

**MODEL PENJAMINAN MUTU KEGIATAN BELAJAR
MENGAJAR (KBM) BERKARAKTER DI SEKOLAH BINAAN
DENGAN KOLABORASI DALAM PENYUSUNAN
MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI PENDEKATAN *GROW-ME***

Taufik Rahman

(Pengawas SD Pada Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin)

ABSTRAK

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya kemampuan menciptakan media pembelajaran. Pembelajaran sering dilakukan kurang mendorong proses pengembangan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafalkan informasi dan lebih bersifat verbal. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa memahaminya dalam penerapan kehidupan sehari-hari. Hal ini menuntut guru untuk meningkatkan ketrampilan untuk menyusun media pembelajaran, dan salah langkah untuk ini mengikuti coaching teknik *grow me*, yaitu proses pembinaan guru secara kelompok dengan terfokus pada pemecahan masalah dan peningkatan ketrampilan guru.

Hasil supervisi dari kondisi awal hingga pertemuan ke-2, diketahui bahwa pada kondisi awal Nilai rata-rata sebesar 70,57 (cukup), nilai tertinggi 75,00, nilai terendah 62,50, siklus 1, Nilai rata-rata sebesar 81,77 (baik), nilai tertinggi 87,50, nilai terendah 78,13, siklus 2, Nilai rata-rata sebesar 89,32 (baik), nilai tertinggi 92,19, nilai terendah 85,94. Dengan demikian dapat direfleksikan bahwa Nilai rata-rata naik dari 70,57 menjadi 89,32 atau meningkat sebesar 18,75. Nilai tertinggi naik dari 75,00 menjadi 92,19 meningkat sebesar 17,19. Nilai terendah naik dari 62,50 menjadi 85,94 meningkat sebesar 23,44

Hasil pembinaan yang dilakukan oleh pengawas, Dari kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan keterampilan guru dalam mengajar yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata dari 70,57 menjadi 89,32, artinya terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 18,75. Pada proses *coaching*, Dari kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan keterampilan guru dalam mengajar setelah dilakukan pembinaan (*coaching*) model *grow me*, peningkatan terjadi pada seluruh aspek.

**QUALITY ASSURANCE MODEL LEARNING ACTIVITIES
TEACHING (KBM) CHARACTER AT THE BUILDING SCHOOL
WITH COLLABORATION IN DEVELOPMENT
LEARNING MEDIA THROUGH THE GROW-ME APPROACH**

ABSTRACT

One of the problems facing the world of education today is the weak ability to create learning media. Learning is often done less encouraging the process of developing thinking skills. The classroom learning process is directed to the child's ability to memorize information and is more verbal. The child's brain is forced to remember and hoard various information without understanding it to be applied in everyday life.

This requires teachers to improve their skills in compiling learning media, and it is a wrong step to follow the *grow me* technique coaching, namely the process of coaching teachers in groups with a focus on problem solving and improving teacher skills.

The results of supervision from the initial conditions to the 2nd meeting, it is known that in the initial conditions the average value is 70.57 (enough), the highest value is 75.00, the lowest value is 62.50, cycle 1, the average value is 81, 77 (good), the highest score was 87.50, the lowest score was 78.13, cycle 2, the average value was 89.32 (good), the highest score was 92.19, the lowest score was 85.94. Thus it can be reflected that the average value increased from 70.57 to 89.32 or increased by 18.75. The highest value rose from 75.00 to 92.19 an increase of 17.19. The lowest value rose from 62.50 to 85.94 an increase of 23.44

The results of the coaching carried out by the supervisor, from the initial condition to the final condition there was an increase in teacher skills in teaching as indicated by the average value from 70.57 to 89.32, meaning that there was an increase in the average score of 18.75. In the coaching process, from the initial condition to the final condition there was an increase in teacher skills in teaching after coaching the *grow me* model, improvements occurred in all aspects. (*)

I. PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan yang menyangkut pengelolaan proses belajar mengajar mata pelajaran berhitung di Sekolah Dasar adalah kurangnya pengetahuan bagi guru SD, Serta terbatasnya dana dan sarana tentang bagaimana cara membuat dan menggunakan alat peraga dalam pembelajaran berhitung telah diakui oleh semua jajaran pengelola pendidikan dan para ahli pendidikan.

