

# Praktik Praktik BAIK di Pendidikan Dasar



Provinsi Nusa Tenggara Barat



**INOVASI**

INOVASI UNTUK ANAK SEKOLAH MENDONGKIL  
KEMUNDURAN BELAJAR



PEMERINTAH  
REPUBLIK INDONESIA  
PROGRAM LER KEMENDIKBUD



Australian Government

# Daftar Isi



## PRAKTIK NUMERASI

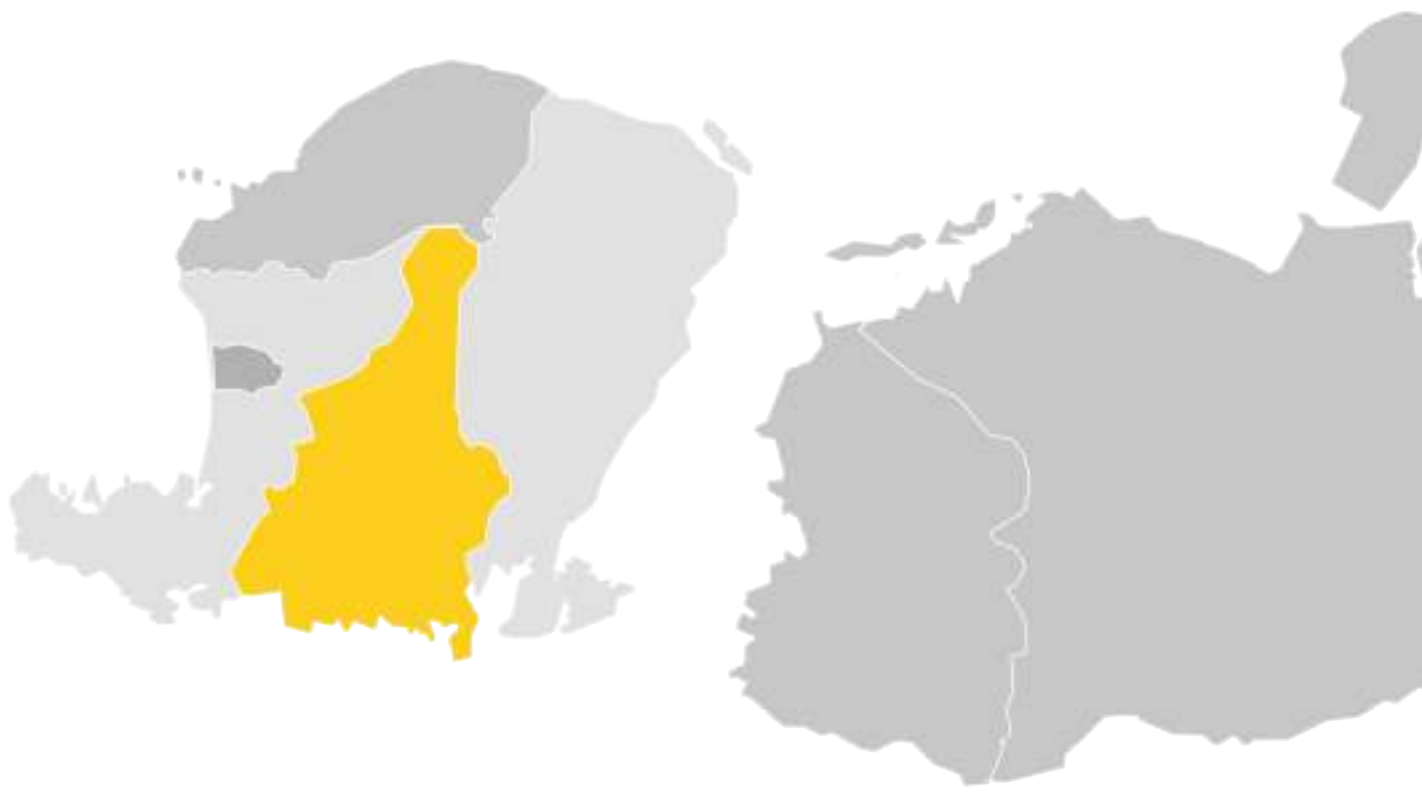
- 6 Ranting dan gambar bangun dua dimensi
- 8 Media pembelajaran jambu mete dan kartu numerik
- 10 Media batu kerikil untuk belajar perkalian
- 12 Media batu kerikil untuk belajar konsep penjumlahan
- 14 Deka-deka untuk menjelaskan nilai tempat
- 28 Poster konsep: kali, bagi, tambah, kurang
- 34 Tabel pecahan visual
- 36 Kartu numerik Roman
- 44 Permainan kartu domino berisi soal pecahan
- 46 Puzzle pecahan
- 50 Kupu-kupu pecahan
- 60 Media kulit kerang
- 62 Eksplorasi gambar bangun datar
- 66 Media ukur
- 68 Toro berbagi
- 72 GEMPITAMOR ( gelas kopi tambura bernomor)
- 74 Bambu menghitung
- 76 Menghitung dengan jambu mete

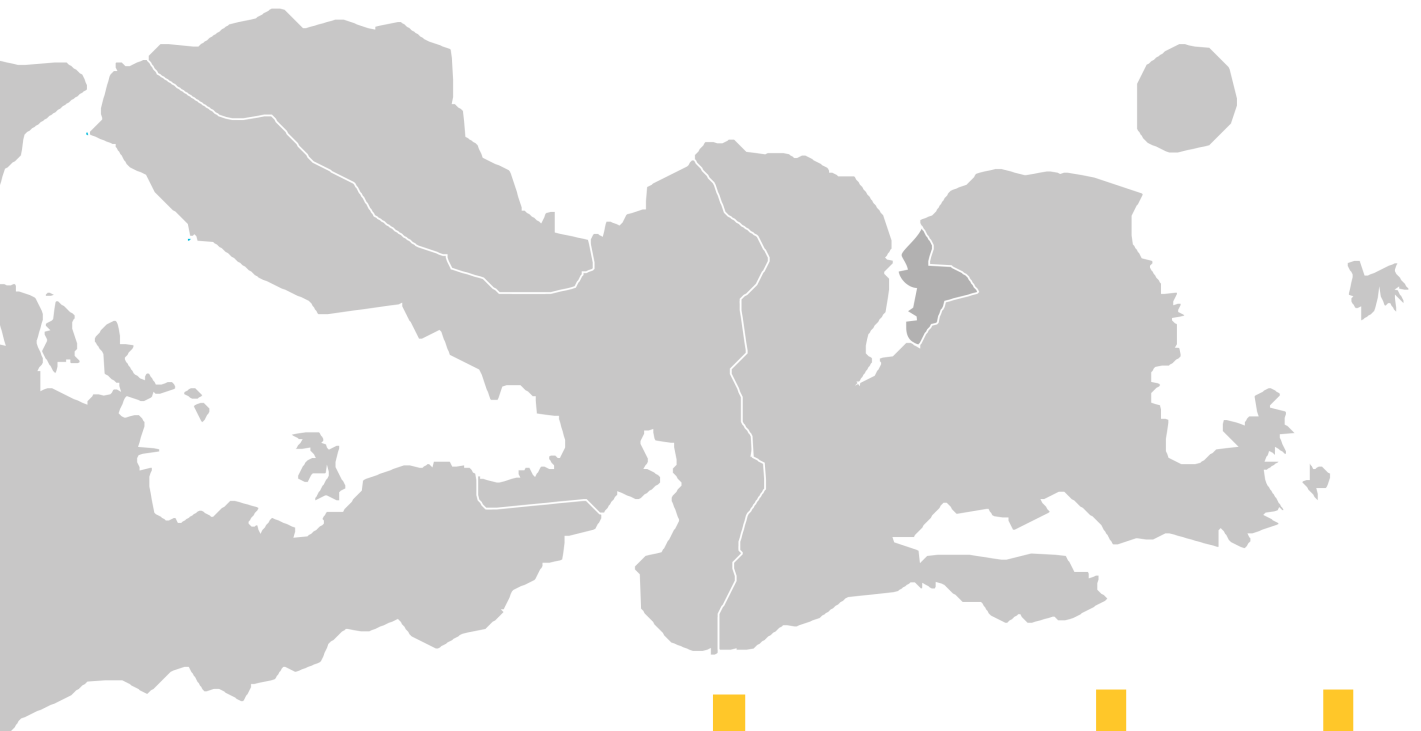


## PRAKTIK LITERASI

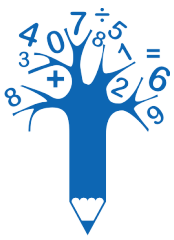
- 16 Metode bermain peran untuk memahami bacaan
- 18 Bermain peran di halaman sekolah untuk memahami bacaan
- 20 Belajar tanda baca lewat buku cerita
- 22 Belajar membaca dengan Kartu alfabet
- 26 Kamus sederhana dalam bahasa Bima
- 30 Animasi daun lontar
- 38 *Collect your smile card*
- 40 DRTA (*directed, reading, thinking activity*) untuk memahami bacaan
- 42 Penggunaan gambar-gambar kontekstual
- 48 Kartu kata dan kartu bergambar
- 54 Kartu baca suku kata
- 56 Cerita bergambar (foto)
- 58 Media gambar berseri







# Lombok Tengah



# Ranting dan gambar bangun dua dimensi



## Tantangan pembelajaran

Siswa kelas tiga mengalami kesulitan dalam berhitung, terutama dalam memahami pembilang dan penyebut dalam pecahan biasa. Hal ini ternyata disebabkan oleh kurangnya minat siswa dalam berhitung, selain itu metode mengajar guru kurang variatif.



## Solusi potensial

Melaksanakan kegiatan belajar mengajar di halaman sekolah dengan menggunakan media pembelajaran ranting dan gambar bangun dua dimensi, untuk memperkenalkan siswa kepada pembilang dan penyebut pecahan biasa.

## Catatan refleksi guru

Keberhasilan dari ide solusi ini dapat dilihat dengan membandingkan hasil kerja siswa sebelum dan sesudah menggunakan ide solusi tersebut. Ide tersebut terbukti berhasil karena 80% nilai siswa mencapai atau melebihi KKM, hanya satu siswa yang tidak mencapai KKM karena memiliki hambatan belajar.

**Tips:** Hendaknya dalam proses pembelajaran guru tetap menggunakan metode dan media yang variatif, yang sesuai dengan permasalahan serta tersedia di lingkungan sekitar agar siswa memahami materi yang diajarkan.

# Perencanaan Pembelajaran



Solusi didapatkan dengan cara berdiskusi ketika workshop Guru BAIK dan bersama rekan guru serta fasilitator pendamping, yang diharapkan dapat mengatasi kurangnya minat siswa dalam berhitung dan mengubah metode mengajar guru menjadi lebih menarik.

## Kegiatan Awal (10 menit)

Guru mengadakan kegiatan persepsi

## Kegiatan inti (30 menit)

1. Guru menunjukkan selembar kertas yang berbentuk persegi kepada siswa
2. Guru membagikan lembaran kertas yang berbentuk persegi kepada masing-masing siswa
3. Guru mengajak siswa melipat selembar kertas yang berbentuk persegi tersebut menjadi dua bagian yang sama panjang lalu kertas tersebut dipotong
4. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, menjadi berapa potongan kertas tersebut?
5. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa bilangan berapakah yang ditunjukkan oleh masing-masing potongan kertas tersebut? potongan kertas tersebut adalah satu lembar menjadi dua potongan
6. Guru mengajak siswa berdiskusi tentang bilangan yang ditunjuk pada potongan kertas tersebut dan cara penulisan bilangan pecahan sederhana yang terdiri dari bilangan yang di atas diberi nama pembilang dan yang di bawah diberi nama penyebut
7. Guru mengajak siswa melanjutkan kegiatan seperti di atas dengan potongan :
  - tiga bagian yang sama panjang
  - empat bagian yang sama panjang
  - lima bagian yang sama panjang
  - enam bagian yang sama panjang
8. Guru mengajak siswa berdiskusi tentang bilangan pecahan sederhana yang ditunjuk pada masing-masing potongan kertas tersebut

## Kegiatan Penutup (10 menit)

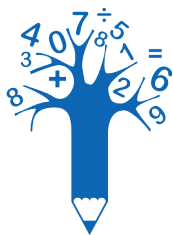
1. Guru menyimpulkan hasil belajar hari ini
2. Guru mengevaluasi hasil kerja siswa
3. Guru memberikan tugas pekerjaan rumah

**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Dua kali pertemuan

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Ranting
- Gambar bangunan dua dimensi (2D)
- Skenario
- Lembar Kerja



# Media pembelajaran jambu mete dan kartu numerik



## Tantangan pembelajaran

Siswa kelas tiga mengalami kesulitan dalam memahami pembilang dan penyebut dalam pecahan biasa, yang setelah proses diidentifikasi hal ini disebabkan oleh kurangnya siswa berlatih mengidentifikasi dan membedakan pembilang dan penyebut dalam pecahan biasa.



## Solusi potensial

Menggunakan (buah) jambu mete dan kartu numerik sebagai media pembelajaran untuk memperkenalkan siswa kepada pembilang dan penyebut pecahan biasa.

## Catatan refleksi guru

Setelah mempraktikkan ide tersebut, hasil belajar siswa mengalami peningkatan walaupun masih ada beberapa yang memerlukan bimbingan khusus. Hasil tersebut dapat dilihat dari minat siswa yang mengikuti proses belajar, respon siswa terhadap materi pembelajaran, serta nilai siswa. Guru akan berupaya untuk mencari hal-hal berbeda dengan mencari referensi supaya di masa depan akan memperoleh kesuksesan bagi siswa.

**Tips:** Guru hendaknya melakukan refleksi terhadap masalah kesulitan pembelajaran yang dilakukan dan hendaknya mencari penyebab dari permasalahan tersebut dan seterusnya.



# Perencanaan Pembelajaran



Pengajaran dilakukan lewat tugas individual dan kelompok, dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang ada di sekitar sekolah, yaitu dengan menggunakan jambu mete dan kartu numerik, beberapa bungkus pasir dengan ukuran yang berbeda sesuai dengan nilai pecahannya.

## Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru membuka pembelajaran dengan mengajak siswa bernyanyi
2. Guru menjelaskan yang dinamakan bilangan pecahan
3. Guru mengadakan *pre-test*

## Kegiatan inti (35 menit)

1. Guru mengelompokkan siswa
2. Guru mengajak siswa belajar di halaman sekolah
3. Guru memperlihatkan siswa satu buah jambu lalu menugaskan siswa memotong jambu tersebut menjadi dua potong
4. Guru mengajukan pertanyaan bilangan berapa yang ditunjuk pada setiap potongan jambu tersebut
5. Guru menunjukkan kartu warna biru yang bertuliskan penyebut dan yang kuning bertuliskan pembilang
6. Guru menugaskan siswa menempel kartu berwarna tersebut pada bilangan pecahan biasa secara bergiliran.

## Kegiatan Penutup

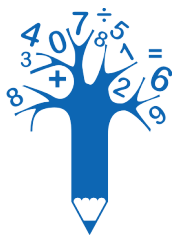
Guru mengadakan *post-test*

**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Tiga kali pertemuan

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Skenario
- Metode
- Media pembelajaran



# Media batu kerikil untuk belajar perkalian



## Tantangan pembelajaran

Siswa kelas dua mengalami kesulitan dalam menyelesaikan perkalian yang hasilnya dua angka. Melalui proses identifikasi, diketahui bahwa minat dan kemampuan siswa dalam belajar numerasi (berhitung) perkalian masih kurang.



## Solusi potensial

Melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media batu kerikil untuk membantu siswa menyelesaikan perkalian bilangan yang hasilnya dua angka.

## Catatan refleksi guru

Ide solusi ini mudah diimplementasikan dan mediana mudah didapatkan di lingkungan sekitar. Inovasi ini benar berhasil dengan melihat hasil belajar siswa yang menunjukkan peningkatan, serta wawancara dengan siswa yang menunjukkan peningkatan kepuasan model belajar. Hasil siswa tersebut berupa tugas atau latihan yang dikumpulkan direkap dan dianalisis. Dari 28 siswa, sebanyak 26 siswa tuntas dan hanya 2 orang yang belum tuntas. Dengan demikian tingkat ketuntasan sebesar 92%, atau di atas target yang diinginkan sebelumnya, yakni 75%.

# Perencanaan Pembelajaran



Pengajaran dilakukan dalam kelompok diskusi serta tugas individu. Solusi didapatkan dengan cara berdiskusi dengan sesama teman guru peserta pelatihan Guru BAIK dan dukungan fasilitator pendamping, untuk membantu memudahkan siswa dalam menghitung perkalian yang menghasilkan dua bilangan.

## Kegiatan Awal (10 menit)

Guru memotivasi, mengkondisikan, dan mengeksplorasi pengetahuan awal siswa sebelum memulai pembelajaran.

## Kegiatan inti (50 menit)

1. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok diskusi yang beranggotakan empat sampai lima siswa
2. Siswa diminta menghitung batu kerikil yang dibawa oleh masing-masing siswa dan menggabungkannya dalam satu kelompok
3. Salah satu kelompok diminta maju untuk memperagakan penghitungan
4. Guru menjelaskan dengan memperagakan media batu kerikil cara perkalian yang menghasilkan bilangan dua angka
5. Siswa dalam kelompok diskusi diberikan latihan
6. Kelompok diskusi mempresentasikan hasilnya
7. Siswa secara individu diberikan latihan

## Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Guru dan siswa menjawab dan mengoreksi latihan secara individu
2. Menyimpulkan materi pembelajaran yang telah dibahas

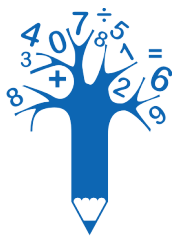
**Tips:** Mari berinovasi, kita bantu anak-anak di daerah pinggiran yang selama ini dianggap berkemampuan rendah. Kita buktikan bahwa mereka bisa sejajar dengan anak-anak lain dengan kita berkomitmen untuk membimbing dan membantu mereka sungguh-sungguh.

## Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi

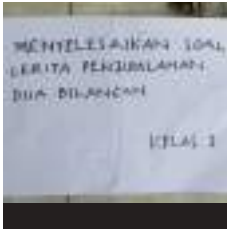
Dua jam pelajaran  
yaitu 2 x 35 menit  
(70 menit)

## Bahan-bahan yang dibutuhkan

- Batu kerikil
- Gelas plastik – gelas air mineral yang sudah tidak digunakan



# Media batu kerikil untuk belajar konsep penjumlahan



## Tantangan pembelajaran

Siswa mengalami kesulitan dalam penjumlahan dua bilangan. Proses belajar masih menggunakan model terpusat, dengan guru sebagai pusatnya, dan kemampuan membaca siswa masih kurang. Akibatnya, siswa tidak paham sepenuhnya makna kalimat/instruksi dalam penjumlahan dua bilangan.



## Solusi potensial

Guru menunjukkan model kontekstual dan memberikan penjelasan.

## Catatan refleksi guru

Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa menunjukkan tingkat kemampuan anak yang mengalami perubahan. Se jauh ini ide ini cukup berhasil, karena anak lebih cepat memahami materi yang disampaikan. 90% siswa dapat mencapai KKM. Penggunaan media batu kerikil sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menghitung penjumlahan dua angka, kegiatan pembelajaran pun lebih menyenangkan. Selain itu, siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

# Perencanaan Pembelajaran



Media batu kerikil dipilih karena mudah ditemukan dan tersedia di lingkungan sekitar, sederhana dan siswa pun bisa melakukan praktik langsung. Pengajaran dilakukan secara individu.

## Kegiatan Awal (10 menit)

1. Mengawali dengan absen dan persepsi
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran
3. Menyanyikan lagu dua mata saya

## Kegiatan inti (25 menit)

1. Siswa diminta untuk menyebutkan jumlah masing-masing anggota tubuh
2. Siswa diminta menjumlahkan anggota tubuh
3. Guru memberikan soal kepada siswa
4. Siswa diminta untuk menyelesaikan soal dengan menggunakan batu kerikil yang sudah disiapkan sebelumnya
5. Siswa diminta untuk mengumpulkan tugas

## Kegiatan Penutup (5 menit)

1. Guru menanyakan kembali penjumlahan yang sudah dikerjakan
2. Guru menanyakan kepada siswa apakah sudah paham atau belum

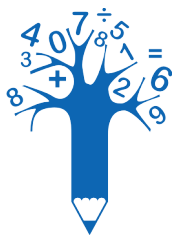


**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Dua kali di depan kelas

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Media
- Skenario pembelajaran



# Deka-deka untuk menjelaskan nilai tempat



## Tantangan pembelajaran

Siswa mengalami kesulitan dalam menentukan nilai tempat pada bilangan (satuan, puluhan, ratusan), karena belum sepenuhnya memahami perbedaan tempat dan nilai antara satuan, puluhan dan ratusan.



## Solusi potensial

Memanfaatkan alat peraga deka-deka untuk memudahkan siswa belajar operasi bilangan asli terutama menjelaskan konsep nilai tempat (satuan, puluhan, ratusan).

## Catatan refleksi guru

Ide solusi ini mudah diimplementasikan dan mediana mudah didapatkan di lingkungan sekitar, serta bisa dimanfaatkan secara terus menerus. Hasil karya siswa (berupa tugas atau latihan) menunjukkan peningkatan, dan wawancara dengan siswa menunjukkan peningkatan kepuasan model belajar. Dari total 46 siswa, sebanyak 41 siswa tuntas dan hanya lima orang yang belum tuntas. Dengan demikian tingkat ketuntasan 90%, di atas target yang diinginkan yaitu 70%.

**Tips:** Mari kita melakukan perubahan dan jangan cepat puas dengan hasil yang kita capai. Mari ubah dan tinggalkan kebiasaan lama kita dalam proses pembelajaran yang tanpa persiapan.

# Perencanaan Pembelajaran



## Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru memotivasi, mengkondisikan dan mengeksplorasi pengetahuan awal siswa sebelum memulai pembelajaran
2. Guru memberikan soal sebelum penjelasan materi

## Kegiatan inti (30 menit)

1. Guru menjelaskan konsep nilai tempat, satuan, puluhan dan ratusan
2. Guru menulis soal di papan tulis dan meminta tiga siswa untuk mengerjakan ke depan
3. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan di buku
4. Mengoreksi hasil kerja siswa

## Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Mengulang kembali penjelasan konsep nilai tempat dengan menggunakan deka-deka
2. Menutup proses pembelajaran



**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Dua kali dalam dua minggu

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Deka-deka
- Skenario



# Metode bermain peran untuk memahami bacaan



## Tantangan pembelajaran

Siswa mengalami kesulitan dalam menceritakan kembali suatu cerita di depan kelas, karena malu atau takut membuat kesalahan dalam menceritakan kembali.



## Solusi potensial

Menggunakan metode permainan peran untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk menceritakan kembali isi cerpen dengan kata-kata mereka sendiri. Dengan bermain peran siswa dapat merasakan saat memainkan peran tokoh dalam cerita, membuat ingatan lebih kuat sehingga mampu menceritakan kembali isi cerita dengan baik. Dengan ide ini, 80% siswa dapat menceritakan kembali isi bacaan, hanya 20% siswa yang belum mencapai standar.

## Catatan refleksi guru

Solusi didapatkan melalui diskusi dengan sesama guru dan atas arahan fasilitator pendamping Guru BAIK sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan. Melalui rubrik penilaian unjuk kerja, dapat diketahui tingkat kemampuan siswa dalam menceritakan kembali isi dongeng.

**Tips:** Model atau metode ini bisa dicoba jika sesuai dengan permasalahan yang ditemukan di kelas dan sesuai pula dengan situasi dan kondisi sekolah. Dengan metode ini, proses pembelajaran menjadi kondusif dan menyenangkan bagi siswa.



# Perencanaan Pembelajaran



Guru melaksanakan pembelajaran di luar kelas dengan menggunakan metode bermain peran, guru mengawali dengan membacakan isi cerita kemudian siswa diminta memainkan peran dalam cerita. Peran cerita dilakukan secara berkelompok, tugas untuk menceritakan kembali dilakukan secara individual, yaitu tiap siswa maju ke depan kelas untuk bercerita.

## Kegiatan Awal (10 menit)

1. Guru mempersiapkan dan mengkondisikan siswa
2. Guru menyampaikan kompetensi, dan tujuan pembelajaran serta materi yang akan dibahas
3. Guru menyampaikan teknik penilaian yang akan dilaksanakan

## Kegiatan inti (40 menit)

1. Guru membagi kelompok diskusi
2. Guru membacakan cerita
3. Guru menyampaikan alur teknik bermain peran
4. Siswa diajak keluar kelas untuk bermain peran sesuai cerita secara kelompok, kelompok lain memperhatikan
5. Siswa diajak masuk kembali ke kelas untuk refleksi

## Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Siswa satu per satu diminta maju ke depan kelas untuk menceritakan kembali isi cerita yang sudah diperankan
2. Siswa diminta menyebutkan nama-nama tokoh dalam cerita



**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Satu minggu dan dilakukan dua kali

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Teks cerita
- Gambar-gambar tokoh dalam cerita



# Bermain peran di halaman sekolah untuk memahami bacaan



## Tantangan pembelajaran

Siswa mengalami kesulitan dalam menceritakan kembali isi cerpen dengan kata-kata mereka sendiri. Hal ini diduga karena siswa belum dapat membaca dengan lancar, sehingga kesulitan dalam menceritakan kembali atau mengekspresikan kembali isi cerpen.



## Solusi potensial

Menggunakan metode permainan peran untuk membantu siswa agar terbiasa dan mampu menceritakan kembali isi cerita dengan bahasa atau kata-kata sendiri. Metode ini dilaksanakan di halaman sekolah.

## Catatan refleksi guru

Ide solusi ini diperoleh setelah mengikuti workshop Guru BAIK, yang kemudian dimantapkan di sekolah sesuai SKD (Program Semester). Dengan memerankan tokoh dalam cerita dapat membantu siswa memahami dan menceritakan kembali isi cerita. Tingkat keberhasilan dilihat dari rubrik/keterampilan siswa, serta hasil *pre* dan *post-test* yang memang mengalami peningkatan. Ketika mengikuti pelajaran siswa pun menjadi lebih aktif, semangat dan memahami isi cerita dan nilai KKM pun tercapai. Ke depannya, cerita yang akan menjadi bahan pelajaran akan mengangkat cerita lokal, ataupun tokoh yang memang ada di sekitar siswa – tidak menggunakan cerita atau tokoh yang belum pernah dilihat siswa.

# Perencanaan Pembelajaran



## Kegiatan Awal (5 menit)

1. Guru memulai pelajaran dengan mengkondisikan siswa supaya siap menerima pembelajaran dengan mengajak bernyanyi bersama terlebih dahulu
2. Guru membacakan cerita dongeng secara utuh

## Tes Awal (5 menit)

1. Memberikan *pre-test* (tes awal) berupa tes tulis (tes pengetahuan)

## Kegiatan inti (30 menit)

1. Guru membagikan teks cerita kepada siswa
2. Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil yang masing-masing kelompok terdiri dari tiga siswa, yang berperan sebagai kancil, ibu, dan harimau
3. Guru mengajak siswa bermain peran di halaman sekolah

## Kegiatan Penutup (20 menit)

1. Guru mengajak siswa kembali ke dalam kelas
2. Guru meminta siswa satu per satu menceritakan kembali cerita dongeng yang telah diperankan dengan kriteria penilaian berdasarkan rubrik penilaian yang dibuat (tes keterampilan)
3. Guru memberikan tes tulis kepada seluruh siswa (tes pengetahuan)
4. Guru memberikan penguatan kepada siswa
5. Guru memberikan kesimpulan dan pesan moral dari cerita dongeng
6. Melakukan penilaian terhadap respon siswa menggunakan dua toples yang bertuliskan suka/tidak suka

**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Empat kali (satu bulan)

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Bahan cerita
- RPP
- Silabus
- KKM
- Lembar Kerja

**Tips:** Sebagai guru sebelum mulai mengajar hendaknya kita harus menyiapkan RPP, dan metode yang variatif. Guru hendaknya menerapkan inovasi dalam pembelajaran.



