

LK 3.1 Menyusun *Best Practices*

Menyusun Cerita Praktik Baik (Best Practice) Menggunakan Metode Star (Situasi, Tantangan, Aksi, Refleksi Hasil Dan Dampak) Terkait Pengalaman Mengatasi Permasalahan Siswa Dalam Pembelajaran

Lokasi	SMK Negeri 1 Batealit Jln. Raya Batealit Bangsri KM 1 Bringin Batealit Jepara
Lingkup Pendidikan	Sekolah Menengah Kejuruan
Tujuan yang ingin dicapai	Meningkatkan Speaking Skill siswa terutama dalam menyampaikan ungkapan menawarkan bantuan dan jasa (offering help and services) tentang innovation product di SMK Negeri 1 Batealit dengan menggunakan Pendekatan Genre Based Approach dan Role Play Method.
Penulis	Ari Rahmawati
Hari/Tanggal	Jum'at 16 Desember 2022 Pertemuan Pertama: 07.00 – 09.30 WIB Pertemuan Kedua: 09.30 – 12.00 WIB
Situasi: Kondisi yang menjadi latar belakang masalah, mengapa praktik ini penting untuk dibagikan, apa yang menjadi peran dan tanggung jawab anda dalam praktik ini.	A. PPL Siklus 1 Latar Belakang masalah dari praktik pembelajaran ini: <ol style="list-style-type: none">1. Siswa belum mengetahui Sosial Function dari Offering Help and Services.2. Siswa belum memahami contoh-contoh ekspresi Offering Help and Services.3. Penguasaan siswa akan vocabulary didalam Offering Help and Services masih kurang.4. Siswa belum dikenalkan menggunakan Genre Based Approach dan Role Play Method Mengapa Praktik ini penting untuk dibagikan: <ol style="list-style-type: none">1. Sebagai motivasi kepada diri saya sendiri supaya bisa melaksanakan proses pembelajaran dengan lebih baik lagi terutama dalam penggunaan model dan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif.2. Bisa menjadi bahan referensi dan inspirasi bagi guru lain yang mempunyai permasalahan yang sama dengan yang saya alami. Peran dan tanggung jawab saya dalam praktik ini: <ol style="list-style-type: none">1. Peran saya dalam praktik ini adalah sebagai guru dan fasilitator agar tujuan pembelajaran bisa tercapai.

	<p>2. Tanggung jawab saya adalah melakukan proses pembelajaran secara efektif sesuai dengan Modul Ajar yang sudah dibuat serta menerapkan model, metode, dan media pembelajaran yang variatif dan inovatif supaya tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai yang diharapkan.</p>
<p>Tantangan : Apa saja yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut? Siapa saja yang terlibat,</p>	<p>A. PPL Siklus 1</p> <p>Tantangan yang dihadapi untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa belum mendapatkan exposure tentang Sosial Function, Generic Structure dan language features dari offering help and Services. 2. Siswa belum menguasai tentang contoh-contoh ekspresi offering help and Services. 3. Pemahaman siswa akan vocabulary, intonasi dan pelafalan didalam offering help and Services masih kurang. 4. Siswa belum mengetahui tentang Genre Based Approach dan Role Play Method. 5. Siswa belum termotivasi dengan pelajaran bahasa inggris, berfikir bahwa Bahasa Inggris itu sulit. <p>Yang terlibat pada tantangan yang dihadapi adalah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran sebaiknya guru harus selalu meningkatkan kompetensinya baik dalam bidang pedagogik ataupun profesional. 2. Siswa Sebagai subjek dalam proses pembelajaran, motivasi dan minat siswa terutama dalam belajar Bahasa Inggris masih rendah. 3. Waka Sarpras Sebagai fasilitator dalam penyediaan alat dan media pembelajaran di kelas, guru dapat berkomunikasi dengan Waka Sarpras mengenai media atau alat apa saja yang bisa digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran di kelas.
<p>Aksi : Langkah-langkah apa yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut/ strategi apa yang digunakan/ bagaimana prosesnya, siapa saja yang terlibat / Apa saja sumber daya atau materi yang diperlukan untuk melaksanakan strategi ini</p>	<p>A. PPL Siklus 1</p> <p>Langkah-langkah/strategi/bagaimana proses yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut: Strategi yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah menggunakan Genre Based Approach dan metode mind mapping. Langkah langkah Pembelajaran Genre Based Approach:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Building knowledge of the field (BKOF) b. Modelling of the text (MOT) c. Joint Contruction of the text (JCOT)

d. Independent construction of text (ICOT)