Beberapa pendapat dari para ahli pendidikan yang berkaitan dengan proses berpikir anak didik, berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia Sekolah Dasar (SD) Berada pada tahap konkret operasional, dengan ciri-ciri sebagai berikut

1. Pola berpikir dalam memahami konsep yang abstrak masih terikat pada benda konkret.
2. Jika di berikan permasalahan belum mampu memikirkan segala alternatif pemecahannya.
3. Pemahaman terhadap konsep yang berurutan melalui tahap demi tahap, misal pada konsep panjang, luas, volume, berat dan sebagainya.
4. Belum mampu menyelesaikan masalah yang melibatkan kombinasi urutan operasi pada masalah yang kompleks.
5. Mampu mengelompokkan objek berdasarkan kesamaan sifat-sifat tertentu, dapat mengadakan korespondensi satu-satu dan dapat berpikir membalik.
6. Dapat mengurutkan unsur-unsur atau kejadian.
7. Dapat memahami ruang dan waktu.
8. Dapat menunjukkan pemikiran yang abstrak.

Selain, itu Jerome Bruner (dalam Orton, 1992) menyatakan bahwa untuk memahami pengetahuan yang baru, maka di perlukan tahapan-tahapan yang runtut, yaitu enaktif, ikonik dan simbolik. Tahap enaktif yaitu tahap belajar dengan memanipulasi benda atau objek yang konkret tahap ikonik, yaitu tahap

belajar dengan menggunakan gambar, dan tahap simbolik yaitu tahap belajar melalui manipulasi lambang atau simbol.

Berdasarkan pada uraian di atas, siswa pada usia sekolah dasar dalam memahami konsep-konsep Matematika masih sangat memerlukan kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan benda nyata atau kejadian nyata (pengalaman-pengalaman konkret) yang dapat di terima akal mereka. Oleh karena itu untuk membantu kelancaran belajar berhitung bagi siswa masinh di perlukan penunjang alat peraga untuk memberikan pengalaman berarti dan membentuk pengalaman siswa. Alat peraga akan dapat berfungsi dengan baik apabila dapat mempermudah siswa dalam memahami suatau konsep, memberikan pengalaman yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan bagi siswa.

Pembelajaran adalah proses pengalaman baik langsung maupun tidak langsung dalam menggali informasi, konsep, fakta dan fenomena yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik peserta didik. Berbagai kemajuan dalam pengembangan teknologi informasi yang berbasis komputer juga memicu pengembangan pembelajaran di sekolah. Sekarang ini sangat banyak sumber belajara yang dapat di akses melalui internet terutama pengembangan bahan ajar yang selalu mengikuti perkembangan jaman. Oleh karena itu para pendidik dituntut mengembangkan pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menggali informasi dan fakta dari berbagai sumber melalui teknologi yang ada.

Kemampuan guru saat ini dibutuhkan bukan hanya mampu memberikan ilmu pembelajaran dalam bentuk pengetahuan saja bagi peserta didik namun juga terampil dalam mengelola berbagai informasi dan fakta ilmiah dari berbagai sumber yang cocok dan tepat bagi perkembangan peserta didik sehingga pembelajaran diarahkan kepada pengembangan dunia yang positif. Saat ini banyak sekali sumber informasi dan data dari internet yang harus disaring sebelum disajikan langsung pada peserta didik. Untuk itu diperlukan kemampuan guru merancang desain pembelajaran dalam bentuk rencana pembelajaran yang sesuai dengan tingkatan dan kondisi peserta didik yang memiliki kemampuan pikir dan tindak yang produktif dan kreatif dalam ranah konkret dan abstrak sesuai dengan yang ditugaskan kepadanya.