## Belajar tanda baca lewat buku cerita



### Tantangan pembelajaran

Siswa belum memahami cara menggunakan tanda baca dengan tepat. Media pembelajaran yang digunakan guru belum tepat. Guru tidak menggunakan metode yang variatif dalam mengajar penggunaan tanda baca.



### Solusi potensial

Menggunakan buku cerita untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan tanda baca. Selain itu, belajar di luar kelas dapat membuat siswa lebih mudah memahami karena mereka bisa melihat dan mempraktikkan secara langsung.

### Catatan refleksi guru

Ide ini dapat dikatakan berhasil karena sebelumnya hanya dua siswa yang mencapai KKM. Setelah menggunakan metode ini, hanya satu siswa yang tidak mencapai KKM, itu pun karena siswanya tidak masuk sekolah.

# Perencanaan Pembelajaran



Pengajaran dilakukan melalui tugas kelompok dan tugas individual. Kegiatan yang dilakukan termasuk menggunakan media buku cerita, menanyakan inspirasi siswa, kegiatan belajar di perpustakaan di luar kelas, praktik/simulasi membaca dengan memperhatikan tanda baca.

## Kegiatan Awal (6 menit)

1. Guru memulai pelajaran dengan mengajak anak untuk berdoa dan menyampaikan pelajaran hari ini

## Kegiatan inti

1. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok
2. Siswa berkunjung ke perpustakaan
3. Siswa dipersilahkan untuk memilih buku cerita
4. Masing-masing siswa dibagikan LK (lembar kerja)
5. Siswa mencari kalimat yang ada tanda bacanya dalam buku cerita
6. Siswa mengisi LK dengan kalimat yang ada tanda bacanya

## Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Siswa mendemonstrasikan penggunaan tanda baca
2. Guru menutup kegiatan pembelajaran

**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Dua kali

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Skenario
- Lembar Kerja
- Media dan metode penilaian
- Buku cerita

**Tips:** Dalam proses pembelajaran guru harus menggunakan berbagai metode, tidak hanya dengan ceramah. Belajar itu tidak hanya sekedar menggugurkan kewajiban tanpa melihat hasil, tetapi juga memperhatikan apakah siswa sudah mampu atau belum. Jadi, rekan-rekan guru harus selalu mempersiapkan diri sebelum mengajar dan harus menyiapkan skenario, media, LK dan penilaian.



# Belajar membaca dengan kartu alfabet



## Tantangan pembelajaran

Siswa masih mengalami kesulitan dalam menggunakan tanda baca dan huruf kapital. Hal ini diperkirakan karena siswa kurang memperhatikan jenis kalimat dan belum memahami aturan penulisan huruf kapital yang benar.



## Solusi potensial

Belajar membaca cerita sambil menggunakan kartu alfabet.

## Catatan refleksi guru

Untuk mengetahui keberhasilan dari ide solusi ini, dapat dilihat dari nilai akhir siswa, hasil latihan siswa, keterampilan siswa dalam berbahasa Indonesia, kemampuan siswa dalam memahami pengetahuan tentang penggunaan tanda baca dan huruf kapital dengan benar. Dari data tersebut guru dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan. Terbukti dari 25 siswa, sebanyak 23 siswa mencapai KKM dan hanya dua orang yang masih perlu bimbingan.

**Tips:** Inovasi itu baik jika kita laksanakan untuk memperbaiki metode mengajar dan meningkatkan hasil belajar anak.

# Perencanaan Pembelajaran



Guru melaksanakan kegiatan belajar membaca sambil menggunakan kartu alfabet, sering melatih siswa berbahasa Indonesia, serta memberikan bimbingan cara penulisan huruf yang baik dan benar. Ide solusi ini dapat membantu siswa dalam menambah perbendaharaan pengetahuan mereka tentang penggunaan tanda baca dan huruf kapital dengan benar serta melatih siswa berbahasa Indonesia yang baik.

## Kegiatan Awal (5 menit)

1. Menyiapkan siswa dalam kondisi tenang untuk belajar yang kondusif
2. Memulai pelajaran dengan bertepuk tangan

## Kegiatan inti (30 menit)

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Siswa dibagi ke dalam empat kelompok
3. Masing-masing kelompok menerima teks cerita
4. Guru menjelaskan tugas kelompok dalam penulisan huruf kapital (dimana penulisan huruf kapital dalam cerita yang diterima)
5. Guru membacakan teks cerita

## Kegiatan Penutup (5 menit)

1. Guru menjelaskan kembali bagaimana penulisan huruf kapital

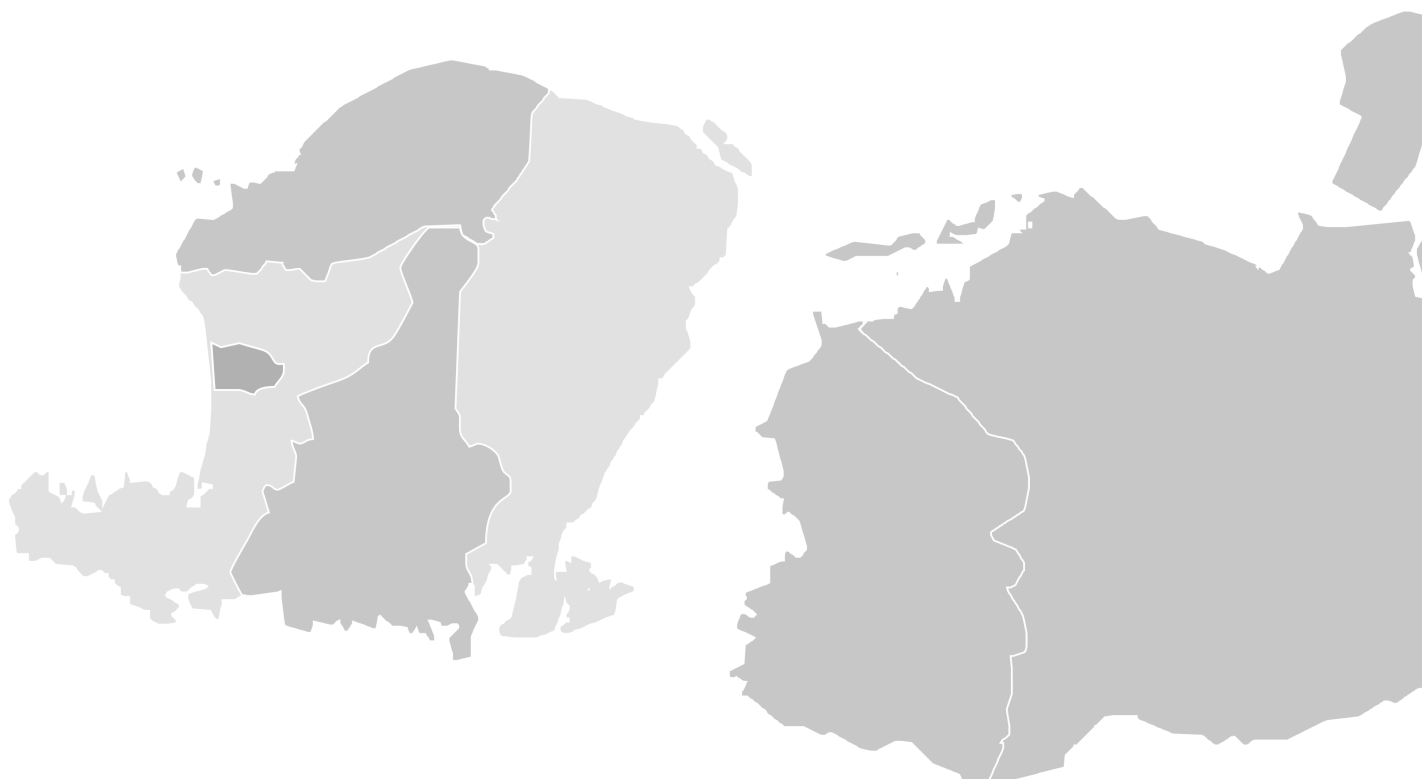


**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

3 x 35 menit,  
dan 3 x pemberian tugas

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

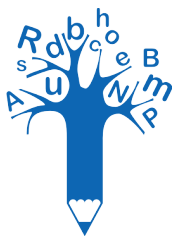
- Cerita rakyat yang berbahasa Indonesia
- Cerita rakyat yang berbahasa Sasak
- Gambar tanda baca atau huruf kapital
- Lembar Kerja Siswa (LKS)



# Kabupaten Bima







# Kamus sederhana dalam bahasa Bima



## Tantangan pembelajaran

Siswa mengalami kesulitan dalam bercerita menggunakan bahasa Indonesia.



## Solusi potensial

Mengembangkan kamus sederhana dalam dua bahasa, bahasa daerah (bahasa Bima) dan literasi mengenai lingkungan sekolah, serta gambar benda-benda di sekitar area sekolah agar dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas dua di SDN Inpres Diha dalam bercerita menggunakan bahasa Indonesia dengan benar. Siswa akan mencocokkan nama benda di sekolah berdasarkan gambar dan kamus bilingual.

## Catatan refleksi guru

Dengan penggunaan kamus sederhana ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, dan lebih mudah menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam implemenasinya. Ide tersebut berhasil meningkatkan kemampuan bercerita siswa menggunakan Bahasa Indonesia. Dari 10 siswa terdapat delapan orang siswa mampu bercerita tentang lingkungan sekolah menggunakan Bahasa Indonesia, walaupun masih perlu mendapatkan latihan secara berkelanjutan. Siswa kelas awal, tidak bisa hanya diajarkan dengan cara ceramah saja, tetapi harus dengan pendekatan bermain sesuai dengan dunia anak-anak, agar materi yang disampaikan bisa diterima dengan baik.

**Tips:** Menggunakan media belajar lokal dari lingkungan sekitar adalah pendekatan yang cocok untuk mengembangkan kemampuan dasar berbahasa siswa kelas awal.

# Perencanaan Pembelajaran



Guru mengembangkan kamus sederhana dalam dua bahasa, bahasa daerah (bahasa Bima) dan literasi mengenai lingkungan sekolah, serta gambar benda-benda di sekitar area sekolah. Siswa akan mencocokkan nama benda di sekolah berdasarkan gambar dan kamus bilingual.

## Kegiatan Awal

Mengajak semua siswa berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing untuk mengawali pelajaran.

Persepsi: ada tumbuhan atau binatang apa sajakah di sekitarmu?

## Kegiatan inti

1. Siswa mengamati gambar lingkungan sekolah
2. Siswa menyimak penjelasan mengenai lingkungan sekolah
3. Siswa dibentuk kelompok, setiap kelompok beranggotakan dua orang
4. Siswa mengerjakan latihan tentang lingkungan sekolah sesuai dengan gambar yang sudah dijelaskan oleh guru
5. Siswa menyampaikan hasil diskusi kepada teman-temannya di depan kelas
6. Siswa bermain tebak-tebakan secara berkelompok tentang lingkungan sekolah sekitar.

## Kegiatan Penutup

1. Di akhir pembelajaran, siswa menyimpulkan pembelajaran dengan bahasa sendiri
2. Guru melakukan refleksi terhadap pembelajaran
3. Guru melakukan tindak lanjut berupa tugas terkait lingkungan sekitar
4. Guru menutup dengan salam



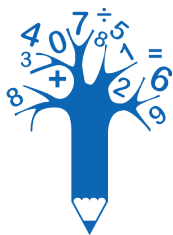
## Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi

Mempraktikkan media pembelajaran tersebut selama satu semester, dengan materi pembelajaran yang berbeda-beda, tetapi media belajarnya dapat tetap digunakan

27

## Bahan-bahan yang dibutuhkan

- Kertas manila
- Spidol warna
- Penggaris
- Gunting
- Lem kertas
- Stapler
- Bolpoin
- Sketsa gambar lingkungan sekitar sekolah



# Poster konsep: kali, bagi, tambah, kurang



## Tantangan pembelajaran

Siswa belum memahami konsep menghitung operasi campuran dengan urutan yang benar, sehingga kesulitan dalam menyelesaikan soal yang melibatkan operasi campuran.



## Solusi potensial

Membuat poster perkalian dan pembagian, penjumlahan-pengurangan, serta metode menyampaikan suatu cerita untuk menanamkan pemahaman konsep perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas dua dalam menghitung operasi campuran dengan urutan yang benar.

## Catatan refleksi guru

Solusi ini praktis dan mudah dilakukan serta sesuai dengan konteks lokal. Bahan-bahannya pun tersedia di lingkungan sekitar. Ide ini berhasil karena mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.

**Tips:** Guru harus memperluas wawasan, lebih kreatif, punya keterampilan yang bisa digunakan sebagai referensi buat guru yang lain.

