



## Strategi Sekolah Dikdasmen Kabupaten Kendal dalam Menghadapi Pembelajaran di Era New Normal

Irkhams Ulil Albab, Yanuar Hery Murtianto<sup>(\*)</sup>, Aryan Eka Prastya Nugraha, Sumarno  
Universitas PGRI Semarang

Article Info	ABSTRACT
<p><b>Article history:</b></p> <p>Received : 25 Februari 2021 Revised : 30 Maret 2021 Accepted : 14 April 2021</p> <hr/> <p><b>Keywords:</b></p> <p>new normal learning; proprofs</p>	<p>Facing learning in the New Normal era, teachers must be able to prepare creative and innovative learning that is not just giving online assignments. However, during the pandemic, teachers have problems when carrying out learning. Most teachers find it difficult to prepare creative online learning materials. As a result, learning is ineffective, there is no interaction between students, and tends to the division of tasks. The PGRI Semarang university service team offers solutions in the form of learning strategies by combining the themes of each lesson so that learning can be carried out effectively through STEAM-based learning. The use of telegrams for interactive quizzes and Porprofs as a comprehensive evaluation tool that makes it easier for teachers is one of the solutions in learning in the new normal era.</p>
<p><b>(*) Corresponding Author:</b></p>	<p>yanuarheri@upgris.ac.id</p>
<p><b>How to Cite:</b> Albab, I.U., Murtianto, Y.H., Nugraha, A.E.P., &amp; Sumarno, S. (2021). Strategi Sekolah Dikdasmen Kabupaten Kendal dalam menghadapi Pembelajaran di Era New Normal. <i>Pelita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat</i>, 1(2): 49-54.</p>	

### PENDAHULUAN

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (INDONESIA, P. R, 2004). Bagaimanapun kondisinya tidak terkecuali di masa pandemic Covid-19, guru memiliki posisi sentral dalam melakukan kemandirian dan kebebasan dalam melakukan pembelajaran. Agar tugas-tugas sebagai guru bisa tercapai secara maksimal guru harus selalu berinovasi dan belajar.

Selain itu, sesuai dengan Siaran Pers no 137/sipres/AB/VI/2020 Kementerian Pendidikan Nasional tentang panduan Penyelenggaraan Pendidikan tahun ajaran dan tahun akademik baru menyebutkan bahwa kesehatan dan keselamatan peserta didik menjadi prioritas utama dalam penyelenggaraan pendidikan di masa pandemic Covid 2020. Pembelajaran di zona kuning, orange, merah, dan hitam harus melanjutkan pembelajaran daring hingga waktu-waktu yang telah ditetapkan. Artinya guru dan sekolah harus menyiapkan betul materi-materi ajar dengan kondisi yang tidak seperti biasanya.

Akan tetapi, refleksi kegiatan pembelajaran daring yang selama ini telah dilakukan, PGRI melalui risetnya menyimpulkan bahwa lebih dari 50% guru tidak siap dalam melakukan pembelajaran daring (PGRI, 2020). Ketidaksiapan tersebut terlihat dari hasil kuisioner yang dibagikan ke guruguru. Guru-guru meyakini bahwa apa yang mereka lakukan dalam pembelajaran daring belum maksimal karena keterbatasan mereka dalam melakukan interaksi dan desain materi. Guru tidak bisa hanya sekedar menjelaskan materi dan memberi soal. Pemberian tugas tanpa interaksi juga membuat siswa jenuh dan membuat siswa lebih senang apabila kembali masuk ke sekolah.