Dalam kurikulum 2013, pembelajaran di sekolah dasar disajikan melalui pendekatan tematik yang memadukan berbagai mata pelajaran dalam satu tema. Proses pembelajaran dikembangkan atas prinsip pembelajaran siswa aktif melalui kegiatan mengamati (melihat, membaca, mendengar, menyimak), menanya (lisan, tulis), menganalisis (menghubungkan, menentukan keterkaitan, membangun cerita/konsep), mengkomunikasikan (lisan, tulis, gambar, grafik, tabel, chart, dan lain-lain). Dalam hal ini dibutuhkan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui berbagai sumber belajar termasuk internet.

Guru harus dapat menempatkan diri sebagai orang tua kedua, dengan mengemban tugas yang dipercayakan orang tua kandung/wali anak didik dalam jangka waktu tertentu. Untuk itu pemahaman guru terhadap jiwa dan watak anak didik diperlukan agar dapat dengan mudah memahami jiwa dan watak anak didik (Djamarah, 2000: 36-37).

Proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi anak dipengaruhi oleh berbagai unsur, antar lain guru yang memahami secara utuh hakikat, sifat dan karakteristik anak, metode pembelajaran yang berpusat pada kegiatan anak, sarana belajar anak yang memadai, tersedianya berbagai media , sumber belajar yang menarik dan mendorong anak untuk belajar dan lain-lain Secara khusus, tersedianya berbagai sumber belajar akan mendukung penciptaan kondisi belajar anak yang menarik dan menyenangkan.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan sekarang ini, adalah lemahnya kemampuan menciptakan media pembelajaran. Pembelajaran sering dilakukan kurang mendorong proses pengembangan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran kelas diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafalkan informasi dan lebih bersifat verbal. Otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa memahaminya untuk dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ketika anak didik lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis, tetapi mereka miskin aplikasi.

Proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas dilaksanakan sesuai dengan kemampuan dan selera guru. Padahal pada kenyataannya kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran tidak merata sesuai dengan latar belakang pendidikan guru serta motivasi dan kecintaan mereka terhadap profesinya. Ada guru yang dalam melaksanakan pengelolaan pembelajarannya dilakukan dengan sungguh-sungguh melalui perencanaan yang matang, dengan memanfaatkan seluruh sumber belajar yang ada dan memperhatikan taraf perkembangan intelektual dan perkembangan psikologi belajar anak. Guru yang demikian akan dapat menghasilkan kualitas kelulusan yang lebih tinggi dibandingkan dengan guru yang dalam pengelolaan pembelajarannya dilakukan seadanya tanpa mempertimbangkan berbagai faktor yang bisa mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran (Sanjaya, 2006: 5).

Agar penulisan *best practice* ini lebih mudah dibahas, maka masalah yang akan dipaparkan dalam artikel ini adalah sebagai berikut : “*Apakah dengan Pembinaan Pengawas Sekolah dapat meningkatkan kemampuan guru menyusun Media Pembelajaran Melalui Pendekatan GROW-ME?* ”

Tujuan dari penulisan hasil *best practice* ini pada dasarnya bertujuan untuk : “Untuk meningkatkan kemampuan guru menyusun Media Pembelajaran Melalui Pendekatan *GROW-ME*”. Sedangkan manfaat dari penulisan ini adalah 1) bagi Guru, hasil penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam menyusun Media Pembelajaran Melalui Pendekatan *GROW-ME* menuju profesionalitas diri sesuai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. 2) bagi Kepala Sekolah hasil penelitian ini dapat mengarahkan dan membina guru yang mempunyai kelemahan dalam membuat media pembelajaran. 3) bagi Dunia Pendidikan, hasil penelitian ini dapat menambah perbendaharaan pengetahuan di bidang pendidikan terutama dalam upaya meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran.