# Perencanaan Pembelajaran



## Kegiatan Awal (10 menit)

- Guru melakukan persepsi dengan bertanya pada siswa: “Siapa yang bisa melakukan penjumlahan berulang? Coba, berapa  $2+2+2?$  Berapa  $4+4+4+4?$ ”
- Guru mengaitkan persepsi dengan materi yang akan dipelajari siswa yaitu tentang perkalian bilangan yang hasilnya bilangan dua angka
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini

## Kegiatan Inti (50 menit)

### Eksplorasi

1. Guru menunjukkan media “Sate Bilangan” pada siswa
2. Guru meminta dua siswa untuk maju ke depan kelas
3. Guru memberikan beberapa potongan styrofoam pada salah satu siswa dan meminta siswa itu untuk mengelompokkannya dua-dua pada tusuk-tusuk yang terdapat pada media sate bilangan
4. Guru meminta siswa lainnya menghitung jumlah dari semua potongan styrofoam yang telah ditancapkan di tusuk-tusuk sate bilangan
5. Guru bertanya pada kedua siswa tersebut ada berapa kali penjumlahan yang dilakukan
6. Guru memberikan beberapa potongan styrofoam dengan jumlah yang berbeda dan meminta kedua siswa tersebut mengelompokkan tiga-tiga, kemudian lima-lima dan melakukan hal yang sama
7. Guru bertanya pada siswa lainnya ada berapa kali penjumlahan yang dilakukan

### Elaborasi

1. Guru menjelaskan pada siswa bahwa penjumlahan berulang disebut perkalian
2. Guru menceritakan sebuah permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan perkalian
3. Guru mendemonstrasikan cara penggunaan media sate bilangan untuk membantu menyelesaikan permasalahan/ soal cerita tersebut
4. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok
5. Guru mendemonstrasikan kegiatan yang akan dilakukan siswa yaitu permainan mesin penjawab dimana setiap kelompok akan berkesempatan menjadi mesin penjawab yang harus menjawab pertanyaan berupa soal cerita terkait perkalian dengan media sate bilangan dari kelompok-kelompok lain yang berperan sebagai mesin penanya
6. Guru memberikan penguatan materi

### Konfirmasi

1. Guru mengapresiasi siswa atas keaktifannya
2. Guru melakukan refleksi dengan menanyakan pada siswa terkait materi apa yang telah dipelajari, apakah pembelajaran hari ini menyenangkan, apakah ada yang ingin ditanyakan

## Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Guru meminta siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari hari ini yaitu perkalian bisa dilakukan dari penjumlahan berulang ( $4 \times 5 = 5 + 5 + 5 + 5$  limanya ada empat kali)
2. Guru memberikan PR pada siswa
3. Guru meminta salah satu siswa memimpin doa sesudah belajar
4. Guru memotivasi siswa dan mengucapkan salam

**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Tiga minggu

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Alat bantu pembelajaran yang lebih inovatif, misalnya menggunakan lidi



# Animasi daun lontar



## Tantangan pembelajaran

Berdasarkan hasil tes belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia, ditemukan adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Data hasil belajar siswa menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menyusun teks laporan sederhana dengan topik "Hewan di Sekitar Kita" masih rendah, yaitu dari 20 orang siswa hanya 6 orang siswa yang mendapat nilai di atas 60 atau hanya 30% siswa yang memenuhi KKM. Rendahnya kemampuan siswa dalam menyusun teks laporan sederhana berdasarkan materi yang tersedia diduga disebabkan oleh beberapa hal, antara lain kurangnya latihan yang diberikan guru, pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas kurang bervariasi dan mengesankan.



## Solusi potensial

Berdasarkan analisis masalah tersebut, yang menjadi fokus perbaikan pembelajaran adalah melalui penggunaan animasi dari daun lontar untuk meningkatkan kemampuan menyusun teks laporan sederhana pada siswa kelas dua SDN Doridungga. Tujuan dari perbaikan pembelajaran ini adalah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa khususnya dalam menyusun teks laporan sederhana. Selain itu, melalui penggunaan animasi daun lontar, siswa diharapkan aktif dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia serta menghilangkan anggapan bahwa belajar bahasa itu membosankan.

## Catatan refleksi guru

Data dianalisis berdasarkan perubahan nilai *pre-test* dan *post-test*. Hasil analisis menunjukkan terdapat peningkatan/perubahan tingkah laku maupun kreativitas dalam hal membuat kalimat untuk menyusun laporan sederhana sebesar 24,62. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan animasi daun lontar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas dua SDN Doridungga dalam menyusun teks laporan sederhana. Selain dapat meningkatkan hasil belajar, ternyata penggunaan media tersebut dapat menarik minat siswa untuk aktif dan menyukai pelajaran Bahasa Indonesia.

**Tips:** Media animasi daun lontar juga dapat dibuat dalam berbagai bentuk dan digunakan sesuai dengan bidang studi atau tema yang diinginkan. Tergantung masalah yang dihadapi oleh teman-teman guru dalam kegiatan pembelajaran.

# Perencanaan Pembelajaran



Animasi daun lontar diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berbahasa khususnya dalam menyusun teks laporan sederhana. Siswa diharapkan aktif dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia serta menghilangkan anggapan bahwa belajar bahasa itu membosankan.

Cara membuat Animasi Daun Lontar:

- Membersihkan daun lontar yang masih utuh
- Menggantung daun lontar sesuai bentuk yang diinginkan agar terlihat menarik bagi siswa
- Menggantung berbagai gambar hewan kemudian menempelkannya satu per satu pada setiap helai daun lontar
- Menuliskan tema atau topik yang dipelajari pada bagian atas atau bawah dari daun lontar tersebut

## Kegiatan Awal

- Guru mengadakan kegiatan persepsi

## Kegiatan inti

- Guru menjelaskan terlebih dahulu topik yang akan dipelajari yaitu mengenai hewan di sekitar kita dan mencoba melemparkan pertanyaan yang terkait dengan materi untuk memancing perhatian siswa
- Guru menunjukkan media animasi daun lontar dengan cara membuka satu per satu helaian daun lontar sambil menjelaskan gambar hewan yang ditempel
- Guru juga dapat menanyakan kepada siswa mengenai gambar terlihat, dengan begitu siswa dapat memberikan umpan balik dari apa yang mereka lihat
- Guru meminta siswa menuliskan teks laporan sederhana tentang salah satu gambar hewan yang terlihat pada animasi daun lontar meliputi nama, warna, anggota tubuh, maupun jumlahnya jika hewan tersebut berkelompok
- Guru meminta salah satu siswa membacakan teks laporan sederhana yang ditulis berdasarkan hasil pengamatan gambar hewan pada media animasi daun lontar

## Kegiatan Penutup

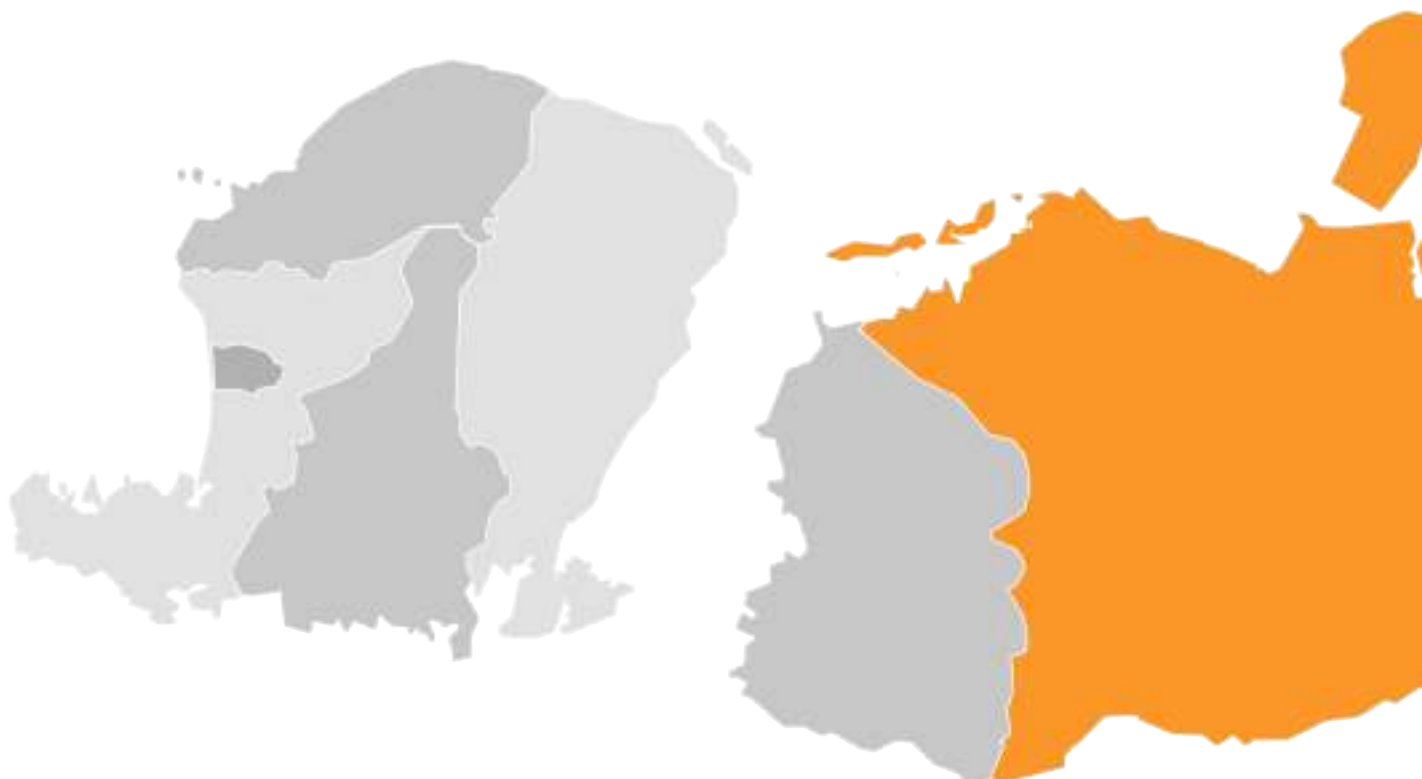
- Guru menyimpulkan hasil belajar
- Guru mengevaluasi hasil kerja siswa

**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Satu jam pelajaran

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

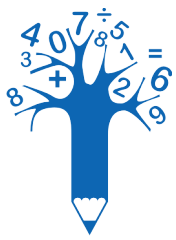
- Daun lontar
- Berbagai gambar hewan yang biasa dilihat di lingkungan sekitar
- Gunting/cutter
- *Double tape*/isolasi
- Spidol warna-warni







# Sumbawa



## Tabel pecahan visual



### Tantangan pembelajaran

Siswa kesulitan menyelesaikan persoalan yang berhubungan dengan penjumlahan pecahan biasa yang berpenyebut tidak sama.



### Solusi potensial

Menggunakan tabel pecahan visual untuk mencari tahu penyebut yang sama. Tabel akan berbentuk persegi atau lingkaran dimana siswa dapat menggambar pecahan yang ingin mereka jumlahkan/kurangkan, kemudian mencari tahu penyebut yang sama dari tabel. Dengan cara tersebut siswa bisa langsung mencoba mempraktikkannya.

### Catatan refleksi guru

Inovasi dapat diketahui berhasil atau tidak dengan melihat hasil kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal pecahan biasa yang berbeda penyebutnya. Data hasil nilai *pre-test*, tes formatif, *post-test* dan hasil wawancara dengan siswa, diketahui bahwa kemampuan siswa meningkat. Hasil *pre-test* siswa 55% dan hasil *post-test* 85%. Sesuai yang diinginkan, dari 18 jumlah siswa tadinya hanya 50% siswa yang bisa. Kini yang bisa menyelesaikan soal pecahan sudah 85%.

**Tips:** Guru harus bisa mengidentifikasi, mencari akar permasalahan, dan mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh siswa di kelasnya masing-masing dan mendiskusikan dengan rekan-rekan guru yang lain, setelah solusi ditemukan maka dilaksanakan solusi tersebut di kelasnya.

# Perencanaan Pembelajaran



## Kegiatan Awal (20 menit)

- Guru melakukan persepsi dengan memberikan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang lalu
  - siapa yang masih ingat bagaimanakah caranya menjumlahkan dan mengurangkan pecahan biasa dengan penyebut sama?
  - Coba jawablah berapakah  $2/7 + 3/7$
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

## Kegiatan Inti (175 menit)

1. Guru membagi siswa menjadi lima kelompok
2. Guru membagi papan plastik atau papan melamin yang sudah dipersiapkan
3. Guru memberikan dua pecahan biasa ( $1/4$  dan  $2/8$ )
4. Guru meminta siswa menggambar persegi
5. Melalui bimbingan guru, selanjutnya siswa diminta mengarsir bagian persegi yang sesuai dengan pecahan tersebut
6. Kemudian guru meminta siswa menarik garis secara horizontal pada persegi tersebut sesuai dengan pecahan yang telah ditentukan
7. Guru meminta siswa mengarsir bagian persegi sesuai dengan pecahan yang telah ditentukan
8. Guru meminta siswa menghitung banyak kotak-kotak kecil yang terjadi dalam persegi
9. Guru menginformasikan kepada siswa bahwa banyaknya kotak – kotak kecil tersebut menjadi penyebut dari dua pecahan yang sudah disamakan
10. Siswa mengerjakan LKS (LKS terlampir)
11. Guru meminta siswa menggambarkan pecahan yang telah ditentukan
12. Contoh: buatlah sebuah lingkaran, kemudian gambarkan model pecahan  $1/3$
13. Guru meminta siswa mengarsir juring pecahan yang menunjukkan  $1/3$ . Selanjutnya siswa diminta membagi lingkaran tersebut menjadi 6 juring
14. Guru meminta siswa menghitung berapa jumlah juring yang tersisir setelah lingkaran tersebut dibagi menjadi 6 bagian
15. Guru meminta siswa menyebutkan jumlah juring yang diarsir dan menyatakannya dalam bentuk pecahan yaitu  $1/3$  bisa diubah menjadi  $2/6$
16. Siswa diminta mengerjakan LKS
17. Guru meminta siswa menggambar model penjumlahan pecahan  $1/6 + 1/8$  dengan menggunakan papan pecahan
18. Guru meminta siswa membuat persegi pada papan yang dibagikan
19. Kemudian siswa diminta menggambar pecahan  $1/6$  pada persegi tersebut dan mengarsir bagian yang menyatakan pecahan tersebut
20. Selanjutnya melalui arahan guru, siswa diminta membuat model pecahan  $1/8$  pada persegi yang sama dan mengarsir bagian yang menyatakan pecahan tersebut
21. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menunjukkan hasilnya kepada guru
22. Siswa diminta menghitung jumlah seluruh kotak kecil yang ada dalam persegi tersebut dan guru kembali menjelaskan kepada siswa bahwa jumlah kotak kecil tersebut akan menjadi penyebutnya
23. Melalui bimbingan guru, siswa diminta menghitung banyak kotak kecil yang diarsir condong ke kiri dan banyak kotak kecil yang condong ke kanan
24. Siswa diminta menjumlahkan banyaknya kotak kecil yang diarsir condong ke kiri dan condong ke kanan, dan guru memberikan informasi bahwa jumlah tersebut merupakan pembilang dari penjumlahan pecahan
25. Guru meminta siswa untuk mengerjakan LKS
26. Siswa diminta menggambar model pecahan  $6/8$  pada persegi yang mereka buat, kemudian siswa mengarsir bagian yang menyatakan pecahan tersebut
27. Kemudian siswa diminta membuat kembali model pecahan  $1/4$  pada persegi yang sama, dan mengarsir bagian yang menyatakan pecahan tersebut
28. Guru meminta siswa menghitung jumlah seluruh kotak kecil yang diarsir condong ke kanan (untuk  $6/8$ ) dan siswa diminta menghitung banyak kotak kecil yang diarsir condong ke kiri (untuk  $1/4$ )
29. Guru meminta siswa menghitung jumlah seluruh kotak kecil dalam persegi yang menunjukkan penyebutnya
30. Guru meminta siswa mengurangkan banyak kotak kecil yang diarsir condong ke kanan dengan condong ke kiri
31. Guru menjelaskan kepada siswa bahwa jumlah hasil pengurangan kotak kecil tersebut merupakan pembilang dari pengurangan pecahan
32. Guru meminta siswa mengerjakan LKS
33. Guru bersama siswa menarik kesimpulan dari pelajaran yang diperoleh hari ini

## Kegiatan Penutup (12 menit)

- Mengadakan refleksi
- Melakukan evaluasi
- Memberikan tugas untuk dikerjakan di rumah (PR) sebagai tindak lanjut

Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi

Tiga bulan

Bahan-bahan yang dibutuhkan

- Papan melamin
- Spidol
- Penggaris
- Spidol warna
- Pensil
- Penghapus



# Kartu numerik Roman



## Tantangan pembelajaran

Siswa kelas empat belum paham tentang konsep bilangan Romawi.