Strategi penyelenggaraan pendidikan di masa pandemic atau New Normal nanti akan memfasilitasi sekolah dan para guru untuk menentukan arah dan bentuk penyelenggaraan pendidikan yang efektif sesuai dengan kondisi sekolah dan efektif. Salah satunya membuat bedah kurikulum, penyatuan tema integrative, rpp dan media sesuai tema. dan persiapan pengelolaan penilaian sekolah. Dengan adanya latar belakang tersebut, kami ingin melakukan



bimtek penyusunan perangkat pembelajaran tematik integrative menghadapi pembelajaran era new normal. Berdasarkan analisis situasi, permasalahan yang dihadapi mitra adalah sebagai berikut: (1) bagaimanakah kesiapan guru dalam pembelajaran di era new normal?, serta (2) alat evaluasi pembelajaran apa yang efektif dalam evaluasi pembelajaran?

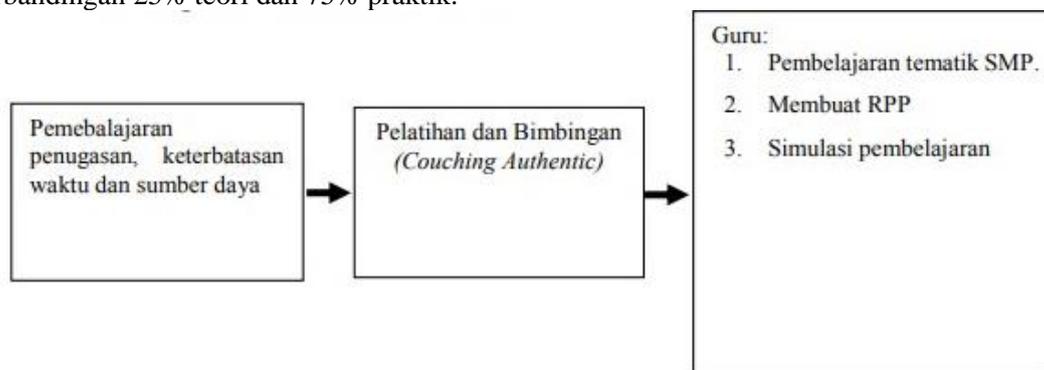
## METODE

Kesulitan guru dan sekolah dalam menyiapkan pembelajaran daring akan diatasi melalui bimtek penyusunan perangkat pembelajaran tematik integrative melalui empat tahapan pelatihan. Urutan tahapan bimtek mengikuti pola perubahan paradigma, pemodelan materi, penyusunan lesson plan, evaluasi kegiatan, tindak lanjut (Kamil, 2003). Kegiatan bimbingan ini membutuhkan perubahan pola pikir guru agar mereka memahami bahwa pembelajaran daring yang dilakukan harus melibatkan interaksi siswa bukan hanya pemberian tugas-tugas saja. Perubahan paradigam juga dilakukan untuk menyiapkan mental para guru untuk mengikuti kegiatan secara penuh.

Tahapan selanjutnya adalah pemodelan materi. Guru akan mendapatkan pengalaman bagaimana seharusnya melakukan pembedahan kompetensi dasar sebagaimana *advance organizer* (Ausubel, 1978) agar guru mampu menyiapkan apa yang perlu dilakukan dan benar-benar tahu apa yang akan dilakukan. Pembuatan lesson plan adalah inti dari kegiatan ini. Guru harus menemukan tema bersama untuk setiap mata pelajaran agar bisa disamakan dengan mata pelajaran lain. Setelah berhasil merumuskan tema yang tepat untuk minggu tersebut, guru dapat menyiapkan RPP dan sesuai dengan tema. Ide ini berasal dari teori pembelajaran STEAM (Bybee, 2013) bahwa pembelajaran steam memiliki potensi untuk mengembangkan situasi pembelajaran yang bermakna sekaligus memperoleh banyak kompetensi. Selain itu, pembelajaran STEAM memiliki korelasi positif terhadap sikap belajar siswa (Fan & Ritz, 2014).

Tahapan keempat adalah evaluasi pekerjaan. Hasil pekerjaan guru yang dilakukan selama pelatihan disimulasikan dalam bentuk diskusi kolaboratif untuk melihat keterkaitan KD dengan tema serta kedalaman materi serta interaksi yang mungkin dilakukannya dalam pembelajaran. Saran-saran dari sesama guru dan pengabdian digunakan untuk merevisi bahan ajar.