Langkah-langkah Role Play :

1. Guru menyusun/menyiapkan skenario yang akan ditampilkan
2. Menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dua hari sebelum KBM
3. Guru membentuk kelompok siswa yang anggotanya 5 orang
4. Memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai
5. Memanggil para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang sudah dipersiapkan
6. Masing-masing siswa duduk di kelompoknya, masing-masing sambil memperhatikan mengamati skenario yang sedang diperagakan
7. Setelah selesai dipentaskan, masing-masing siswa diberikan kertas sebagai lembar kerja untuk membahas
8. Masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya
9. Guru memberikan kesimpulan secara umum
10. Evaluasi
11. Penutup

Tahap Persiapan:

1. Berkoordinasi dengan pihak terkait untuk melaksanakan praktek ini (Kepala sekolah, Waka Sarpras, Waka Kurikulum, teman sejawat dan siswa).
2. Menentukan jadwal aksi PPL 1 siklus 1 dilaksanakan hari Jum'at tanggal 16 Desember 2022 pada Pertemuan Pertama pukul 07.00 – 09.30 WIB bertempat di Laboratorium Kultul Jaringan ATPH dan Pertemuan Kedua pada hari Jum'at tanggal 16 Desember 2022 bertempat ruang Laboratorium Kultur Jaringan ATPH pukul 09.30 – 12.00 WIB.
3. Menyusun perangkat pembelajaran yang terdiri dari Modul Ajar, Media Pembelajaran, Bahan Ajar, LKPD, dan Asesmen (Kisi-kisi, asesmen, dan rubrik).
4. Melibatkan rekan Teknisi di SMK Negeri 1 Batealit untuk mempersiapkan Alat dan Media Pembelajaran beserta kameramen oleh mas Khoirul Abdullah.
5. Mempersiapkan fasilitas dan media yang digunakan yaitu: proyektor, laptop untuk layanan G-Meet, Modul, LKPD, lembar penilaian

pengetahuan, keterampilan dan sikap, lembar soal evaluasi, internet, sumber arus, loudspeaker dan perangkat lainnya yang mendukung keterlaksanaan aksi.

Strategi:

1. Menentukan pendekatan **Genre Based Approach** dengan menggunakan **Metode Role Play**

a. **Building Knowledge of the Field (BKoF)**

Tahap ini merupakan langkah-langkah awal yang dilakukan guru bersama peserta didik untuk **mengarahkan pemikiran peserta didik kedalam pokok pembicaraan** yang akan dibahas.

b. **Modeling of the Text (MoT)**

Tahap ini berisi tentang pembahasan **Offering Help and Services** yang diberikan sebagai model pembelajaran. Pembahasan diarahkan pada semua aspek kebahasaan yang membentuk **teks Dialog tentang Offering Help and Services** secara menyeluruh. Pada tahap ini diharapkan kemampuan **berfikir kritis** peserta didik dapat diasah secara **aktif**.

➤ Peserta didik diberikan **contoh-contoh urutan yang ada didalam dialog Offering Help and Services (yang berisi Greeting, content, Preclosing and Closing)**.

➤ Peserta didik diberikan **video tentang Offering Help and Services**.

➤ Guru berekspreasi menggunakan **Offering Help and Services secara langsung**, siswa memberikan respon menggunakan **receive/refuse expression of offering help and services**.

c. **Joint Contruction of the Text (JCoT)**

Peserta didik berlatih menggunakan semua hal yang telah dipahami pada tahap sebelumnya. Peserta didik **berdiskusi** dalam kelompok dengan **dipandu oleh guru** sebagai fasilitator didalam pembelajaran.

d. **Independent Contruction of the Text (ICoT)**

Peserta didik diberi kesempatan untuk bekerja secara mandiri menggunakan **metode Role Play secara berpasangan didepan kelas** dengan memberikan bantuan untuk

memperkenalkan serta membantu menjual produk inovasi dari SMK Negeri 1 Batealit.

Tahap Pelaksanaan

Pertemuan 1

A. Kegiatan pendahuluan.

dimulai dari kegiatan memastikan peserta didik menjalankan protokol kesehatan, salam pembuka, membaca doa, cek kehadiran, ice breaking dengan instruksi yang diberikan, memberikan apersepsi, motivasi, penyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

B. Kegiatan inti :

Langkah 1 (Building Knowledge of Field (BKOF))

Penentuan Pertanyaan Mendasar

Guru memberikan Produk Inovasi dari SMK Negeri 1 Batealit yang telah meraih juara pertama di AHM Best Student (MIKIR/SERASI) melalui langkah ini Peserta didik diberi waktu 2 menit untuk berfikir tentang apa yang dia lihat dari produk inovasi yang diberikan. Guru memberikan pertanyaan Pematik yang berkaitan dengan produk inovasi yang ada di SMK Negeri 1 Batealit yang menjuarai AHM Best Student tersebut.