## Solusi potensial

Mengimplementasikan kartu numerik Roman di kelas. Selain itu, menggunakan beberapa media antara lain jam dinding yang menggunakan angka Romawi dan jam dinding bilangan cacah, kartu bilangan cacah dan bilangan Romawi, tabel angka Romawi dasar.

## Catatan refleksi guru

Dari hasil kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal yang berkaitan dengan bilangan Romawi meliputi hasil nilai *pre-test*, tes formatif, *post-test* dan hasil wawancara dengan siswa, guru dapat mengetahui kemampuan siswanya. Ide solusi berhasil sesuai yang diinginkan guru, karena dari total 23 orang siswa kini 85% siswa mampu menyelesaikan soal pecahan (dari semula yang hanya 50% siswa).

**Tips:** Para guru, mulailah dengan mengidentifikasi, mencari akar permasalahan, dan mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh siswa di kelas dan mendiskusikan dengan rekan-rekan guru yang lain. Setelah solusi ditemukan maka solusi tersebut dapat dipraktikkan di kelas.

# Perencanaan Pembelajaran



Kartu numerik Roman akan diberikan kepada siswa untuk mencari tahu dan belajar numerik serta bilangan asli. Kelas akan diatur menjadi permainan mencocokkan. Format pengajaran dilakukan melalui kegiatan kelompok.

## Kegiatan Awal (20 menit)

- Literasi 15 menit (Guru meminta siswa membaca buku, majalah, koran dan sebagainya)
- Guru bertanya : Sudah terima rapor, siapa yang rangking I sampai rangking X?

## Kegiatan Inti (175 menit)

1. Guru membagi siswa menjadi lima kelompok
2. Guru memasang jam dinding angka Romawi dan angka biasa/ bilangan cacah
3. Guru meminta siswa memperhatikan jam yang dimaksud
4. Guru meminta siswa menuliskan apa yang dilihatnya di papan tulis
5. Melalui bimbingan guru, siswa diminta untuk menyelesaikan LK
6. Masing-masing kelompok menulis dan membacakan hasil diskusi kelompoknya
7. Guru meminta masing-masing kelompok untuk menunjukkan hasilnya kepada guru
8. Guru bersama siswa menarik kesimpulan dari pelajaran yang diperoleh hari ini

## Kegiatan Penutup (12 menit)

- Refleksi dan memberikan PR sebagai tindak lanjut

**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Dua bulan

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Papan melamin
- Spidol
- Penggaris
- Spidol warna
- Pensil
- Penghapus



## Collect your smile card



### Tantangan pembelajaran

Beberapa siswa belum mampu menulis kalimat sederhana dengan baik dan benar



### Solusi potensial

Solusi yang digunakan dalam mencoba mengatasi masalah ini adalah metode pembelajaran “Collect Your Smile Card” dan dengan memberikan motivasi kepada siswa sehingga mereka dapat menulis kalimat dengan baik dan benar.

### Catatan refleksi guru

Data berasal dari hasil *pre-test*, tes formatif, *post-test*, dan hasil penilaian siswa terhadap proses pembelajaran menunjukkan inovasi yang dilakukan berhasil karena tujuan pembelajaran tercapai. Terlihat dari adanya peningkatan hasil pembelajaran sebanyak 30,4 %.

**Tips:** Guru tidak boleh terlalu menutup mata dengan keadaan sekitar. Cobalah mengidentifikasi, mencari akar permasalahan dan berusaha menemukan solusi untuk memecahkan masalah yang ada di kelas masing-masing.

# Perencanaan Pembelajaran



## Kegiatan Awal

Format pengajaran yang dilakukan adalah tugas individu.

- Berdoa dan absensi
- Siswa diminta mewarnai gambar *smile*
- Persepsi : mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan materi pelajaran

## Kegiatan Inti

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Setiap siswa diberi kartu smile dan dibagikan kertas berisi beberapa kalimat
3. Siswa diajak bermain *Collect Your Smile Card*
4. Dengan menyanyikan lagu "Cap Cip Cup" siswa diminta berpasangan dengan teman sebangku. Siswa yang mendapat giliran akan dibacakan kalimat oleh teman sebangkunya. Siswa tersebut harus mencari potongan huruf yang dapat menyusun kalimat kemudian menempelkannya di tempat yang telah disediakan. Kegiatan dilakukan berulang sampai seluruh siswa mendapat giliran
5. Guru memperjelas materi pembelajaran dengan melakukan latihan beberapa contoh soal
6. Dengan bimbingan guru siswa mengerjakan beberapa contoh soal

## Kegiatan Penutup

- Siswa memberikan penilaian akhir terhadap pembelajaran
- Guru bersama siswa merefleksi pembelajaran
- Guru bersama siswa membuat kesimpulan
- Guru memberikan tugas pada siswa

**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Tiga bulan

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Box
- Kartu *smile*
- Spidol
- Pensil warna
- Gunting
- Lem
- Kertas manila
- Kertas HVS berwarna



# DRTA (*directed, reading, thinking activity*) untuk memahami bacaan



## Tantangan pembelajaran

67% siswa mengalami kesulitan dalam memahami narasi dalam teks, masih kurang memahami isi bacaan pada kegiatan membaca dan menulis (terutama pada makna kosakata, menjawab pertanyaan terkait dengan isi cerita, ataupun bercerita kembali secara lisan dan tertulis)

## Solusi potensial

Meningkatkan pemahaman siswa kelas empat pada aspek membaca dan menulis. Ide inovasi ini adalah solusi yang baik karena selain murah, mudah didapat, juga mudah dalam penggunaannya.

## Catatan refleksi guru

Butuh waktu dua bulan untuk mengidentifikasi masalah sampai mempraktikkan ide inovasi ini di kelas, sedangkan untuk praktik ide inovasinya sendiri dilakukan sebanyak dua kali. Berdasarkan data hasil belajar yang terkumpul, ide inovasi yang diterapkan berhasil. Memang belum mencapai hasil 100%. Akan tetapi tingkat ketuntasannya berada di atas ketuntasan sebelum ide diterapkan dan dilaksanakan.



# Perencanaan Pembelajaran



Memahami narasi dalam teks bacaan pada kegiatan membaca dan menulis (terutama pada makna kosakata, menjawab pertanyaan terkait dengan isi cerita, bercerita kembali kembali secara lisan dan tertulis).

## Kegiatan Awal (30 menit)

- Guru menyiapkan peserta didik agar siap menerima pelajaran dan media pembelajaran
- Guru melakukan tanya jawab dengan siswa yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Misalnya :
  - Pernahkah kalian membaca teks bacaan atau cerita?
  - Teks bacaan atau cerita apa yang sering kalian baca?
  - Di manakah kalian sering membaca teks bacaan atau cerita?
  - Unsur-unsur apa saja yang terdapat dalam teks cerita?
- Berdasarkan hasil tanya jawab dengan siswa, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah KBM yang akan dilaksanakan serta hal-hal yang akan dinilai

## Kegiatan Inti (180 menit)

1. Guru membentuk kelompok siswa dalam lima kelompok secara heterogen yang beranggotakan lima orang
2. Guru membagikan gambar dan judul teks bacaan
3. Siswa ditugaskan untuk memprediksi isi bacaan berdasarkan gambar dan judul bacaan
4. Guru membagikan teks bacaan bergambar dan berwarna kepada masing-masing siswa
5. Guru menjelaskan tentang kosakata yang baru yang ada di dalam teks bacaan
6. Siswa ditugaskan untuk membaca teks bacaan
7. Siswa ditugaskan untuk mencocokkan prediksi yang telah dibuat dengan isi bacaan
8. Siswa yang prediksinya benar diberikan apresiasi/pujian
9. Tanya jawab tentang kosakata yang belum dipahami dalam teks bacaan
10. Tanya jawab tentang isi bacaan
11. Guru membagikan teks bacaan yang telah dipotong-potong per paragraf kepada siswa
12. Setiap kelompok ditugaskan untuk mengurutkan paragraf berdasarkan potongan paragraf yang telah dibagikan
13. Setiap kelompok memajang hasil mengurutkan paragraf di papan pajangan
14. Setiap kelompok melakukan kegiatan kunjung karya pada kelompok lain
15. Guru bersama siswa menyempurnakan hasil mengurutkan paragraf jika ada kelompok yang belum sempurna
16. Perwakilan kelompok diminta menceritakan kembali isi bacaan secara lisan

## Kegiatan Penutup (50 menit)

- Guru melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran yang baru saja dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa
- Siswa bersama guru membuat rangkuman materi
- Melaksanakan Penilaian/Evaluasi
- Memberikan penguatan
- Menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya
- Salam dan doa penutup

### Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi

Dua bulan dan waktu yang dibutuhkan untuk mengajar menggunakan ide inovasi ini adalah dua kali pertemuan (6 x 35 menit)

### Bahan-bahan yang dibutuhkan

- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Alat tulis menulis
- Media pembelajaran berupa teks bacaan bergambar warna
- Lembar Kerja Siswa (LKS)
- Lembar *Pre-Test* dan *Post-Test*
- Buku paket kelas 4, dll

# Penggunaan gambar-gambar kontekstual



## Tantangan pembelajaran

Kurangnya keterampilan berbicara siswa kelas satu SD (menyampaikan cerita, bertanya, dan memberikan pendapat). Siswa tidak terlalu tertarik dengan proses belajar di kelas.



## Solusi potensial

Menggunakan gambar-gambar kontekstual untuk menarik perhatian siswa agar berbicara. Serangkaian gambar kontekstual akan digunakan sebagai media bagi siswa untuk mulai berbicara dan mengatakan apa yang mereka pikirkan tentang gambar-gambar tersebut.

## Catatan refleksi guru

Solusi atau ide inovasi ini diperoleh dari hasil diskusi dengan teman-teman guru yang memiliki permasalahan yang sama. Selain itu, diambil juga referensi dari internet tentang model, strategi, metode, dan pendekatan pembelajaran yang sesuai. Dari data-data tersebut dapat diketahui sejauh mana tingkat keberhasilan peserta didik setelah diterapkannya ide inovasi tersebut. Dari hasil tersebut memang belum mencapai hasil 100%. Akan tetapi tingkat ketuntasannya di atas ketuntasan sebelum ide diterapkan dan dilaksanakan.

**Tips:** Program rintisan Guru BAIK ini memberikan motivasi kepada tenaga pendidik untuk memberikan pelayanan terbaik bagi siswa. Masalah pembelajaran di kelas bukan semata-mata berasal dari siswa, tetapi juga dari pendidik, metode, serta kelengkapan media pembelajaran.

# Perencanaan Pembelajaran



Pengajaran yang dilakukan pada umumnya dalam bentuk kegiatan kelompok, berpasangan, dan di akhir kegiatan pembelajaran dilaksanakan evaluasi secara individu.

## Kegiatan Awal (30 menit)

- Siswa berdoa dipimpin oleh ketua kelas.
- Guru mengecek kehadiran siswa
- Guru menyiapkan peserta didik agar siap menerima pelajaran dan media pembelajaran
- Guru melakukan tanya jawab dengan siswa yang berkaitan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan. Misalnya :
  - Pernahkah kalian membaca teks bacaan atau cerita?
  - Teks bacaan atau cerita apa yang sering kalian baca?
  - Di manakah kalian sering membaca teks bacaan atau cerita?
  - Unsur-unsur apa saja yang terdapat dalam teks cerita?
- Berdasarkan hasil tanya jawab dengan siswa, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah KBM yang akan dilaksanakan serta hal-hal yang akan dinilai

## Kegiatan Inti (180 menit)

1. Guru membentuk kelompok siswa dalam lima kelompok secara heterogen yang beranggotakan lima orang
2. Guru membagikan gambar bermain anak-anak
3. Siswa ditugaskan untuk menceritakan apa yang ada pada gambar
4. Guru menjelaskan isi pada gambar
5. Siswa menceritakan isi gambar masing-masing
6. Siswa yang prediksinya benar diberikan apresiasi/pujian
7. Tanya jawab tentang isi gambar
8. Setiap kelompok ditugaskan untuk bercerita ke depan (perwakilan kelompok masing-masing)

## Kegiatan Penutup (50 menit)

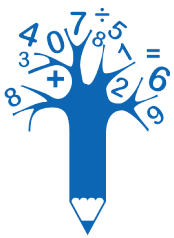
- Guru melakukan refleksi dari kegiatan pembelajaran yang baru saja dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa
- Siswa bersama guru membuat rangkuman materi
- Melaksanakan Penilaian/Evaluasi
- Memberikan penguatan
- Menyampaikan rencana pembelajaran pertemuan berikutnya
- Salam dan doa penutup

## Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi

Dua bulan waktu yang dibutuhkan mulai dari mengidentifikasi masalah sampai melakukan tindakan ide inovasi ini di kelas. Sedangkan praktiknya dilakukan sebanyak dua kali

## Bahan-bahan yang dibutuhkan

- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Alat tulis menulis
- Media pembelajaran berupa teks bacaan bergambar warna
- Lembar Kerja Siswa (LKS)
- Lembar *Pre-Test* dan *Post Test*
- Buku paket kelas 1,dll



# Puzzle pecahan



## Tantangan pembelajaran

Siswa belum mampu mengurutkan pecahan dari yang terkecil ke yang terbesar.



