spiritual untuk berperilaku sesuai kode etik; merencanakan, menjalankan, merefleksikan, dan mengevaluasi pembelajaran yang berpusat pada murid dengan melibatkan orang tua murid.

Proses pendampingan individu berlangsung satu bulan sekali sepanjang proses Pendidikan Guru Penggerak, dalam setiap bulannya, Pendamping/Pengajar Praktik akan mengunjungi sekolah Calon Guru Penggerak selama kurang lebih 4 jam untuk mengamati kegiatan pembelajaran dan perubahan yang terjadi di sekolah sebagai implementasi pembelajaran daring dan lokakarya serta merefleksikan prosesnya, dengan tema pendampingan yang lebih fokus pada kegiatan observasi, diskusi dan refleksi kegiatan yang telah dilakukan oleh Calon Guru Penggerak. Pendampingan Individu dengan tema dapat diuraikan sebagai berikut :

- a) Diskusi tantangan belajar daring, Refleksi penerapan perubahan kelas sesuai pemikiran Ki Hajar Dewantara.
- b) Refleksi dan diskusi hasil umpan balik rekan sejawat. Diskusi tantangan dan pembelajaran penerapan aksi nyata pada modul 1.1 dan 1.2.
- c) Diskusi penerapan komunitas praktisi di sekolah dengan menggunakan lembar kerja di Lokakarya 1 dengan pertanyaan kunci seputar capaian, tantangan, diskusi solusi tantangan, Refleksi penerapan disiplin positif di kelas CGP, Diskusi refleksi menjalankan tugas untuk dibawa ke Lokakarya 3.
- d) Observasi Praktik Pembelajaran, Diskusi pelaksanaan komitmen CGP dan kepala sekolah, Diskusi komunikasi visi ke warga sekolah dan bagaimana tanggapan warga sekolah terhadap penyampaian visi, Pertanyaan tentang capaian, tantangan dan upaya perbaikan pada implementasi modul 1.3 dan diskusi tentang pemetaan karakter murid di kelasnya (Modul 2.1), Diskusi aksi nyata setelah lokakarya 4 dan modul 2.1 dan 2.2. observasi kelas dari guru lain dan umpan balik dari siswa, Diskusi tugas aksi nyata modul 2.1 dan 2.2, Latihan Praktik Coaching di sekolah, memberi umpan balik pelaksanaan coaching dan membuat rencana perbaikan coaching rekan sejawat.
- e) Diskusi hasil Lokakarya 5 dan modul 3.1, Diskusi hasil pemetaan sumber daya, Refleksi proses pembuatan peta sumber daya, serta refleksi capaian kompetensi di bulan ke-5 dan mengapresiasi capaian Guru Penggerak.
- f) Refleksi penerapan rencana program yang dibuat di Lokakarya 6, Diskusi progress program sekolah yang berdampak pada murid, Diskusi tantangan yang dihadapi dan solusi yang dilakukan, Diskusi tugas aksi nyata modul 3.1 dan 3.2
- g) Diskusi dan refleksi pembelajaran modul 3.3, Refleksi perubahan dalam pembelajaran yang sudah diterapkan selama 6 bulan, diskusikan dampak pada diri guru dan murid yang terjadi, Refleksi penerapan Komunitas Praktisi dan perubahan yang terjadi pada rekan sejawat, diskusi rencana belajar mandiri dan evaluasi rencana tindak lanjut.
- h) Observasi Praktik Pembelajaran, Refleksi penerapan aksi nyata hasil Lokakarya 8, diskusi terkait sosialisasi rencana kerja, proses sosialisasi, tanggapan ekosistem sekolah terkait sosialisasi rencana kerja, rencana kerja menjadi bagian dari program sekolah, program yang masuk menjadi bagian dari program sekolah, serta refleksi dampak pendampingan selama 9 bulan, diskusi rencana belajar mandiri dan berkelanjutan di Komunitas Praktisi.



2. Pendampingan Kelompok

PGP didesain untuk mendukung hasil belajar yang implementatif berbasis lapangan dengan menggunakan pendekatan andragogi dan blended learning selama 9 (sembilan) bulan. Selain mendapatkan pendampingan individu, CGP juga mendapatkan kegiatan pendampingan kelompok atau lokakarya.