- *what do you see about this innovation product?*
- *What is your correct expression that use to increase this Innovation Product?*
- *If you choose one of the innovation product, which innovation product will you enjoy to express offering help and services? why?*
- *Do you know about the innovation product?*
- *Did you ever thinking to make and sell the innovation product to the customers?*

Langkah 2 (Modelling Of Text)

1. Peserta didik diberikan contoh-contoh dialog yang digunakan dalam offering help and services

Barcode Contoh Dialog Offering Help and Services:



<https://me-qr.com/wQDeo82>

2. Peserta didik diberikan video tentang Offering Help and Services melalui link

https://www.youtube.com/watch?v=StZJxtAI5_U

3. Guru berekspresi menggunakan Offering Help and Services secara langsung, siswa dapat memberikan respon menggunakan receive/refuse expression of offering help and services.



C. Penutup

- Guru memberikan umpan balik terkait pembelajaran.
- Meminta siswa membaca referensi dialog yang dapat digunakan untuk mengekspresikan offering help and services.
- Memberi motivasi.

- Memberikan **Kesimpulan** dari **hasil** pembelajaran

Pertemuan 2.

A. Kegiatan Pendahuluan

dimulai dari kegiatan memastikan peserta didik menjalankan **protokol kesehatan, salam pembuka, membaca doa, cek kehadiran, ice breaking dengan instruksi yang diberikan untuk apersepsi, motivasi, penyampaian tujuan pembelajaran** yang akan dicapai.

B. Kegiatan Inti

Langkah 3 (Joint Constraction of Text)

1. Peserta didik **dibagi menjadi kelompok** yang beranggotakan **4-5 orang** (*Bergotong rotong*)



2. Guru memberikan **Dialog rumpang** tentang **offering help and services**.



Link Soal Dialog Rumpang lewat Barcode:
<https://me-qr.com/tj65UXi>

3. Peserta didik **memikirkan** hal-hal yang berkaitan dengan:
 - 1) Peserta didik **mengisi teks rumpang** pada **assessment of learning** dengan cara memilih kata yang benar untuk melengkapi dialog

offering help and services pada quizizz serta mendiskusikannya didalam kelompok.

Link Soal Quiziz Offering Help and Services:
<https://quizizz.com/join?qc=06599387>

- 2) Melalui **diskusi kelompok**, peserta didik dapat membuat dialog yang berisi **offering help and services** secara berurutan dan benar dengan dipandu oleh guru.
- 3) Peserta didik **mengkoneksikan** informasi yang mereka tahu sebelumnya dengan informasi baru yang mereka dapat dari **dialog rumpang yang telah dilengkapi Bersama**.
- 4) Pada tahap **diskusi kelompok** peserta didik mengerjakan **LKPD 1**.

Langkah 4 Independent Construction of Text.

- Secara **mandiri** peserta didik diminta untuk berolah peran menggunakan **offering help and services** secara berpasangan menggunakan metode **role play**.



- Peserta didik mengerjakan **LKPD 2** secara mandiri pada **assessment of learning** dalam aplikasi **Quizizz**
- Guru dan Peserta didik membahas tentang **LKPD 2**.
- Peserta didik diharapkan mampu untuk memberikan **feedback**

C. Kegiatan Penutup

- Guru memberikan **umpan balik**.
- Guru memberikan **post test**.
- Guru Memberikan Assessment as

Learning: Link Quizizz:

<https://quizizz.com/admin/quiz/63899a71d513eb001d229052>

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan Assessment for learning: https://quizizz.com/admin/quiz/63899eedb14e8a001dbf4e29 • Guru memberikan Assessment of learning: https://quizizz.com/admin/quiz/6389b79d31ab48001d078a0e
<p>Refleksi Hasil dan dampak Bagaimana dampak dari aksi dari Langkah-langkah yang dilakukan? Apakah hasilnya efektif? Atau tidak efektif? Mengapa? Bagaimana respon orang lain terkait dengan strategi yang dilakukan, Apa yang menjadi faktor keberhasilan atau ketidakberhasilan dari strategi yang dilakukan? Apa pembelajaran dari keseluruhan proses tersebut</p>	<p>Dampak dari aksi dari langkah-langkah yang sudah dilakukan menunjukkan hasil yang efektif, hal ini dapat dilihat dari: Refleksi Hasil dan dampak dari seluruh langkah-langkah kegiatan PPL, diantaranya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah diterapkan model pembelajaran Genre Based Approach dan Role Play method untuk meningkatkan kemampuan berbicara offering help and services menggunakan innovation product pada aksi ini, hasilnya cukup efektif ketika langkah-langkah tersebut diterapkan sesuai dengan urutan yang tepat dalam kegiatan pembelajaran, berikut perkembangannya: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengalami perubahan cara belajar yang cukup signifikan, mereka lebih bersemangat dan semakin aktif dalam pembelajaran terutama pada tahapan awal yaitu dengan pemberian pertanyaan pemantik pada langkah Building Knowledge of the Field (BKOF) • Pada tahap Modelling of the Text (MoT) peserta didik bersemangat untuk menggali informasi tentang offering help and services yang diberikan. • Pada tahap Joint Construction of the Texts (JCoT) peserta didik antusias untuk mengeluarkan ide-ide mereka dengan adanya kolaborasi secara kelompok. • Pada Tahap Independent Construction of the Text (ICOT), Peserta didik sudah semakin terampil dalam Unjuk Kerja menggunakan Role Play Methode secara berpasangan dengan penuh percaya diri. <p>Respon orang lain, dalam hal ini adalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa, terkait dengan strategi yang dilakukan adalah siswa terlihat lebih bersemangat dan aktif selama proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari tanggapan positif yang diberikan oleh siswa diakhir pembelajaran.

2. Respon dari Kepala Sekolah, Bapak Suswanto Djony Purnawan, S.Pd. M.Pd. terkait PPL Siklus 1 ini. Praktik baik ini dapat menginspirasi guru lain untuk menggunakan model pembelajaran ini yang inovatif.

Faktor keberhasilan dari strategi yang sudah dilaksanakan adalah:

1. Kerja sama dan koordinasi yang baik antara guru dan Waka Sarpras dalam penyediaan sarpras yang dapat menunjang media pembelajaran di kelas.
2. Penguasaan guru terhadap model, metode, dan media pembelajaran yang telah dilaksanakan sesuai Modul.
3. Peran aktif siswa selama proses kegiatan pembelajaran.

Faktor keberhasilan dalam pelaksanaan aksi yaitu dengan:

1. Pemberian pertanyaan pemantik akan lebih bisa menggiring siswa didalam memahami topik yang akan dibicarakan dalam tahapan Building Knowledge of the Field (BKOF).
2. Penerapan model pembelajaran sesuai dengan modul ajar dan bagian kegiatan mengikuti sintak pembelajaran telah terbukti secara efektif menumbuhkan semangat dan kepercayaan diri siswa secara penuh dalam tahapan Modelling of the text (MOT)
3. Pada tahapan Joint Contruction of the Text peserta didik antusias untuk melaksakan diskusi dan mengerjakan LKPD.
4. Peserta didik sudah mulai aktif dalam diskusi sehingga menemukan solusi dari permasalahan yang disajikan secara mandiri dalam tahapan Independent of the Text (ICOT).
 - Motivasi peserta didik untuk mengerjakan kegiatan mandiri, meningkat terlihat dari tahapan Independent Contruction of Text. (ICoT)
 - Peserta didik sudah menerapkan 4C (Critical Thinking, Communication, Creative Thinking, dan Collaboration) yaitu: bekerja sama, dalam diskusi saling berbagi informasi serta mendengarkan atau menggunakan ide-ide peserta didik yang lain dan lebih mandiri dalam mencari jawaban dari berbagai sumber seperti dari bahan ajar maupun internet untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - Guru menggunakan TPACK (technological knowledge, pedagogical knowledge and content knowledge) dalam pembelajaran.
 - Video pembelajaran lebih memberikan penguatan pemahaman didalam pembelajaran

➤ Jumlah anggota kelompok heterogen sehingga tidak membosankan.

4. Secara keseluruhan dari proses kegiatan aksi PPL Beberapa hal yang perlu perbaikan dan evaluasi diantaranya adalah:

- Guru lebih memotivasi peserta didik dalam pembelajaran supaya tetap semangat.
- Guru membangun rasa percaya diri dan kemampuan siswa dalam menyampaikan hasil diskusi kelompok dalam presentasi.
- Guru perlu mengontrol pelaksanaan diskusi untuk lebih mengefektifkan waktu.
- penggunaan model, metode, dan media pembelajaran yang variatif, inovatif, dan interaktif merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kecakapan siswa memahami isi materi di dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai dengan baik.