II. Kajian Teori

A. Pembelajaran

Pengertian pembelajaran berdasarkan pendapat Rohani (2004: 1) pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis yang terdiri atas banyak komponen. Masing-masing komponen pembelajaran tidak bersifat parsial (terpisah) atau berjalan sendiri-sendiri, tetapi harus berjalan secara teratur, saling bergantung, komplementer, dan berkesinambungan, untuk itu diperlukan pengelolaan pembelajaran yang baik.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan secara sadar pada setiap individu atau kelompok untuk merubah sikap dari tidak tahu menjadi tahu sepanjang hidupnya. Sedangkan proses belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang di dalamnya terjadi proses siswa belajar dan guru mengajar dalam konteks interaktif, dan terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa, sehingga terdapat perubahan dalam diri siswa baik perubahan pada tingkat pengetahuan, pemahaman dan keterampilan atau sikap (Hamalik, 2006: 48). Sukirman (2008: 6) mengemukakan pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara berbagai unsur pembelajaran, unsur-unsur yang terlibat dalam proses tersebut pada intinya adalah siswa dengan lingkungannya, baik itu dengan guru, teman-temannya, tutor, media pembelajaran, dan atau sumber-sumber belajar yang lain.

B. Pembinaan Guru

Secara terminologis, pembimbingan atau pembinaan guru sering diartikan sebagai serangkaian usaha bantuan kepada guru, terutama yang berwujud layanan profesional yang dilakukan oleh kepala sekolah, pengawas sekolah atau Pembina lainnya untuk meningkatkan proses dan hasil belajar (Uno, 2007: 169). dalam konteks kepengawasan, pembinaan guru merupakan bagian tak terpisahkan dari kegiatan supervisi pendidikan. Atas dasar itu maka pembimbingan guru dalam supervisi mengandung pengertian: (1) Serangkaian bantuan yang berwujud layanan profesional, (2) Layanan profesional itu diberikan oleh orang yang lebih ahli (kepala sekolah, pengawas, ahli lainnya). (3) Maksud layanan tersebut adalah agar dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar sehingga tujuan pendidikan yang direncanakan dapat tercapai.

Menurut Moekijat (2009: 20) pembinaan yang menunjukkan pada setiap usaha untuk memperbaiki pelaksanaan pekerjaan yang sekarang maupun yang akan datang, dengan memberikan informasi dan mempengaruhi sikap. Sikap yang dimaksudkan adalah perubahan positif yang lebih bersifat meningkatkan pengetahuan, wawasan, keterampilan dan kecakapan. Menurut Sutisna (2003: 13) pembinaan personal ialah proses perbaikan prestasi (*performa*) personel melalui pendekatan-pendekatan yang menekankan

realisasi diri, pertumbuhan diri dan perkembangan diri. Pembinaan meliputi kegiatan-kegiatan yang diarahkan kepada perbaikan dan pertumbuhan kesanggupan, sikap, keterampilan dan pengetahuan dari pada anggota organisasi. Pembinaan personil memiliki ruang lingkup yang sangat luas mencakup berbagai kegiatan yang ditujukan untuk meningkatkan performa pekerja.

C. Pengertian Media

Menurut Heinich, Molenda, dan Russel (1983), media merupakan saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Mereka mencontohkan media ini dengan film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed material*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Masih terdapat pengertian lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli, diantaranya media diartikan sebagai berikut ini : (1) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1977), (2) Sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran, seperti buku, film, video, slide (Briggs, 1977), (3) Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969).

Setelah mencermati beberapa pengertian di atas, ternyata yang disebut dengan media pembelajaran itu selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*).

D. Nilai dan Manfaat Media

Nilai-nilai media pembelajaran diantaranya berikut ini :

1. Mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak
Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sifat dijelaskan secara langsung kepada anak SD bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem peredaran darah manusia, arus listrik, berhembusnya angin, dan sebagainya bisa menggunakan media gambar atau bagan sederhana.
2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar. Misalnya, guru menjelaskan dengan menggunakan gambar atau program televisi tentang binatang-binatang buas, seperti harimau, beruang, gajah, jerapah atau bahkan hewan-hewan yang sudah punah, seperti dinosaurus.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar. Melalui media, guru dapat menyampaikan gambaran mengenai sebuah kapal laut, pesawat udara, pasar, candi, dan sebagainya di depan kelas atau menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, seperti bakteri, virus, semut, nyamuk.

4. Memperllihatkan gerakan yang terlalu cepat. Dengan menggunakan media film (*slow motion*) guru bisa memperllihatkan lintasan peluru, melesatnya anak panah atau memperllihatkan proses suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat, seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga menjadi dapat diamati dalam waktu singkat.