Kegiatan Lokakarya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan CGP untuk menjalankan perannya sebagai Guru Penggerak; menjejaringkan CGP di tingkat kabupaten; menjadi ruang diskusi dan pemecahan masalah yang dihadapi oleh CGP; serta meningkatkan keterlibatan pemangku kepentingan di tingkat sekolah dan kabupaten. Dalam kegiatan lokakarya (pembimbingan kelompok), Calon Guru Penggerak mendapatkan bimbingan dan arahan dalam kegiatan diskusi, dengan Pengajar praktik. Pendampingan CGP juga memberi motivasi lebih pada Penulis dalam mempraktikkan peran dan nilai CGP secara optimal. Kegiatan tersebut dapat tepat guna dan berhasil guna, selain memberikan kepercayaan diri seorang CGP dalam mewujudkan cita-cita pendidikan nasional yang akan memunculkan generasi bangsa yang unggul, kompetitif dan berkarakter. Selain itu, pendampingan CGP menjadi refleksi sekaligus memotivasi diri Penulis untuk terus mengembangkan diri sebagai coach bagi rekan guru lain. Hal tersebut didasarkan atas keyakinan bahwa ilmu dan pengalaman saat mengikuti program CGP akan lebih bermanfaat jika disebarluaskan kepada para praktisi pendidikan. Dari sinilah akan tumbuh berkembang agen-agen perubahan yang sangat dibutuhkan bagi peningkatan kualitas pelayanan pendidikan kepada murid, warga sekolah, dan semua pihak.

3. Pengelolaan Program yang berdampak pada murid

Untuk mewujudkan peningkatan kualitas pendidikan dan manajemen talenta, Kemendikbud mengembangkan rangkaian kebijakan Merdeka Belajar pada tahun 2019. Kebijakan ini dicetuskan sebagai langkah awal melakukan lompatan di bidang pendidikan. Tujuannya adalah mengubah pola pikir publik dan pemangku kepentingan pendidikan menjadi komunitas penggerak pendidikan. Filosofi “Merdeka Belajar” disarikan dari asas penciptaan manusia yang merdeka memilih jalan hidupnya dengan bekal akal, hati, dan jasad sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Kuasa. Dengan demikian, merdeka belajar dimaknai kemerdekaan belajar yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar senyaman mungkin dalam suasana bahagia tanpa adanya rasa tertekan. Filosofi Merdeka Belajar merupakan pondasi awal bagi Guru Penggerak untuk menjadi pemimpin yang dapat menggerakkan komunitas dan lingkungan sekolah. Pemimpin penggerak yang dapat memanfaatkan potensi ekosistem untuk berdaya guna, bukan saja terhadap sekolah, tapi juga terhadap masyarakat sekitarnya. Namun sebelum guru menentukan program apa yang akan dilaksanakan terlebih dahulu guru harus memahami bagaimana memetakan pemanfaatan dan pengelolaan sumber daya yang dimiliki sekolah.

Berbekal dari ketajaman memetakan sumber daya yang dimiliki sekolah, CGP tentu sudah mampu menggambarkan bagaimana pemanfaatan sumber daya dapat dijadikan program sekolah yang berdampak. Langkah selanjutnya penentuan prioritas kebutuhan, masalah dan kebutuhan sekolah, tentang bentuk-bentuk



program, tahapan pengelolaan program yang efektif dan berdampak, serta mengevaluasi praktik yang selama ini dijalankan di sekolah. Kemampuan merancang dan mengelola program dibekali dengan pengetahuan tentang manajemen resiko sehingga guru mampu melakukan monitoring dan evaluasi program yang sudah dirancang. Proses tersebut dapat memberikan pengalaman baru dan membuka cakrawala berpikir yang lebih luas lagi, dan lebih mengedepankan perencanaan program yang berdampak pada murid.

Dalam menentukan program Penulis menerapkan tahapan **BAGJA** dimana **B** (buat pertanyaan) merupakan tahapan membuat pertanyaan yang mengarahkan kepada penelusuran hal-hal yang akan dilakukan. Selanjutnya **A** (Ambil Pelajaran) sebagai langkah untuk menceritakan atau menuliskan pengalaman/kegiatan baik, prestasi yang pernah terjadi yang berhubungan dengan topik bahasan (kepemimpinan siswa (murid) di sekolah). Berikutnya, **G** (Gali mimpi) merupakan langkah dalam membuat gambaran rinci kondisi ideal atau mimpi kita terkait topik bahasan. **J** (abarkan Rencana) yaitu langkah membuat cara/strategi mencapai mimpi-mimpi yang sudah kita tuliskan, langkah terakhir adalah **A** (atur eksekusi) sebagai langkah dalam menentukan tim inti program (siapa berperan menjadi apa).

