

PORTOFOLIO

REFLEKSI PENELITIAN

**Meningkatkan Keterampilan Siswa Mengidentifikasi Unsur Pembangun Cerpen
pada Siswa Kelas IX di SMP N 1 Bukateja Tahun 2022
dengan Menggunakan Pemanfaatan *Flipbook* dalam Model *Problem Based Learning* (PBL)**



Disusun oleh :
Ferdina Rofiqoh,S.Pd

**SMP NEGERI 1 BUKATEJA
TAHUN 2022**

REFLEKSI PENELITIAN

Nama : Ferdina Rofiqoh, S.Pd

NIP : -

Instansi : SMP Negeri 1 Bukateja

Jenis Karya : Refleksi Penelitian

Deskripsi :

Melakukan refleksi penelitian sangatlah penting digunakan sebagai sarana mengukur bagaimana penelitian tersebut dilaksanakan. Apakah sudah memenuhi kriteria yang baik, atau mmalah sebaliknya masih memiliki banyak kekurangan. Dengan melakukan refleksi berarti kita telah mengukur sejauh mana kemampuan kita dalam mendidik siswa-siswinya selama pembelajaran.

Pada kesempatan kali ini pendidik merefleksi Pelaksanaan Penelitian Meningkatkan Keterampilan Siswa Mengidentifikasi Unsur Pembangun Cerpen pada Siswa Kelas IX di SMP N 1 Bukateja Tahun 2022 dengan Menggunakan Pemanfaatan *Flipbook* dalam Model *Problem Based Learning* (PBL). Adapun permasalahan dan perbaikan yang didapatkan adalah sebagai berikut :

Permasalahan :

Rendahnya keterampilan siswa dalam mengidentifikasi unsur pembangun cerpen dilatarbelakangi oleh beberapa hal berikut :

1. Rendahnya kemampuan siswa mengidentifikasi unsur pembangun cerpen
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat
3. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat

Perbaikan :

- (1) pembelajaran cerpen lebih berkesan bagi siswa;
- (2) keterampilan membaca cerpen siswa mengalami peningkatan yang signifikan;
- (3) tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik; dan
- (4) nilai siswa tuntas melampaui KKM. Kedua, berperan dan berkewajiban untuk menyampaikan dan menyamakan persepsi kepada guru serumpun bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) melalui media *Flipbook* dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi guru di kelas berkaitan dengan rendahnya keterampilan siswa dalam membaca cerpen.

Screenshoot

Artikel Best Practice

Meningkatkan Keterampilan Siswa Mengidentifikasi Unsur Pembangun Cerpen pada Siswa Kelas IX di SMP N 1 Bukateja Tahun 2022 dengan Menggunakan Pemanfaatan *Flipbook* dalam Model *Problem Based Learning* (PBL)

Penulis: Ferdina Rofiqoh.S.Pd.
(Mahasiswa PPG Daljab Kategori 1 Gelombang 2)

Mahasiswa PPG Daljab Kategori 1 Gelombang 2 di LPTK Universitas Pancasakti Tegay mendapat banyak kesempatan untuk meng-upgrade pengetahuan. Salah satunya adalah menyusun cerita terbaik (*best practice*). Penyusunan *best practice* menggunakan metode STAR (situasi, tantangan, aksi, dan refleksi hasil dan dampak) ini mendorong mahasiswa untuk reaktif dan solutif dalam menangani permasalahan dalam pembelajaran. Pelaksanaan praktik pembelajaran lapangan (PPL) 1 dilaksanakan di kelas IX SMP N 1 Bukateja. Tujuan dari praktik terbaik ini adalah untuk meningkatkan keterampilan mengidentifikasi unsur pembangun cerita pendek (cerpen) peserta didik.

Situasi

Rendahnya keterampilan siswa dalam mengidentifikasi unsur pembangun cerpen dilatarbelakangi oleh beberapa hal berikut :

1. Rendahnya kemampuan siswa mengidentifikasi unsur pembangun cerpen
2. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang tepat
3. Guru belum menggunakan model pembelajaran yang tepat

Praktik ini penting dibagikan karena model dan media yang digunakan guru telah terbukti efektif meningkatkan keterampilan siswa dalam mengidentifikasi unsur pembangun cerpen. Dalam praktik ini guru menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan pemanfaatan *Flipbook* karena pertimbangan berikut :

1. Model PBL dapat membuat siswa menjadi lebih aktif jika dibandingkan dengan siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional.
2. Media *Flipbook* efektif dalam pembelajaran cerpen karena dapat (1) cerpen merupakan karya sastra yang lebih banyak disukai di kalangan remaja termasuk anak SMP. *Flipbook* merupakan serangkaian gambar yang berbeda-beda yang apabila halaman selanjutnya dibuka maka akan sama seperti membuka buku pada umumnya dalam bentuk *flipbook* yaitu flip PDF professional; (2) Aplikasi *flipbook* merupakan salah satu aplikasi yang membantu dalam menjadikan media pembelajaran agar lebih menarik lagi; (3) Media belajar *flipbook* mempunyai sejumlah kelebihan seperti dapat menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk kata-kata, gambar yang beraneka warna sehingga mampu menarik perhatian siswa; (4) *Flipbook* merupakan media ajar yang cukup inovatif dan menarik untuk dipelajari oleh peserta didik.