E. Coaching

Coaching merupakan salah satu istilah yang berhubungan erat dengan managing people, yang berarti melatih, mengajar atau bertindak sebagai pelatih, pendidik atau pengajar. *Coaching* adalah soal pengembangan diri dan tidak berlangsung di ruang kelas atau di laboratorium, *coaching* bisa dilakukan sambil melakukan pekerjaan lain dan akan sangat berhasil jika disertai dengan pendelegasian (Tony, 2003: 87). *Coaching* merupakan proses untuk membina seseorang atau group menemukan dan bertindak berdasarkan solusi yang paling cocok untuk dirinya dan sekitarnya, yang 100% merupakan inisiatif dari mereka. *Coaching* dilakukan melalui dialog yang membantu para coachee (orang yang dibina) untuk melihat perspektif baru dan mencapai tingkat kejelasan yang lebih tinggi mengenai pandangan, emosi, dan tindakan-tindakan mereka, juga menyangkut orang dan situasi di sekitar mereka, serta membantu untuk mengembangkan pemahaman tentang diri mereka sendiri, dan dengan demikian mereka dapat meningkatkan kinerja dalam kehidupan pribadi maupun karir (Wilson, 2011: 88). Delapan Prinsip *Coaching Coach* Carol Wilson, menjelaskan 8 prinsip dalam coaching yaitu: *Awareness* (Kesadaran), *Responsibility* (Tanggung Jawab), *Self Belief* (Percaya Diri), *Blame Free* (Tidak Menyalahkan), *Solution Focus* (Fokus Pada Solusi), *Challenge* (Tantangan), *Action*, dan *Trust* (Kepercayaan).

F. Coaching Model Grow Me

Grow model adalah salah satu model untuk melakukan proses coaching yang terkenal dan cukup klasik. *Grow* sangat sederhana dan mudah dilakukan bahkan oleh orang yang tanpa pelatihan khusus. *Grow* model bisa diterapkan ke berbagai macam situasi dalam cara yang sangat sederhana dan efektif. *Grow* model dirancang untuk memungkinkan para coach untuk melakukan sesi coaching yang lebih terstruktur dengan kliennya. Peningkatan struktur akan menghasilkan lebih baik dan mendalam, sehingga mempermudah mendapatkan hasil yang diinginkan (Ridwan, 2007: 21).

Grow model berkembang sebagai bentuk problem solving (pemecahan masalah). Sehingga bisa dikatakan bahwa model ini adalah merupakan model dari aliran problem focus coaching. Sekalipun, memang benar bahwa model inipun bisa dipakai dalam hal solution focus. Hanya saja, karena adanya langkah R, atau realitis, maka cenderung akan membahas problem yang dihadapi oleh klien sebagai focus (Muray, 2009: 19).

G. Kerangka Berfikir

Ketrampilan mengajar merupakan salah satu ketrampilan pokok yang harus dimiliki oleh seorang guru, rendahnya ketrampilan mengajar akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk itu setiap guru harus

memiliki ketrampilan mengajar dengan baik. Berbagai upaya dapat dilakukan oleh kepala sekolah untuk meningkatkan ketrampilan tersebut, diantaranya adalah dengan menerapkan metode coaching teknik grow me, yaitu proses pembinaan guru secara kelompok dengan terfokus pada pemecahan masalah dan peningkatan ketrampilan guru.

Model ini dilakukan atas pertimbangan bahwa berdasarkan observasi awal diketahui bahwa ketrampilan mengajar guru khususnya di kelas I sampai dengan kelas VI SD Piloting K-13 di Kota Banjarmasin Pada Semester I dan II masih tergolong rendah, sehingga kegiatan yang merupakan penelitian tindakan ini dapat mengubah kinerja guru di SD Piloting K-13 di Kota Banjarmasin ke arah lebih baik.