## Solusi potensial

Mencoba melakukan strategi dengan menggunakan media puzzle pecahan. Menggunakan lembar kerja yang berbeda untuk membandingkan dan mengurutkan pecahan, lembar kerja tingkat tinggi berisi soal-soal latihan yang mudah, agak sulit dengan panduan minimum. Lembar kerja tingkat menengah berisi soal-soal latihan yang mudah dan agak sulit dengan panduan yang cukup. Lembar kerja tingkat rendah berisi soal-soal latihan yang mudah dengan panduan yang komprehensif.

## Catatan refleksi guru

Seluruh siswa memiliki kemampuan yang sama dalam memahami pelajaran. Oleh karena itu, guru menggunakan metode dan materi yang sama untuk seluruh siswa. Berdasarkan hasil belajar yang terkumpul dapat dikatakan bahwa ide ini telah berhasil. Hasil tersebut memang belum mencapai seperti yang diharapkan, akan tetapi keberhasilannya di atas 85%.

# Perencanaan Pembelajaran



## Kegiatan

1. Mengerjakan soal pecahan (satu jam): siswa berdiskusi dalam kelompok
2. Presentasi kelompok di depan kelas (satu jam): siswa mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas
3. Menyelesaikan tugas individu tentang mengurutkan pecahan (satu jam): menyelesaikan evaluasi secara individu
4. Mengurutkan pecahan (satu jam): siswa berdiskusi dalam kelompok
5. Presentasi hasil kerja kelompok (satu jam)

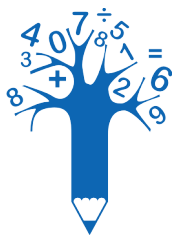


**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

satu minggu, dua kali pertemuan

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Puzzle pecahan
- Lembar Kerja Siswa (LKS)



# Latihan rutin perkalian dasar



## Tantangan pembelajaran

Siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan perkalian dasar yang merupakan persyaratan penting dalam penjumlahan pecahan dengan penyebut yang berbeda.



## Solusi potensial

Melakukan latihan rutin perkalian dasar. Latihan perkalian dasar akan dilakukan secara tertulis dua kali seminggu selama 15 menit sebelum pelajaran Matematika dan secara lisan selama lima menit sebelum pelajaran berakhir. Tingkat kesulitan akan berbeda setiap minggunya.

## Catatan refleksi guru

Ide ini berhasil sesuai yang diinginkan. Dari 10 jumlah siswa yang awalnya hanya 50% siswa yang bisa, sekarang yang bisa menyelesaikan soal pecahan sudah 90%. Lewat kegiatan Guru BAIK, guru-guru mendapat pengetahuan dan pengalaman baru tentang bagaimana cara mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa, mencari tahu akar dari permasalahan dan mencari solusi dari permasalahan serta melaksanakan solusi sesuai dengan permasalahan.

**Tips:** Guru harus bisa mengidentifikasi, mencari akar permasalahan, dan mencari solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh siswa di kelasnya masing-masing dan mendiskusikan dengan rekan-rekan guru yang lain, setelah solusi di temukan maka dilaksanakan solusi tersebut di kelasnya.

# Perencanaan Pembelajaran



## Kegiatan Awal (20 menit)

- Menyiapkan peserta didik
- Guru memberikan salam kepada siswa
- Siswa berdoa dan mengecek kehadiran siswa
- Memotivasi siswa dengan mengajak siswa bermain
- Pembiasaan dengan memberikan soal perkalian yang lebih tinggi kepada kelompok mahir dan soal perkalian yang lebih rendah kepada kelompok yang belum mahir
- Memberikan soal *pre-test* kepada siswa

## Kegiatan Inti (40 menit)

1. Guru menanamkan konsep pecahan kepada siswa dengan menggunakan kertas origami
2. Guru memberi contoh dan penjelasan cara menyamakan penyebut pada pecahan yang berbeda penyebut di papan tulis
3. Secara acak siswa maju ke papan tulis untuk mengerjakan contoh soal
4. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami
5. Memberikan tugas latihan kepada siswa
6. Bersama-sama membahas hasil kerja siswa
7. Memberikan kesimpulan
8. Guru memberikan *post test* kepada siswa

## Kegiatan Penutup (10 menit)

- Memberikan PR sebagai tindak lanjut
- Refleksi

**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Tiga bulan 12 minggu (24 kali)

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Kertas manila
- Spidol warna
- Gunting
- Kertas origami



# Kartu kata dan kartu bergambar



## Tantangan pembelajaran

Siswa mengalami kesulitan dalam menulis cerita secara kronologis.



## Solusi potensial

Penggunaan media pembelajaran berupa kartu kata dan kartu bergambar dalam menyusun kata acak menjadi kalimat runtut sehingga nantinya kalimat-kalimat tersebut disusun menjadi sebuah cerita yang tersusun secara kronologis.

## Catatan refleksi guru

Melakukan kegiatan menulis tentang suatu kejadian (seperti gempa bumi, banjir, kebakaran) dengan menggunakan gambar berseri. Gambar berseri akan menunjukkan urutan kronologis kejadian dan diharapkan membantu siswa meningkatkan kemampuan narasi mereka serta keterampilan menulis cerita secara kronologis.



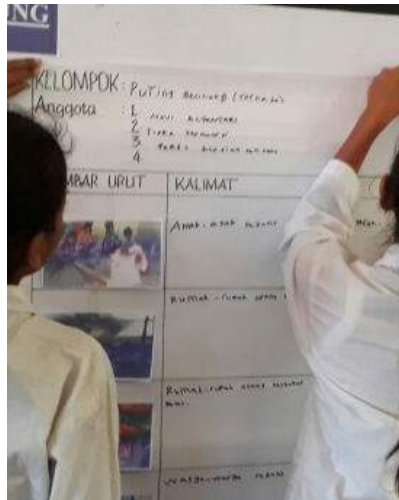
# Perencanaan Pembelajaran



## Kegiatan

Dari permasalahan yang dihadapi oleh siswa, guru menggunakan ide inovasi berupa media pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu kata dan kartu bergambar.

Sebagai kegiatan awal, kartu kata tersebut akan disusun menjadi suatu kalimat yang runtut berdasarkan kaidah SPOK. Setelah siswa paham, dilanjutkan dengan kartu bergambar yang disusun acak. Siswa diminta untuk menyusun secara benar, kemudian menceritakan peristiwa sesuai pada gambar tersebut.

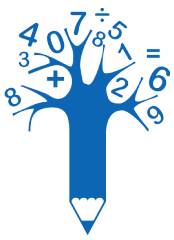


**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Dua bulan

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Rencana pelaksanaan pembelajaran
- Alat tulis menulis
- Media pembelajaran berupa kartu kata dan kartu bergambar
- Video pembelajaran
- LCD proyektor



# Kupu-kupu pecahan



## Tantangan pembelajaran

Siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan perkalian dua pecahan.

## Solusi potensial

Pendekatan *jigsaw* disertai penggunaan media pembelajaran pecahan: akan ada satu set batang pecahan dan papan yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep perkalian dua pecahan. Menggunakan metode 'kupu-kupu pecahan' untuk membantu siswa menjumlahkan dua pecahan dengan penyebut yang berbeda.

## Catatan refleksi guru

Dari hasil *pre-test* yang diberikan hanya terdapat 8 siswa dari 28 siswa yang mencapai KKM. Ide ini berhasil mengatasi masalah siswa dengan tingkat keberhasilan 90%.

# Perencanaan Pembelajaran



## Kegiatan Awal

- Berdoa
- Memeriksa kehadiran siswa
- Memeriksa kesiapan belajar siswa

## Kegiatan Inti

1. Guru mengajukan pertanyaan bagaimana menjumlahkan pecahan yang berbeda penyebut
2. Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan
3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kegiatan inti
4. Guru menjelaskan cara menjumlahkan pecahan yang berbeda penyebut di papan tulis
5. Guru menerapkan cara menjumlahkan pecahan yang berbeda penyebut dengan menggunakan trik kupu-kupu
6. Menjelaskan langkah-langkah pembelajaran
7. Membagi siswa kedalam 4 kelompok
8. Membagi LKS kupu-kupu kepada tiap kelompoknya masing-masing
9. Dibawah bimbingan guru, siswa mendiskusikan dalam kelompoknya masing-masing
10. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sedang dipelajari

## Kegiatan Penutup

- Guru memberikan soal evaluasi
- Guru memberikan refleksi dan pekerjaan rumah

$$\begin{array}{c} \frac{3}{4} + \frac{2}{5} \rightarrow \frac{3}{4} + \frac{2}{5} \rightarrow \frac{3}{4} + \frac{2}{5} \rightarrow \\ \frac{3}{4} + \frac{2}{5} \rightarrow \frac{3}{4} + \frac{2}{5} \rightarrow \frac{23}{20} \rightarrow 1 \frac{3}{20} \end{array}$$

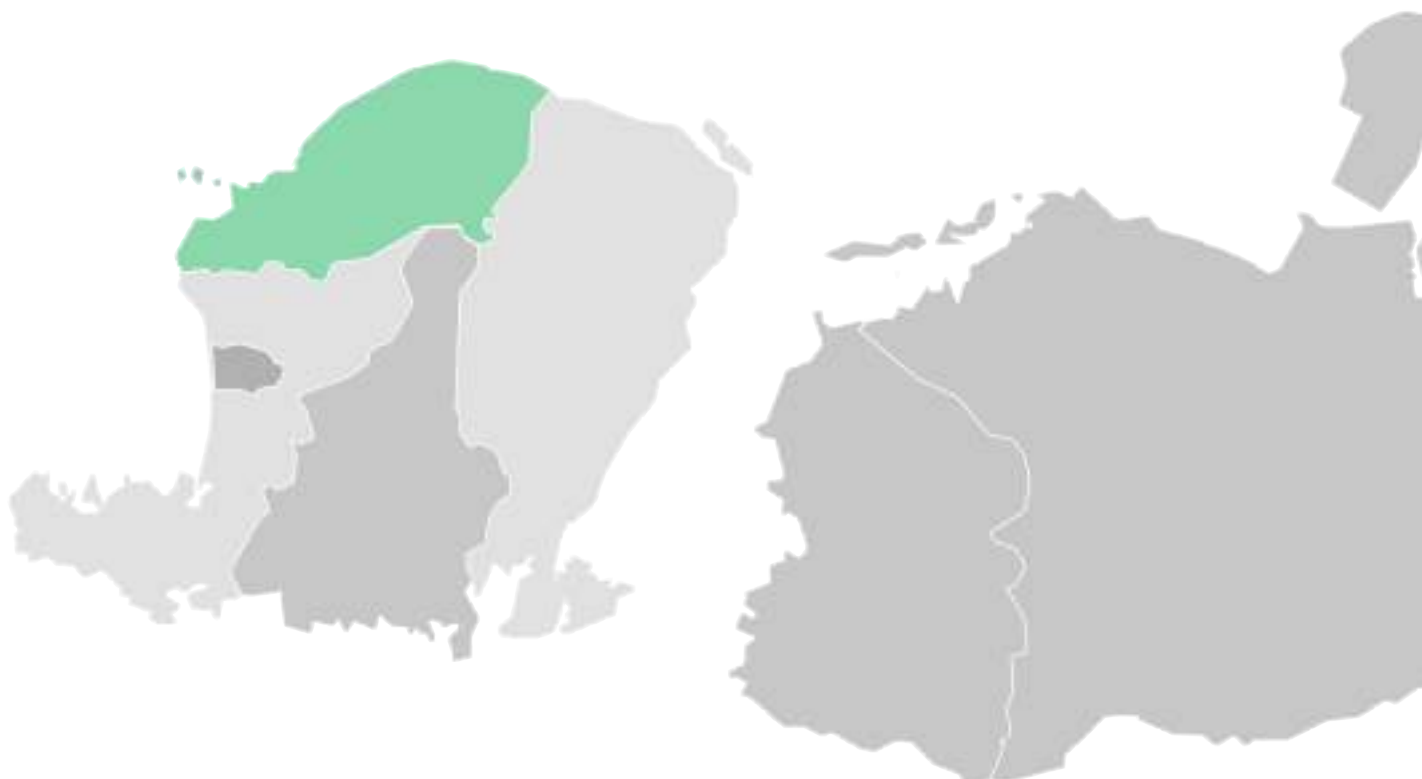


**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Dua minggu

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Buku panduan
- Kertas buffalo
- LKS
- Kupu-kupu





# Lombok Utara



# Kartu baca suku kata



## Tantangan pembelajaran

Siswa tidak dapat membaca kosakata yang memiliki lebih dari satu suku kata. Mereka kurang mampu memecah kata menjadi suku-suku kata dan menggabungkan pelafalannya.



## Solusi potensial

Penggunaan kartu baca (*flash-card*) suku kata sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi suku-suku kata dan bunyinya.

## Catatan refleksi guru

Siswa-siswa senang belajar membaca, dan senang mengamati gambar. Guru pun membuat kartu gambar dan kartu suku kata. Selain itu juga ada permainan di kelas seperti menemukan gambar, mencari kata-kata yang sesuai, dan memisahkan suku-suku kata. Kemampuan awal siswa meningkat dengan persentase 80%.

# Perencanaan Pembelajaran



## Kegiatan

Akan ada satu set kartu yang menunjukkan alfabet, kelompok kata dengan bunyi yang serupa, suku kata dan kata itu sendiri. Guru akan menggunakan kartu dalam permainan untuk mendorong siswa membaca nama materi ruang kelas.