Melalui tahapan BAGJA tersebut di atas maka Penulis menentukan sebuah program pembiasaan budaya Literasi karakter dan digital melalui proses pembelajaran inovatif dengan menerapkan model *Blended Learning* yaitu pelaksanaan pembelajaran dan literasi yang mengkombinasikan pembelajaran tatap muka dengan dengan memanfaatkan berbagai macam media dan teknologi.

Pembiasaan budaya literasi pada pengelolaan program literasi sekolah melalui kegiatan literasi 15 menit sebelum pembelajaran, materi bacaan ditentukan oleh guru, akan tetapi murid diberikan kebebasan untuk memilih bahan bacaan yang relevan sesuai dengan minat murid, baik bacaan tercetak maupun bacaan yang dicari dari sumber *online*, dalam jaringan yang fasilitasnya, disiapkan oleh guru.

Model pembelajaran *Blended Learning* menjadi pilihan penulis karena ingin menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan melatih murid menjadi mandiri dalam mengakses sumber belajar dan meningkatkan keterampilan teknologinya.



Gambar 1. Program Literasi SDN Inpres Tenga

Dalam pelaksanaannya di SDN Inpres Tenga, Model pembelajaran *Blended Learning* masih dalam tahap awal, tahap pengenalan dimana murid diperkenalkan dengan pemanfaatan TIK untuk proses pembelajaran seperti mencari sumber belajar

lain selain buku teks, baik dalam bentuk tertulis, gambar maupun video secara mandiri. Disamping itu murid dilatih untuk menerima soal dan tugas-tugas melalui *online* khususnya WA sekaligus mengirim kembali jawabannya secara *online*, dalam jaringan.



Gambar 2. Model Pembelajaran *Blended Learning* SDN Inpres Tenga

Praktik pelaksanaan tersebut sesuai dengan pengertian literasi menurut Education Development Center (EDC) menyatakan bahwa Literasi lebih dari sekedar kemampuan baca tulis. Namun lebih dari itu, Literasi adalah kemampuan individu untuk menggunakan segenap potensi dan skill yang dimiliki dalam hidupnya. Dengan pemahaman bahwa literasi mencakup kemampuan membaca kata dan membaca_dunia.

PENUTUP

1. Refleksi

Program pendampingan sangat membantu para CGP dalam mengoptimalkan peran dan nilainya sebagai Guru Penggerak. Oleh karena itu kegiatan diskusi dan refleksi harus terus dikembangkan sehingga menghasilkan praktik baik yang dikemas dalam pengelolaan program yang berdampak pada murid yaitu program Literasi Sekolah dengan menerapkan model pembelajaran inovatif *Blended Learning*, yang bermanfaat bagi kemajuan pendidikan generasi bangsa yang kita idam-idamkan.

Pembiasaan budaya literasi pada pengelolaan program literasi sekolah melalui kegiatan literasi 15 menit sebelum pembelajaran, dan penerapan model pembelajaran *Blended Learning* terbukti mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi murid, menanamkan karakter-karakter baik seperti karakter imtaq, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, sikap sopan santun, serta sikap saling menghargai dan menghormati orang lain, tentunya dengan penerapan metode keteladanan yang dicontohkan oleh guru.

Selain hal-hal positif di atas terdapat beberapa kendala, antara lain:

- Pelaksanaan pendampingan individu kurang optimal, disebabkan karena kepala sekolah jarang berada di sekolah sering mengikuti kegiatan rapat dinas.
- Pelaksanaan pendampingan kelompok pada salah satu (lokakarya) yang seharusnya melibatkan kepala sekolah dan pengawas sebagai mitra guru penggerak, namun karena berbagai kendala maka kepala sekolah dan pengawas tidak dapat menghadiri kegiatan Lokakarya tersebut.
- Sarana dan prasarana penunjang program Literasi sekolah (Pojoy baca) relatif kurang, pengadaan rak pojok literasi dan buku bacaan terbatas.
- Jumlah buku yang tersedia tidak memadai.