III. PEMBAHASAN HASIL *BEST PRACTICE* PENGAWAS SEKOLAH

A. Deskripsi Kondisi Awal

Hasil supervisi kepala sekolah terhadap keterampilan guru dalam mengajar di Kelas I, II, IV dan V SD Piloting K-13 di Kota Banjarmasin menunjukkan bahwa kemampuan Guru Kelas I, II, IV dan V masih rendah. Hal ini terbukti dari semua guru kelas yang dipantau sebagian besar guru belum melaksanakan pembelajaran dengan maksimal. Hal ini terlihat dari hasil penilaian prasiklus yang menunjukkan bahwa banyak aspek penilaian keterampilan mengajar yang belum dapat dilaksanakan dengan baik oleh guru. Beberapa aspek yang belum dilakukan dengan baik adalah), aspek kemampuan menggunakan media pembelajaran, aspek kemampuan aspek kemampuan membuka pelajaran, aspek kegiatan belajar mengajar (proses pembelajaran menutup pelajaran, dan aspek tindak lanjut. Dari hasil penilaian prasiklus oleh peneliti dan pengawas sekolah dapat diketahui bahwa skor rata-rata sebesar 70,57 (kategori cukup), skor tertinggi 75,00, skor terendah 62,50, dengan rentang sebesar 12,50. Keterampilan guru yang rendah tersebut karena guru kurang maksimal dalam mengajar, guru cenderung mengandalkan ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran.

B. Deskripsi Hasil Pertemuan 1

Berdasarkan hasil penilaian pada kegiatan awal (prasiklus), dapat diketahui kelemahan-kelemahan guru dalam mengajar yang ditunjukkan dengan skor yang rendah pada setiap deskriptor. Berdasarkan identifikasi hasil prasiklus, dapat diketahui bahwa keterampilan guru dalam mengajar masih rendah pada semua aspek.

Kegiatan pertemuan 1 diawali dengan pertemuan dengan pengawas sekolah dan guru kelas untuk menentukan jadwal kegiatan observasi, kesepakatan ini perlu dikoordinasikan sebelum pelaksanaan agar kegiatan penelitian tindakan sekolah ini tidak mengganggu aktivitas belajar mengajar, maupun tugas-tugas pokok guru. Kegiatan koordinasi dengan pengawas sekolah dan guru Kelas I, II, IV dan V dilakukan di SD Piloting K-13 di Kota Banjarmasin.

Setelah melakukan koordinasi dengan pengawas sekolah dan guru kelas, sesuai dengan kesepakatan, maka pada hari Senin berikutnya, guru

yang dijadikan sebagai subjek penelitian hadir pada acara pembinaan. Selanjutnya setelah dilakukan pembinaan dilakukan observasi dengan tujuan untuk menilai kegiatan guru dalam mengajar. Hasil pengamatan kemampuan Guru Kelas I, II, IV dan V diketahui keterampilan guru yang rendah tersebut karena sebagian besar disebabkan pada aspek kemampuan membuka pelajaran dan tindak lanjut.

Dari kegiatan penelitian kondisi awal dimana guru belum mengikuti pembinaan kelompok keterampilan guru dalam mengajar nilai rata-rata yang dicapai sebesar 70,57, setelah dilakukan pembinaan kelompok skor rata-rata meningkat menjadi 81,77, demikian pula dengan skor tertinggi sebelum dilakukan pembinaan sebesar 75,00, meningkat menjadi 87,50, sedangkan skor terendah dari 62,50 meningkat menjadi 78,13. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan guru dalam mengajar setelah dilakukan pembinaan (coaching) model *grow me* secara kelompok dari pertemuan ke-1.

C. Deskripsi Hasil Pertemuan 2

Berdasarkan refleksi pertemuan ke-1, disusun perencanaan tindakan siklus 2 disusun dengan memperhatikan hasil penilaian kinerja guru dalam mengajar pertemuan ke-1. berdasarkan perencanaan tersebut peneliti melaksanakan tindakan berupa pembinaan yang dilakukan secara perorangan dengan guru yang dijadikan subjek penelitian, pelaksanaannya peneliti berkunjung ke Kelas I, II, IV dan V sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Setelah dilakukan pembinaan selanjutnya dilakukan observasi untuk menilai ketrampilan guru dalam mengajar.

