KEMUDAHAN PROSES INOVASI YANG DIHASILKAN

LAPAK BEKAL - Belajar IPA Asik
Berorientasi Kearifan Lokal

Oleh :

Diki Darmawan, S.Pd

Kabupaten Natuna

2023

SMP NEGERI 3 BUNGURAN TIMUR DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN NATUNA	Nomor SOP	02/SOP/SMPN3BT/2022
	Tanggal Pembuatan	28 Desember 2022
	Tanggal Efektif	28 Desember 2022
	Disahkan Oleh	**Kepala SMPN 3 Bunguran Timur** **Budi Kesumawati** **NIP. 197101222003122004**
	Nama SOP	**LAPAK BEKAL** 1. **Belajar IPA Asik Berorientasi Kearifan Lokal**

Dasar Hukum

1. **Undang-Undang** Republik Indonesia Nomor20 Tahun 2003 tentang Sistem **Pendidikan** Nasional.
2. **Undang-Undang** Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
3. **Undang-undang** Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara.
4. **Permendikbud** Nomor 14 Tahun 2018 tentang Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB)
5. **Permendikbud** Nomor 16 Tahun 2016 tentang Pengenalan Lingkungan Sekolah bagi Siswa Baru
6. **Permendikbud** Nomor 23 tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan
7. **Permnedikbud** Nomor 12 tahun 2024 tentang Kurikulum pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah.
8. **Permendikbud** Nomor 17 tahun 2021 tentang Assesmen Nasional
9. **Permendiknas** Nomor 24 tahun 2008 tentang Standar Tenaga Administrasi Sekolah/Madrasah

Kualifikasi Pelaksanaan

1. Pendidikan Minimal S1
2. Menguasai peraturan perundang – undangan Guru dan Dosen
3. Memahami tugas pokok dan fungsi
4. Memahami konsep dasar pelayanan pendidikan
5. Memahami tatalaksana administrasi pendidikan
6. Memahami konsep dasar sistem operasi komputer

Keterkaitan

Peralatan/Kelengkapan

1. Meja, Kursi, ATK, Stempel
2. Komputer, Laptop, Printer, Proyektor
3. Buku Harian, Buku Register
4. Laboratorium
5. Replika Gunung Api
6. Kertas Karton
7. Disposisi

Peringatan	Pencatatan/Pendataan

Waktu yang diperlukan untuk memperoleh proses penggunaan hasil inovasi, dimana hasil inovasi diperoleh dalam waktu 1 hari, dimana bentuk inovasi ini merupakan pelayanan pendidikan dengan membuat proses kemudahan dalam konten pendidikan yang langsung dapat dilihat pada hari yang sama. Dalam pelaksanaan pembelajaran, penulis menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning, langkah pembelajaran dimulai dengan memberikan stimulan kepada siswa melalui beberapa pertanyaan yang berorientasi pada masalah konstektual yang ada di lingkungan sekolah, selanjutnya membentuk kelompok sesuai dengan rancangan yang ditetapkan penulis sebelumnya. Siswa bersama teman kelompoknya menggali informasi diperkarangan sekolah untuk memunculkan rasa semangat dan motivasi dalam belajar. Kegiatan inti siswa adalah kegiatan berbasis stundent center dengan kecakapan abad 21 dimana siswa bersama kelompoknya memanfaatkan alat dan bahan sederhana yang tersedia di lingkungan sekolah untuk dapat membuat replika gunung api. Setiap kelompok mendapat pembagian tugas berdasarkan tingkat pemahaman (diferensiasi), kelompok visual bertugas untuk membuat bahan presentasi dikertas karton yang menjadi bahan presentasi hasil kerja kelompok di depan kelas, kelompok audio bertugas untuk mencari informasi sedangkan kelompok kinestetik membuat replika gunung api. Pembagian tugas bertujuan untuk membuat setiap siswa berperan aktif dalam belajar dan memahami konsep materi pembelajaran sesuai dengan cara siswa dalam memperoleh ilmu pengetahuan. Hasil kerja kelompok siswa dipresentasikan di depan kelas sembari melakukan simulasi letusan gunung api dengan memanfaatkan bahan sederhana (kearifan lokal), setiap siswa saling menilai dan mengevaluasi hasil kerja kelompok, diakhir pembelajaran penulis melakukan refleksi bersama siswa dan melakukan penilaian pengetahuan dengan memanfaatkan teknologi berupa aplikasi quiziz agar proses pembelajaran lebih menyenangkan.

Dampak yang dapat terlihat dari praktik baik yang telah dilakukan ini dapat penulis rangkum menjadi tiga poin utama, pertama praktik baik yang dilakukan dapat menyelesaikan permasalahan siswa yang kurang antusias, merasa bosan dan kurangnya interaksi yang diberikan siswa dalam pembelajaran. Pemanfaatan lingkungan sekitar (Kearifan lokal) menjadi sarana media pembelajaran merupakan trobosan inovatif yang dapat dikembangkan oleh pendidik dalam rangka meningkatkan kemampuan komunikasi, interaksi serta keaktifan belajar siswa. Dari survey yang dilakukan penulis terkait praktik baik yang telah dilakukan dengan memanfaatkan kearifan lokal mendapat respon positif baik dari segi keaktifan siswa maupun peningkatan hasil belajar. Dampak lainnya yang dirasakan adalah timbulnya keinginan diantara rekan sejawat untuk memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sarana pembelajaran di sekolah. Praktik baik ini dapat menjadi sarana pemantik semangat guru di instansi penulis maupun guru disatu profesi (guru IPA Kabupaten Natuna) untuk dapat mengoptimalkan segala yang tersedia di lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Dampak terakhir yang dapat terlihat dari praktik baik adalah antusias MGMP IPA, menggagas pembuatan buku pedoman praktik baik berkearifan lokal dalam pembelajaran dengan cara membuat petunjuk dan langkah-langkah pemanfaatan alat dan bahan sederhana terdapat di lingkungan sekitar yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pengganti yang dirasa relevan dan mampu menerangkan konsep dari materi pelajaran IPA