Tahapan terakhir adalah rencana tindak lanjut. Bagian yang paling menentukan keberhasilan pelatihan adalah adanya tindak lanjut dari pelatihan. Tindak lanjut yang diharapkan berbentuk revisi dari bahan pembelajaran yang telah dibuat serta aplikasi bahan ajar dalam aktifitas pembelajaran. Metode pelatihan lebih banyak praktek, tanya jawab dan pendampingan. Materi pelatihan disajikan dengan lebih banyak praktek dari teori, dengan rasio perbandingan 25% teori dan 75% praktik.



Gambar 1. Metode Kerangka Pemecahan Masalah

Pertemuan dirancang bertahap, diawali pertemuan klasikal berbentuk seminar dengan materi: publikasi ilmiah, pembuatan artikel ilmiah yang baik dan submit jurnal on-line menyesuaikan dengan template. Setelah selesai teori maka dilakukan praktek membuat artikel ilmiah dan submit jurnal online dengan arahan dan bimbingan dari tim pengabdian.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Perangkat Pembelajaran STEAM dan Praktik Pembelajaran Daring

Pembuatan perangkat pembelajaran daring memuat tiga buah workshop yaitu brainstorming pembelajaran STEAM, Bedah SKL, KD, dan indicator serta mencari tema yang tepat, dan Simulasi pembelajaran STEAM. STEAM memfasilitasi semua matapelajaran untuk diberikan ke siswa dalam bentuk kompetensi yang kompleks (Bybee, 2013). Selain itu, dalam kegiatan tersebut peserta terlihat antusias dan termotivasi untuk membuat pembelajaran daring dengan mode STEAM. Hal ini sama juga dengan laporan yang menyebutkan STEAM memberi korelasi positif terhadap sikap siswa (Fan & Ritz, 2014).



Gambar 2. Guru Aktif Termotivasi untuk Mengubah Kurikulum Sekolah Menggunakan STEAM

Pada workshop selanjutnya. Guru-guru membedah KD dan menyatukannya dalam tema-tema. Berikut ini adalah contoh tangkapan layar dari dokumen kurikulum yang telah dibuat.

#### Pemetaan materi (bukan KD agar lbh mudah terbaca) berdasarsarkan tema kelas VII :

Mapel	Tema																							
	Juli				Agustus				September				oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
					Tema 1: Menjaga kesehatan badan				Tema 2: Meningkatkan omset penjualan				Tema 3. Mencintai produk dalam negeri				Tema 4: Berhemat pada semua aspek							
Bahasa Indonesia					Belajar mendeskripsikan..... Proyek I: mendeskripsikan cara cuci tangan yang benar, dll Proyek II: mendeskripsikan kelebihan produk sesuai detail dan spesifikasi				mewariskan budaya melalui teks prosedur Proyek: membuat teks prosedur merawat product dalam negeri				Mencipta teks Narasi Proyek: Memahami teks Narasi tokoh yang boros dan akibatnya Proyek: membuat teks narasi agar anak mau berhemat											
IPA					Besaran dan pengukuran Proyek: Menggunakan satuan panjang (m) untuk jaga jarak, menggunakan satuan suhu (C,K, F) untuk mengecek kesehatan, dll,				Perubahan fisika dan kimia Proyek: Mengawetkan makanan dan produk jualan agar tahan lama, Mencegah pengkaratan pada kerajinan logam indonesia, mencegah furnitur dan meubel tahan lama tidak lapuk, dll				Klasifikasi Zat, Wujud dan perubahan Zat Proyek: menghemat penggunaan gas saat merebus air, cara petani menjaga air agar tidak menguap krn matahari, membuat siklus air, dll											