Observasi dilakukan bersama-sama dengan pengawas sekolah sebagai kolaborator. Semua hasil dicatat pada lembar observasi yang telah disediakan oleh peneliti, hasilnya direkap dan dihitung nilai rata-rata yang merupakan nilai akhir keterampilan guru dalam mengajar. Hasil observasi tentang keterampilan guru dalam mengajar pertemuan ke-2, diketahui bahwa nilai terendah 85,94, nilai tertinggi 92,19 nilai rerata 89,32, sedangkan rentang nilai 6,25.

Berdasarkan hasil penilaian pertemuan ke-1, dimana guru telah mengikuti pembinaan kelompok, keterampilan guru dalam mengajar nilai rata-rata yang dicapai sebesar 81,77, setelah dilakukan pembinaan kelompok skor rata-rata meningkat menjadi 89,32, demikian skor tertinggi pada Pertemuan I setelah dilakukan pembinaan kelompok sebesar 87,50, tetap menjadi 92,19, sedangkan skor terendah dari 78,13 meningkat menjadi 85,94. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan keterampilan guru dalam mengajar setelah dilakukan pembinaan individu berbasis penilaian kinerja dari pertemuan ke-1 ke pertemuan ke-2.

D. Rencana Pengembangan Sekolah Binaan Tindakan

Pada kondisi awal Guru belum diberi pembinaan (coaching) model *Grow Me* tentang keterampilan mengajar secara kelompok, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran kurang maksimal, setelah dilakukan tindakan pertemuan ke-1 Guru sudah diberi pembinaan (coaching) model *grow me*

secara kelompok, keterampilan mengajar guru meningkat, dan setelah tindakan Pertemuan-2, Pembinaan (*coaching*) model *grow me* dilakukan secara individu, keterampilan mengajar guru meningkat lebih baik.

1. Hasil Supervisi

Hasil supervisi dari kondisi awal hingga pertemuan ke-2, diketahui bahwa pada kondisi awal Nilai rata-rata sebesar 70,57 (cukup), nilai tertinggi 75,00, nilai terendah 62,50, siklus 1, Nilai rata-rata sebesar 81,77 (baik), nilai tertinggi 87,50, nilai terendah 78,13, siklus 2, Nilai rata-rata sebesar 89,32 (baik), nilai tertinggi 92,19, nilai terendah 85,94. Dengan demikian dapat direfleksikan bahwa Nilai rata-rata naik dari 70,57 menjadi 89,32 atau meningkat sebesar 18,75. Nilai tertinggi naik dari 75,00 menjadi 92,19 meningkat sebesar 17,19. Nilai terendah naik dari 62,50 menjadi 85,94 meningkat sebesar 23,44

2. Hasil Pembinaan

Dari kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan keterampilan guru dalam mengajar yang ditunjukkan dengan nilai rata-rata dari 70,57 menjadi 89,32, artinya terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 18,75.

3. Proses Pembinaan (*coaching*)

Dari kondisi awal ke kondisi akhir terdapat peningkatan keterampilan guru dalam mengajar setelah dilakukan pembinaan (*coaching*) model *grow me*, peningkatan terjadi pada seluruh aspek.

E. Dokumentasi Capaian Program

Agar proses perubahan lebih tampak secara nyata, maka digambarkan dokumentasi kondisi awal dan capaian hasil berikut ini.

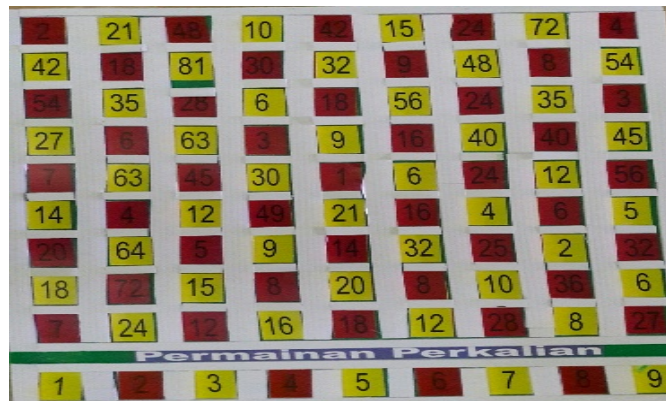
1. Kondisi Pembinaan Guru



Gambar 1. Kondisi Awal



Gambar 2 Kondisi Saat *Coaching*



Gambar 3 Hasil Supervisi KBM Media Rumah Perkalian



Gambar 4. Supervisi KBM di SDN Kelayan Timur 13 Media Pembelajaran *Coor Battle*



Gambar 5. KBM di SD Sabilal Muhtadin



Gambar 6 KBM di Kelas 4 Media Pembelajaran "Vinomas"