1. Apersepsi, bercerita dulu (5x35 menit)
2. Mencari gambar
3. Diletakkan di papan
4. Mencari kartu nama
5. Mencari kartu kata
6. Belajar memisahkan suku kata
  - Satu orang mengambil kartu suku kata
  - Siswa mengambil gambar, mengambil kartu kata, kartu suku kata
  - Siswa menggambar buah, mewarnai, memberi nama gambar
  - Dipisahkan menjadi suku kata



## Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi

Empat minggu  
(masing-masing dua kali pertemuan)

## Bahan-bahan yang dibutuhkan

- Kartu yang dipotong-potong, lalu dibuat suku kata



# Cerita bergambar (foto)



## Tantangan pembelajaran

Siswa mengalami kesulitan dalam menyampaikan cerita secara lisan. Saat diminta untuk menceritakan kembali suatu cerita di depan teman-temannya, siswa mengalami kesulitan. Hal ini disebabkan karena mereka belum terlalu memahami cerita tersebut.



## Solusi potensial

Menggunakan permainan cerita bergambar sebagai stimulus agar siswa mampu menyampaikan cerita. Guru akan menyiapkan satu set cerita bergambar yang dapat digunakan untuk memancing siswa menyampaikan cerita. Gambar yang digunakan adalah gambar yang relevan dengan siswa sehingga siswa lebih mudah memahami.

## Catatan refleksi guru

Penting untuk menyiapkan kemampuan mental siswa supaya berani berbicara. Sebagai stimulus, bisa menggunakan media foto yang menampilkan gambar sekitar lingkungan siswa ataupun pariwisata di sekitar siswa. Guru mengambil foto objek tempat-tempat di sekitar siswa karena siswa memerlukan konteks materi pembelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka. Ide ini 90% berhasil. Setelah menggunakan media ini, siswa menjadi lebih berani dalam menyampaikan cerita kepada teman-temannya.



# Perencanaan Pembelajaran



## Kegiatan

1. Guru mengajarkan dengan bantuan media foto
2. Siswa diminta menceritakan kembali di depan kelas
3. Lalu proses *screening*, secara berkelompok dan berpasangan
4. Tes di awal dan akhir



## Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi

Dua bulan, dua kali seminggu, 15 menit setiap sesi. Disisipkan di antara materi pembelajaran yang lain

## Bahan-bahan yang dibutuhkan

Foto, *print* di kertas biasa, lalu dilaminasi supaya kuat dan tahan lama



# Media gambar berseri

## Tantangan pembelajaran

Siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan tanda baca dengan benar. Setelah melalui evaluasi pembelajaran, ditemukan bahwa saat membuat kalimat, anak belum mampu menggunakan tanda baca dengan benar, sehingga mereka belum bisa menulis dengan benar dan mengungkapkan isi pikiran agar pesan yang diinginkan tersampaikan pada pembaca.

## Solusi potensial



Mengkaji kembali penggunaan tanda baca dalam tulisan siswa secara intensif. Guru akan menggunakan serangkaian gambar sebagai titik awal siswa mulai menulis. Kemudian, guru akan mengkaji ulang tulisan siswa dengan fokus pada penggunaan tanda baca.

## Catatan refleksi guru

Sebelum menentukan media dan solusi, berdiskusi dulu dengan siswa untuk mengetahui media seperti apa yang diinginkan. Jawabannya diperoleh dengan mempersilakan siswa menulis di selembar kertas cara belajar yang mereka mau. Dari tulisan mereka diinventaris seberapa banyak yang mereka paling sukai. Ternyata gambar berseri merupakan aspirasi terbanyak dari siswa, karena siswa suka belajar dengan menggunakan media gambar. Analisis hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam menggunakan tanda baca.

**Tips:** *Workshop* Guru BAIK mengubah cara berpikir guru. Selama ini guru selalu mengajarkan sesuai apa yang menjadi keinginan guru. Setelah mengikuti INOVASI ternyata muncul kesadaran bahwa sebenarnya guru harus mampu mengakomodasi apa yang menjadi keinginan siswa.

# Perencanaan Pembelajaran



## Kegiatan

1. Membuat media
2. Mengelompokkan siswa
3. Penugasan: siswa mendiskusikan gambar
4. Penugasan: siswa menulis cerita berdasarkan gambar berseri
5. Evaluasi

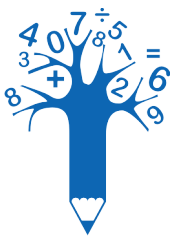


**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Lima jam pelajaran/  
minggu

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Sebuah cerita
- Gambar
- Kertas
- Gunting



# Media kulit kerang



## Tantangan pembelajaran

Siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan perkalian saat ditulis dalam soal cerita, kurang memahami fakta-fakta dan pertanyaan dari soal cerita perkalian.



## Solusi potensial

Belajar perkalian sambil bermain, seperti menggunakan media kulit kerang, siswa mencari sendiri, menghitung jumlah kerang yang mereka dapat.

## Catatan refleksi guru

Siswa lebih menyukai kegiatan pembelajaran yang dilakukan di luar kelas. Dari hasil *pre-test* dan *post-test*, tampak ada peningkatan. Lewat *workshop* Guru BAIK, guru jadi tahu bahwa ia harus proaktif mengetahui karakteristik siswa.

# Perencanaan Pembelajaran



## Kegiatan

Guru akan mengelompokkan siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda untuk memberikan kesempatan kepada siswa yang lebih mahir untuk berdiskusi dan membantu siswa lainnya. Tiap kelompok akan mendapatkan soal cerita dan ilustrasinya. Kemudian, mereka akan diminta mengidentifikasi fakta-fakta Matematika serta apa yang diminta dari soal tersebut, kemudian menggunakannya untuk memecahkan soal.

1. Mencari bahan di hari sebelumnya
2. Membuat kelompok
3. Siswa dengan kategori mahir disebar ke kelompok lain
4. Masuk ke materi perkalian
5. Siswa berlatih di lembar kerja

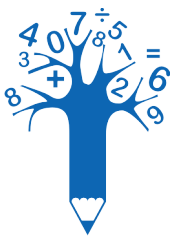
## Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi

Dua minggu, dua kali seminggu



## Bahan-bahan yang dibutuhkan

- Kulit kerang
- Tutup botol bekas



## Eksplorasi gambar bangun datar



### Tantangan pembelajaran

Siswa mengalami kesulitan dalam menggambar bangun datar dua dimensi berdasarkan ukuran yang ditentukan.



### Solusi potensial

Melakukan diskusi kelompok selama proses belajar. Guru akan mengelompokkan siswa, menugaskan mereka untuk menggambar bangun datar dua dimensi dan saling mengkaji ulang gambar mereka.

### Catatan refleksi guru

Dari *pre-test* dan *post-test*, diketahui hasil siswa meningkat setelah dicobakan ide solusi ini. Se jauh ini, keberhasilannya 80%.



# Perencanaan Pembelajaran



## Kegiatan

1. Siswa eksplorasi bangun datar yang sudah diterima, di mana gambar-gambar harus dikelompokkan
2. Hasil pengelompokan ditempel
3. Mengukur bangun datarnya, dari *ID Card*, dan juga LKS
4. Menggambar sendiri



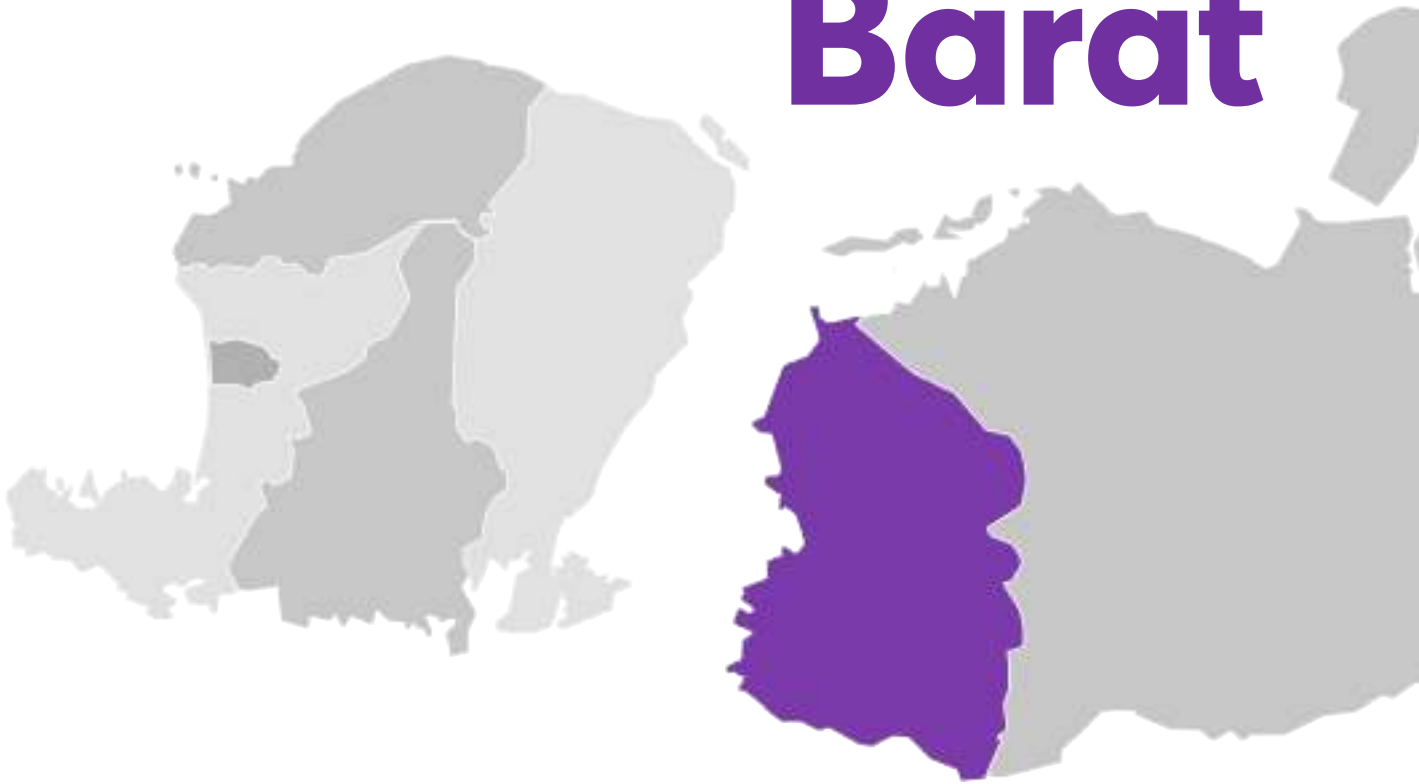
**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Dua minggu, 3x35 menit

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Kartu ID
- Karton manila
- Penggaris
- ATK

# Sumbawa Barat









## Media ukur



### Tantangan pembelajaran

Ketika pembelajaran dengan teori, hanya 2-3 orang siswa yang dapat memahaminya. Terlebih untuk pengurangan bilangan desimal, hanya 50% dari seluruh siswa yang dapat mengerjakan soal.



### Solusi potensial

Menggunakan media ukur untuk membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami penjumlahan dan pengurangan bilangan desimal.

### Catatan refleksi guru

Ide ini menggunakan gelas agar hasilnya sesuai dan tepat. Alat yang digunakan relatif murah dan praktis. Siswa bisa membawanya dari rumah masing-masing. Tingkat keberhasilan mencapai 80%. Siswa kini menjadi lebih aktif dan cepat paham.

# Perencanaan Pembelajaran



## Kegiatan

Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media gelas ukur yang ditempel dengan ukuran 0,1-1. Dengan menggunakan pasir, siswa diminta mengerjakan soal dengan menuangkan pasir ke dalam gelas. Hasilnya akan mereka tulis dalam ukuran bilangan desimal.

1. Rencanakan, tulis: membaca materi dari buku
2. Mempersiapkan bahan, apa yang akan didiskusikan pada siswa: sesuai bahan yang ada. Misalnya, membuat gelas ukur dan isinya
3. Mengelompokkan siswa (5 menit): membagi kelompok lewat permainan
4. Aktivitas inti, praktik mengukur (40 menit)

**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Dua minggu,  
lima jam pelajaran



**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Gelas
- Pasir atau butiran halus lainnya

# Toro' berbagi

Toro Berbagi berasal dari ide kreasi sendiri. Namun ketika workshop Guru BAIK, guru diajari untuk berpikir bagaimana menemukan 'obat yang tepat dari sebuah penyakit' di kelas. Bagaimana masalah bisa diatasi serta langkah-langkah menuju solusinya diperoleh dari kegiatan Guru BAIK. Sehingga, muncul ide setelah melihat permasalahan siswa dengan pembagian menggunakan soal cerita. Coretan desain di kertas dengan menggunakan gelas air mineral adalah awal idenya, yang kemudian dipresentasikan dalam rapat di Dinas Pendidikan. Disarankan untuk menggunakan nama yang bermuatan lokal, sehingga digunakanlah Toro yang merupakan sejenis bambu di masyarakat Taliwang. Medianya mudah, murah, dan tidak mudah rusak.



## Tantangan pembelajaran

1. Minat dan kemampuan baca siswa rendah terutama membaca soal cerita dalam mata pelajaran Matematika. Ketika membaca angka, siswa mampu, tetapi ketika dituangkan dalam soal cerita mereka tidak dapat menerjemahkannya; sehingga ketika diminta menjawab, mereka cenderung asal.
2. Ketika kegiatan pembelajaran, siswa nampak bingung memahami apakah soal cerita tersebut mengenai pembagian, penjumlahan atau perkalian. Siswa cenderung hanya melihat angkanya saja padahal ada soal cerita yang sebenarnya adalah angka dan siswa tidak mampu memahaminya. Misalnya Ibu memiliki sepuluh buah-buahan dan akan dibagikan pada Ana dan Ani. Ana dan Ani adalah kalimat dan bukan angka sehingga siswa bingung.
3. Dalam kegiatan ini yang ingin ditumbuhkan adalah minat baca karena faktanya literasi dan numerasi tida dapat dipisahkan. Apalagi siswa akan menghadapi ulangan semester.



## Solusi potensial

Meningkatkan minat baca siswa ketika membaca soal cerita pada mata pelajaran Matematika yang berkaitan dengan pembagian.