Gambar 3. Cuplikan Hasil Bedah KD dan Penyetuan Tema STEAM



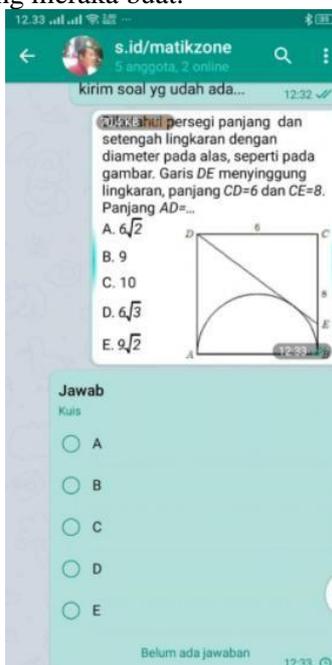
Gambar 4. Antusiasme Guru dalam Simulasi Pembelajaran STEAM Tema 2



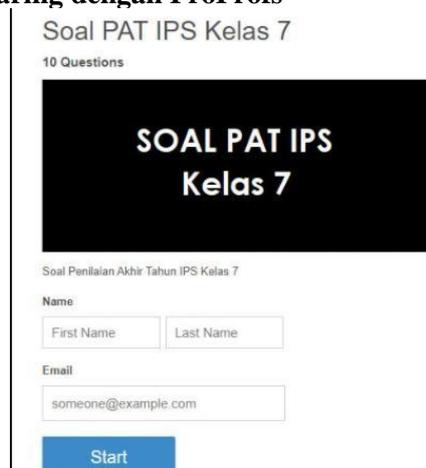
Setelah dokumen perangkat pembelajaran sesuai tema dibuat, workshop berikutnya adalah pelaksanaan simulasi pembelajaran STEAM. Tema pada simulasi ini adalah tema 2 yaitu: meningkatkan omset penjualan pada masa pandemic. Dalam tema tersebut beberapa KD lintas matapelajaran terintegrasi dalam tema tersebut. Satu guru berperan sebagai guru model, sedangkan guru lainnya berperan sebagai siswa. Gambar 4 menunjukkan antusiasme dan diskusi guru dalam simulasi pembelajaran steam.

### Telegram sebagai LMS daring

Setelah mendapatkan konten materi best practice pembelajaran STEAM maka selanjutnya guru berlatih menggunakan Learning Management System yang murah dan efektif yaitu menggunakan media social Telegram (Nasution, N. B., & Jana, P., 2021). Dalam kegiatan tersebut guru berlatih dan bersimulasi cara menggunakan Telegram untuk mengupload materi, membuat polling, dan membuat kuis. Gambar 5 menunjukkan hasil tangkapan layar saat guru membagikan polling atau kuis yang meraka buat.



Gambar 5. Contoh Kuis Matematika di Telegram yang Dibagikan ke Guru Lain di Grup **Penilaian Pembelajaran Daring dengan ProProfs**



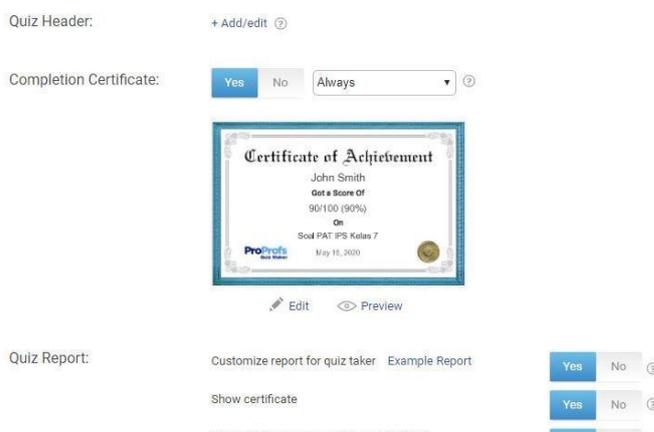
Gambar 6. Contoh Tampilan Kuis yang Dibuat oleh Guru IPA