Gambar 7. KBM di Kelas 3 Media Pembelajaran “Dakom” dan “Meronce” operasi hitung Penjumlahan, Perkalian dan pembagian



Gambar 8. Dakon dari Aqua

IV. PENUTUP

Best practice ini hanya merupakan bagian kecil dari apa yang telah dicoba dan dilakukan oleh penulis untuk mewujudkan mimpi mewujudkan sekolah efektif. Meski masih jauh dari sempurna, namun tidak ada salahnya penulis berharap *best practice* ini dapat menjadi bagian dari progresivitas pendidikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. BERMUTU sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari tupoksi penulis, merupakan wahana

belajar yang sangat berharga dan tidak ternilai harganya. Mari mewujudkan semua harapan dengan lebih banyak berkiprah.

DAFTAR PUSTAKA

- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas.
-----Permendiknas No. 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kompetensi Guru.
-----Permendiknas No. 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses.
Azar Arsyad. (1997). Media Pengajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada
Ahmad Rohani, 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
Arikimto, S., Suhardjono, & Supardi. 2006. *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta:
Bumi Aksara.Sahertian, P. A. 2000. *Supervisi pendidikan*. Jakarta:
Rineka Cipta.
Djamarah, S. B. 2000. *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Jakarta:
Rineka Cipta.
Degeng, I Nyoman Sudana. (1993) Media Pendidikan. Malang: FIP IKIP Malang.
Djamarah, S. B. 2000. *Guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*. Jakarta:
Rineka Cipta.
Degeng, I Nyoman Sudana. (1993) Media Pendidikan. Malang: FIP IKIP Malang.
Estiningsih, E. 1994. Landasan Teknik Pengajaran Hitung SD. Yogyakarta : PPG
Matematika
Estiningsih, E. 1995. Menyiasati Siswa Agar Menguasai Fakta-fakta Dasar
Operasi Hitung. Yogyakarta: PPG Matematika.
Hamalik, Oemar. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
Hudojo, H. 1998. Mengajar Belajar matematika. Jakarta: Depdikbud.
Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (1991). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru.
Orton, A. 1991. Learning Mathematics: Issues, Teory and Classroom Practice.
University of Leads Centers for Studies Science and mathematics
Education.
Ridwan, A. 2007. *Peer Coaching Pemahaman Istilah dan Penerapannya*.
Microsoft Partners In Learning Tersedia: http://pil.Web.id/content/knowledgebase/kb_click.asp?kbid
Subagyo, P. J. 2004. *Metoda penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
Sukayati. 1997. Pemanfaatan Lembar Kerja dan Lembar Tugas. Makalah tidak
dipublikasikan. Yogyakarta: PPG Matematika.
Sukayati, 2001. Pembelajaran Matematika Secara Aktif Efektif dengan
memanfaatkan Media Pembelajaran . (Makalah Pelatihan Supervisi
Pembelajaran Matematika SD. Tanggal 16 s.d 30 Oktober 2001).
Yogyakarta: PPG Matematika.
Sutjipta, N. 2006. *Merencanakan pembelajaran bermutu*. Denpasar: Pelawa Sari.
Sanjaya, W. 2006. *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (1991). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru.
Subagyo, P. J. 2004. *Metoda penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
Sutjipta, N. 2006. *Merencanakan pembelajaran bermutu*. Denpasar: Pelawa Sari.
Sanjaya, W. 2006. *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
Wilson, Carol , 2011, Performance Coaching: Metode Baru Mendongkrak Kinerja
Karyawan, Yogyakarta, PPM Manajemen.