# Perencanaan Pembelajaran



## Kegiatan

1. Dalam pembelajaran pembagian, digunakan model dan media Toro Berbagi
2. Untuk mengantisipasi siswa yang kurang aktif, digunakan metode permainan domikado untuk menentukan siapa yang akan melakukan kegiatan tersebut. Siswa yang mendapat tepukan itu yang melakukan. Siswa yang ditunjuk mengambil soal di Toro. Untuk 14 siswa ada 14 soal yang sejenis walaupun konten dan angkanya berbeda. Misalnya dalam Toro soal ada 10 lidi yang akan dibagikan pada Toro 2 dan 5. Siswa mengambil lidi sejumlah 10 dan memasukkan satu per satu secara bersamaan hingga habis pada kedua toro tersebut. Itu menanamkan konsep pengurangan berulang pada siswa. Siswa ditanya, 10 lidi dimasukkan ke dalam berapa Toro? Siswa menjawab ada dua, artinya 10 lidi dibagikan ke dalam dua Toro, masing-masing ada berapa, anak-anak menjawab lima. Jadi ketika mereka diminta membuat bilangan pembagian mereka langsung dapat membuat  $10:2=5$
3. Ketika kegiatan berakhir, siswa diminta memasukkan lidi pada Toro bergambar wajah sedih bila mereka bosan, dan jika mereka senang dengan kegiatannya mereka memasukkan ke Toro bergambar wajah senang

## Catatan refleksi guru



Ketika soal untuk semester dua diberikan pada siswa, mayoritas siswa tidak dapat menjawab soal cerita mengenai pembagian. Dari 14 orang siswa, hanya 2 orang yang mampu menjawab benar dan melampaui nilai KKM. *Pre-test* pun dilakukan untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa. Ternyata siswa masih bertanya mengenai bentuk soal, apakah soal cerita ini mengenai pembagian, perkalian, pengurangan atau penjumlahan. Misalnya, ketika diberi tiga butir soal mengenai pembagian, siswa mengartikan ketiga soal tersebut secara berbeda: no.1 mengenai perkalian, no.2 mengenai pengurangan dan no.3 mengenai pembagian. Permasalahan itu melatarbelakangi dan menjadi inspirasi bagaimana cara agar siswa mampu membaca soal cerita untuk pembagian. Guru mengenalkan konsep dasar pembagian dengan menggabungkan literasi, numerasi dan konsep karakter. Hasilnya? Minat baca siswa dan hasil prestasinya meningkat terutama di pembagian. Jika dalam *pre-test* hanya 2 orang siswa yang mencapai nilai di atas KKM, setelah *post-test*, 100% mencapai nilai di atas KKM.

**Tips:** Pada intinya guru hendaknya memiliki kemauan dan niat untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran. Agar keinginan kita terwujud, manfaatkan info dari banyak sumber. Sebetulnya, Toro adalah suatu benda yang dikenal siapapun di Sumbawa Barat, tapi tentu tak terpikir untuk mengemasnya menjadi model media pembelajaran unik.

## Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi

Dari tahap perencanaan dan implementasi memakan waktu tiga hari:

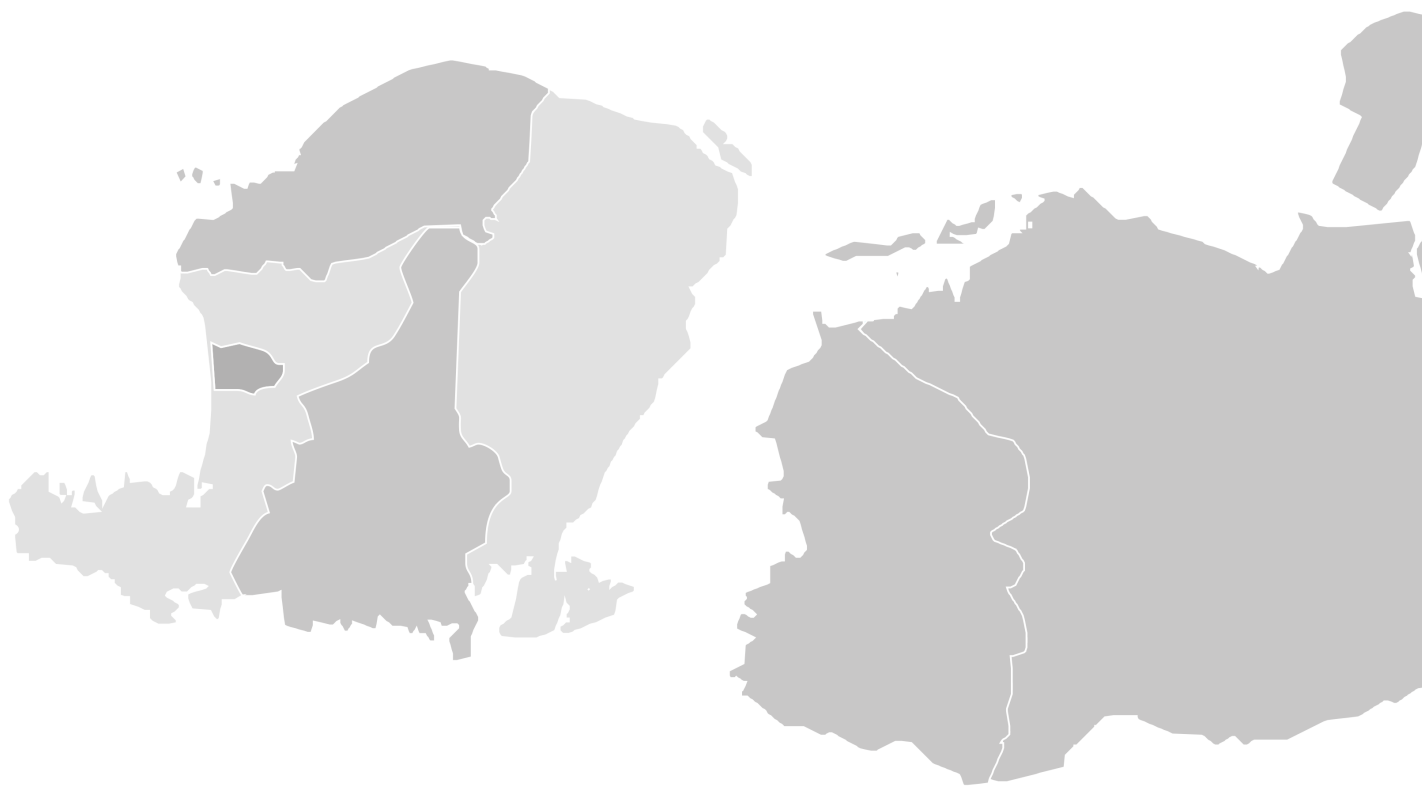
**Hari pertama**, *pre-test* dilakukan untuk mengidentifikasi kemampuan dan permasalahan yang dihadapi siswa

**Hari kedua**, mengacu pada SKKD, dibuat RPP yang di dalamnya berisi skenario pembelajaran. Di hari yang sama dilakukan pembuatan media pembelajaran yaitu Toro soal, Toro lidi, Toro dengan wajah tersenyum dan Toro dengan wajah sedih

**Hari ketiga**, implementasi model pembelajaran Toro Berbagi dengan media toro, dan diselenggarakan *post test* untuk melihat tingkat keberhasilannya (1 jam pembelajaran 3x35 menit)

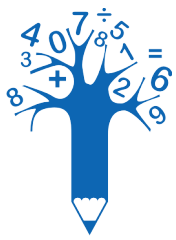
## Bahan-bahan yang dibutuhkan

- Bambu
- Lidi
- Kertas karton atau kardus untuk nama
- Stik es krim
- Kertas gambar wajah tersenyum





# Dompu



# GEMPITAMOR

## (gelas kopi tambura bernomor)



### Tantangan pembelajaran

Siswa yang mengalami kesulitan mengenal lambang bilangan 5, 6, dan 9 padahal hal ini merupakan kemampuan dasar yang harus dituntaskan.



### Solusi potensial

Solusi ini diperoleh lewat workshop INOVASI, diskusi dengan fasilitator pendamping, yaitu dengan Identifikasi masalah kesulitan anak membuat media gelas kopi tambura bernomor.

### Catatan refleksi guru

Dalam melaksanakan pembelajaran harus memiliki metode pembelajaran. Guru ingin memperkenalkan bahan-bahan lokal yang mudah didapatkan sebagai media pembelajaran sehingga siswa mudah memahami. Setelah mengidentifikasi masalah kesulitan anak kemudian membuat media gelas kopi tambura bernomor lewat *workshop* INOVASI dan diskusi dengan fasilitator pendamping. Awalnya menggunakan gelas air mineral, tetapi bahannya yang ringan ketika dilempari bola malah membuat semua isinya terbang. Dari *pre-test* ada 9 siswa yang mengalami kesulitan. Setelah dilakukan dengan media "GEMPITAMOR", *post-testnya* tuntas.



# Perencanaan Pembelajaran



## Kegiatan

- Menjelaskan konsep
- Pembagian Kelompok Aktivitas
- Menjelaskan cara penggunaan GEMPITAMOR :
  - Contoh bermain
  - Siswa melempar bola
  - Gelas yang kena dibacakan nomornya
- Memberi contoh
- Tugas Individu

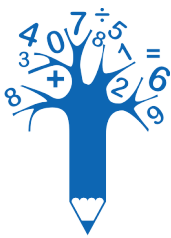


**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Lima minggu

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Bambu
- Biji kopi
- Lem
- Cat
- Pelitur



# Bambu menghitung



## Tantangan pembelajaran

SDN 33 Dompu adalah SD kecil di daerah persawahan. Siswa-siswa tidak bersemangat belajar Matematika, bahkan jarang datang ke sekolah. Tantangannya adalah bagaimana memancing ketertarikan anak-anak untuk belajar.



## Solusi potensial

Berdasarkan analisis masalah tersebut, yang menjadi fokus perbaikan pembelajaran adalah membuat anak-anak tertarik untuk belajar. Guru pun mencari solusi kreatif yang mudah dilakukan dan medianya mudah didapatkan. Awalnya ide ini menggunakan kerikil dan gelas plastik. Siswa diajak ke luar kelas untuk mengumpulkan kerikil dan dikumpulkan dalam gelas plastik.

Dompu terkenal dengan jagung, guru pun mempunyai ide untuk menggunakan biji jagung. Siswa diminta membawa biji jagung dari rumah. Bambu juga merupakan bahan yang mudah didapat. Bambu dipotong-potong menjadi gelas dan dicat.

## Catatan refleksi guru

Guru melakukan *pre-test* dan *post-test*. Pada *post-test* kedua, semua anak dinyatakan berhasil. Anak-anak juga belajar Matematika dengan senang hati sambil bermain.

**Tips:** Media lain seperti kerikil atau gelas plastik juga dapat digunakan sesuai dengan benda yang mudah didapat di daerah masing-masing.

# Perencanaan Pembelajaran



Bambu menghitung diharapkan dapat memancing ketertarikan anak-anak untuk belajar Matematika.

## Kegiatan Awal

- Guru meminta siswa membawa biji jagung dari rumah
- Guru menyiapkan gelas-gelas bambu

## Kegiatan Inti

- Guru memberikan soal Matematika (penjumlahan, pengurangan, perkalian)
- Siswa menyelesaikan soal dengan bambu menghitung
- Misalnya penjumlahan  $2 + 3$ , maka siswa memasukkan dua biji jagung ke dalam gelas bambu, lalu memasukkan tiga biji jagung
- Siswa menghitung biji jagung yang merupakan hasil akhir dari soal Matematika tersebut

## Kegiatan Penutup

- Guru menyimpulkan hasil belajar
- Guru mengevaluasi hasil kerja siswa

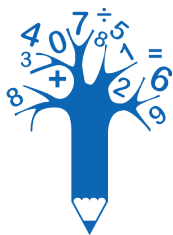
**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Dua kali pertemuan

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Biji jagung
- Bambu
- Cat



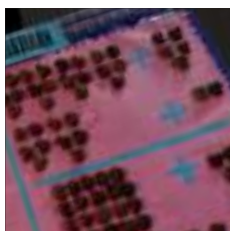


# Menghitung dengan jambu mete



## Tantangan pembelajaran

Siswa-siswa kelas tiga memiliki kesulitan mengerjakan penjumlahan bersusun panjang.



## Solusi potensial

Berdasarkan analisis masalah tersebut, guru pun mencari solusi kreatif yang mudah dilakukan dan medianya mudah didapatkan. Di sekitar sekolah banyak terdapat jambu mete, media jambu mete pun akhirnya digunakan.

## Catatan refleksi guru

Guru melakukan *pre-test* dan *post-test*. Pada *pre-test*, ada tiga anak yang gagal. Setelah menggunakan metode ini, semua anak mampu mengerjakan penjumlahan bersusun panjang. Dengan media pembelajaran, siswa menjadi lebih cepat mengerti.

**Tips:** Media lain juga dapat digunakan sesuai dengan benda yang mudah didapat di daerah masing-masing.

# Perencanaan Pembelajaran



Menghitung dengan jambu mete diharapkan dapat memancing ketertarikan anak-anak untuk belajar Matematika.

## Kegiatan Awal

- Guru menyiapkan biji jambu mete

## Kegiatan Inti

- Guru memberikan soal Matematika (penjumlahan, pengurangan, perkalian)
- Siswa menyelesaikan soal dengan biji jambu mete
- Misalnya penjumlahan  $2 + 3$ , maka siswa meletakkan dua biji jambu mete di atas kertas, lalu meletakkan tiga biji jambu mete
- Siswa menghitung biji mete yang merupakan hasil akhir dari soal Matematika tersebut

## Kegiatan Penutup

- Guru menyimpulkan hasil belajar
- Guru mengevaluasi hasil kerja siswa

**Waktu yang dibutuhkan untuk mengajar ide solusi**

Dua kali pertemuan

**Bahan-bahan yang dibutuhkan**

- Biji jambu mete
- Kertas warna-warni
- Lem





# INOVASI

Inovasi untuk Anak Sekolah Indonesia  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Perkantoran Ratu Plaza Lantai 19,  
Jl. Jend. Sudirman Kav 9,  
Jakarta Pusat, 10270  
Indonesia

Tel : (+6221) 720 6616 ext. 304  
Fax : (+6221) 720 6616

✉ [info@inovasi.or.id](mailto:info@inovasi.or.id)

📘 Inovasi Untuk Anak Sekolah Indonesia

📺 INOVASI Pendidikan

🌐 [www.inovasi.or.id](http://www.inovasi.or.id)