Yang tidak kalah penting dalam pembelajaran daring selain konten dan manajemen adalah penilaian. ProProfs sebagai salah satu aplikasi pembuat kuis online dipilih sebagai sarana



untuk membuat kuis interaktif dalam pembelajaran daring. Kelebihan dari Proprofs yang paling bagus adalah adanya interaksi dari aplikasi sehingga program penilaian dapat dilakukan secara mandiri oleh siswa. Selain itu, di akhir simulasi penilaian, siswa akan mendapat sertifikat apabila berhasil mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh guru (Wijaya, J., 2018). Dalam pelatihan ini, guru-guru aktif membuat kuis dan membuat simulasi dengan cara membagikan link kuis kepada para guru lainnya. Gambar 6 menunjukkan aktifitas guru dalam simulasi pembuatan penilaian online.

Guru/siswa yang memperoleh link dari kuis tersebut cukup menuliskan nama dan email. Kemudian halaman soal akan muncul. Guru yang berperan seperti siswa langsung mendapatkan feedback hasil kuis dengan score. Apabila nilai siswa mencapai KKM yang ditetapkan guru/pembuat kuis, sebuah sertifikat akan muncul. Gambar 7 menunjukkan contoh sertifikast siswa yang berhasil menjawab soal dan mencapai KKM.

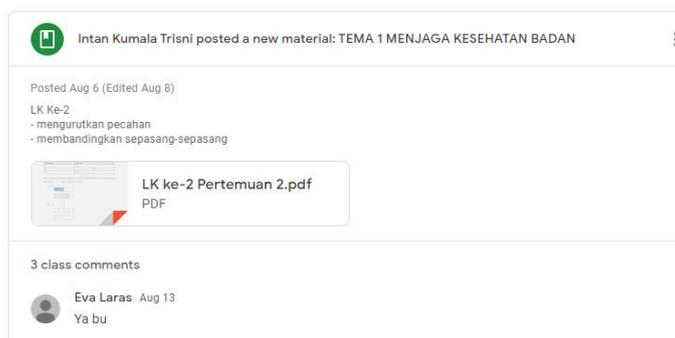


Gambar 7. Sertifikat siswa yang berhasil menjawab soal dan mencapai KKM

## Rencana Tindak Lanjut

### 1. Aplikasi STEAM dalam Pembelajaran Daring

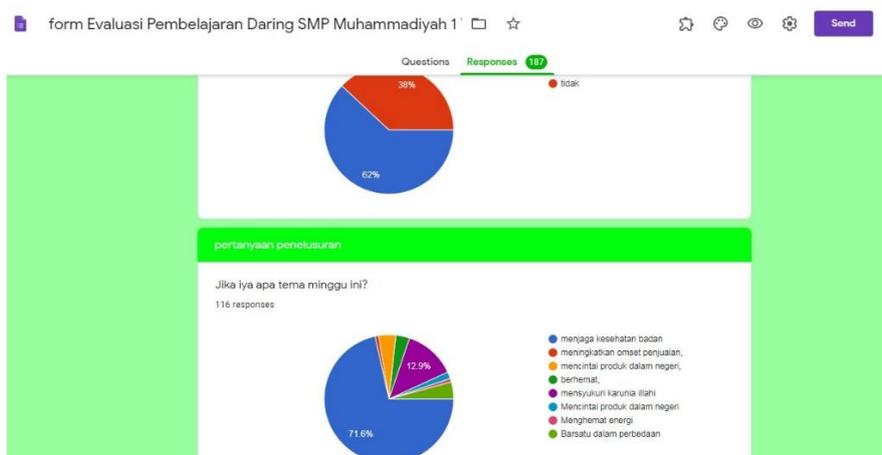
Sekolah telah menyusun sebuah silabus pembelajaran STEAM kelas 7 dan 8. Recananya dalam waktu dekat, Steam kelas 9 juga akan dibuat. Karena STEAM dirasa bagus oleh sekolah dan pengawas sekolah. Kepala sekolah melalui rapat tanggal 15 Juli 2020 resmi menerapkan pembelajaran daring di sekolah mitra. Tema-tema dalam pembelajaran steam dituliskan dan disampaikan secara runtut melalui LMS yang dikelola sekolah yaitu Google Classroom. Gambar 8 menunjukkan salah satu materi STEAM proyek matematika kelas 7.