2. Tindak Lanjut

Sebagai bentuk tindak lanjut, Penulis berupaya menganalisis hasil pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan, dengan mengidentifikasi hal-hal yang telah berhasil dan belum maksimal dilaksanakan. Mempertahankan dan mengembangkan hal-hal yang telah berhasil. Langkah nyata nya menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan bagi murid, pembiasaan budaya literasi karakter dan literasi digital dalam proses pembelajaran.

Khusus pada literasi digital penulis mengoptimalkan fasilitas yang telah disiapkan di sekolah berupa 15 unit *chromebook* dan *smartphone* untuk melatih siswa mencari dan memanfaatkan sumber belajar *online* atau daring. Pembiasaan karakter-karakter baik pada diri murid seperti (imtaq, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerjasama, sikap sopan santun, serta sikap saling menghargai dan menghormati orang lain), serta pelaksanaan program taman Literasi bagi murid sekolah SDN Inpres Tenga.

Kendala dan masalah yang dihadapi dilakukan identifikasi, eksplorasi penyebab dan akar penyebab masalahnya sehingga Penulis melakukan bentuk kegiatan tindak lanjut :

- 1) Agar pelaksanaan kegiatan pendampingan berhasil maksimal maka dilakukan penyesuaian jadwal kegiatan dengan memperhatikan keuangan waktu kepala sekolah, sehingga pada saat Pengajar praktik melakukan pendampingan kepala sekolah berada di sekolah.
- 2) Harus ada pendelegasian tugas jika kepala sekolah dan pengawas sekolah jika tidak dapat hadir pada kegiatan Lokakarya, perlu adanya koordinasi, komunikasi yang baik antara guru penggerak dengan kepala sekolah dan pengawas.
- 3) Untuk mengantisipasi keterbatasan sarana pojok literasi maka penulis mengantisipasi dengan membuat rak buku dari ban motor bekas dan bambu untuk dimodifikasi menjadi rak buku yang menarik.
- 4) Membuat buku kendali untuk mengantisipasi berkurangnya jumlah buku yang tersedia, agar penanggung jawab kegiatan Literasi dapat memantau ketersediaan jumlah buku yang ada.
- 5) Mendesain buku cerita sederhana dengan menggunakan kertas HVS biasa, Mencari donatur untuk menyumbangkan bahan bacaan buku cerita anak pada rekan-rekan guru, orang tua murid maupun pihak luar seperti perpustakaan daerah kabupaten Bima.
- 6) Melakukan pengenalan dan pembiasaan model pembelajaran *blended learning* tentang literasi digital dan pembimbingan terhadap murid dalam mengakses bahan bacaan online melalui internet dengan menggunakan media *chromebook* dan *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- Clandinin, D.J. & Connelly, F.M. (2000). *Narrative Inquiry: Experience and Story Inqualitative Research*. San Fransisco: Jossey-Bass.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Metode pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Jakarta: Depublish.
- Hakim. (2004). *Faktor-Faktor Kejenuhan Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.



- Hamalik, Oemar. (2004). *Inovasi Pendidikan: Perwujudannya dalam Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: YP. Permindo.
- Happyanto, Rixky. (2013). *Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Duplish.
- Husamah.(2014). *Pembelajaran bauran (blended learning) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-To-Face, Elearning Offline-Online, dan Mobile Learning*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Polkinghorne, Donald. E. (2007). *Narrative In Research*. Los Angeles: University Of Southern California.
- Rumampuk, D.B. (1998). *Media Instruksional Inovatif*. Jakarta : P2LPTK Ditjen Dikti Depdikbud.
- Sagala, Syaiful. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran : Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. (Jakarta : Kencana, 2010), hal. 317-318
- Schreiber, James & Kimberly Asner-Self. (2011). *Educational Research: The Interrelationship of Questions, Sampling, Design, and Analysis*. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Trianto. (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasikan Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms*. ASCD.Tomlinson. (Modul 2.1 PGP, 2020). Jakarta: Kemdikbud.
- Kemdikbudristek. (2022). *Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Wahyuari,Sartono. (2012). *Metode Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Grasindo.