Gambar 8. Proyek Steam Matematika Tema 1

### 2. Evaluasi Program Pembelajaran Daring dengan STEAM

Evaluasi terhadap pembelajaran STEAM dilakukan sekolah setelah 1 bulan pelaksanaan STEAM. Kepala urusan kurikulum sekolah mitra melaporkan ke tim pengabdian bahwa sekolah telah menyelenggarakan angket untuk siswa dan guru terkait pelaksanaan pembelajaran STEAM di sekolah. Meski hasilnya belum begitu memuaskan bagi siswa dan guru, perbaikan terus dilakukan. Gambar 9 menunjukkan hasil evaluasi pembelajaran STEAM di sekolah mitra.



Gambar 9. Hasil Evaluasi Pembelajaran STEAM di Sekolah Mitra

## PENUTUP

Program kemitraan masyarakat (PKM) dengan judul Strategi Sekolah Dikdasmen Kendal Menghadapi Pembelajaran Di Masa New Normal telah berhasil meningkatkan nilai tambah guru dalam hal penguasaan mode pembelajaran STEAM terutama untuk pembelajaran daring dengan terbentuknya sebuah draft kurikulum penyelenggaraan pembelajaran STEAM kelas 7 dan kelas 8. Selain itu, penggunaan LMS dan penilaian menggunakan medsos Telegram dan proprof dan quizziz telah dikuasai guru terlihat dari simulasi yang telah berhasil dilakukan. Pembelajaran STEAM sangat direkomendasikan untuk pembelajaran daring dalam masa pandemi karena cocok untuk pembelajaran yang efektif karena terkendala waktu dan tatap muka langsung., Selain itu, media social Telegram juga cocok untuk LMS karena irit pulsa internet dan Proprofs sangat bagus untuk penilaian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ausubel, D. P. (1978). In defense of advance organizers: A reply to the critics. *Review of Educational research*, 48(2), 251-257.
- Bybee, R. W. (2013). *The Case for STEM Education - Challenges and Opportunities*. Virginia: NSTA Press
- Fan, S.-C. C., & Ritz, J. M. (2014). International Views of STEM Education. *Pupil's Attitudes Toward Technology Conference Proceedings*, (pp. 7-14). Orlando.
- <http://pgri.or.id/hasil-survei-pgri-pjj-sebaiknya-dilanjutkan-dengan-berbagai-perbaikan/>
- INDONESIA, P. R. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*.
- Kamil, M. (2003). *Model-Model Pelatihan*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kemdikbud, 2020. *Siaran Pers no 137/sipres/AB/VI/2020 Kementerian Pendidikan Nasional tentang panduan Penyelenggaraan Pendidikan tahun ajaran dan tahun akademik baru*
- Nasution, N. B., & Jana, P. (2021). Analisis Multidimensional Scaling Untuk Pemetaan Aplikasi Pembelajaran Daring. *Statmat: Jurnal Statistika Dan Matematika*, 3(1), 71-81.
- Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru.
- Wijaya, J., 2018. *Pemanfaatan Aplikasi Daring Proprofs Quiz Maker Untuk Mengembangkan Kegiatan Apersepsi Pembelajaran Matematika Topik Trigonometri Kelas X Ipa Sma Marsudirini Sedes Sapientiae Semarang Tahun Ajaran 2017/2018*.