Dengan demikian, pemanfaatan media *Flipbook* dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan keterampilan siswa membaca cerpen menjadi lebih efektif. Berkaitan dengan praktik ini, saya sebagai guru memiliki peran dan tanggung jawab sebagai berikut. Pertama, berperan dan berkewajiban untuk melakukan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) melalui media *Flipbook* agar (1) pembelajaran cerpen lebih berkesan bagi

siswa; (2) keterampilan membaca cerpen siswa mengalami peningkatan yang signifikan; (3) tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik; dan (4) nilai siswa tuntas melampaui KKM. Kedua, berperan dan berkewajiban untuk menyampaikan dan menyamakan persepsi kepada guru serumpun bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) melalui media *Flipbook* dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi guru di kelas berkaitan dengan rendahnya keterampilan siswa dalam membaca cerpen.

Berdasarkan data tersebut penulis menyusun *best practice* dengan judul **Meningkatkan Keterampilan Siswa Mengidentifikasi Unsur Pembangun Cerpen pada Siswa Kelas IX di SMP N 1 Bukateja Tahun 2022 dengan Menggunakan Pemanfaatan *Flipbook* dalam Model *Problem Based Learning* (PBL)**

Tantangan

Setelah dilakukan identifikasi masalah dan analisis hasil dari refleksi diri, kajian literatur, survei kepada peserta didik, wawancara dengan rekan guru, kepala sekolah, dan pakar ada beberapa tantangan yang dihadapi guru sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan media pembelajaran dengan tepat, sehingga siswa bosan dalam membaca teks cerpen
 2. Guru belum menggunakan model yang tepat dalam pembelajaran
 3. Rendahnya kemampuan siswa mengidentifikasi unsur pembangun cerpen
- Pihak yang berperan dan terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran ini adalah guru dan siswa. Peran dari masing-masing pihak dijelaskan sebagai berikut.

1. Guru.

Guru memiliki peranan penting dalam pembelajaran ini. Guru sebagai fasilitator memiliki peran untuk dapat mengemas dan menyajikan pembelajaran semenarik mungkin agar pembelajaran terasa berkesan dan menyenangkan bagi siswa. Dalam hal ini, guru melakukan pembelajaran mengidentifikasi unsur pembangun cerpen menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) melalui media *Flipbook*.

2. Siswa

Siswa sebagai subjek pembelajaran mengalami dan merasakan langsung pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Siswa membaca cerpen, melakukan diskusi, berkolaborasi dengan kelompok menentukan unsur intrinsik, dan ekstrinsik cerpen, serta mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut tantangan yang dihadapi melibatkan peserta didik, rekan guru, kepala sekolah, dosen pembimbing, dan guru pangsang. Beberapa pihak tersebut perlu dilibatkan untuk memberikan pendapat dan masukan sebelum pelaksanaan kegiatan praktik pembelajaran ini. Peran terbesar dalam hal ini adalah guru dan peserta didik. Dari sisi guru harus mempunyai strategi yang jitu dengan menerapkan model, metode, dan media yang sesuai dengan pembelajaran abad 21. Dari sisi peserta didik adalah kesadaran dan motivasi yang tinggi dari pembelajaran.

Aksi

Langkah-langkah yang dilakukan guru untuk menghadapi tantangan yang ditemukan dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur pembangun cerpen adalah sebagai berikut

1. Guru melakukan pembelajaran mengidentifikasi unsur pembangun cerpen dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dan media *Flipbook* di kelas. Guru membiasakan menggunakan model PBL dan media *Flipbook* dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur pembangun cerpen agar menjadi terbiasa dan tidak canggung dalam menerapkan model dan media pembelajaran inovatif.

2. Guru membiasakan diri menggunakan media *Flipbook* dalam pembelajaran mengidentifikasi unsur pembangun cerpen. Guru membiasakan pembelajaran mengidentifikasi unsur pembangun cerpen dengan media *Flipbook* kepada siswa agar siswa terbiasa sehingga mereka tidak bosan dan dapat memahami pembelajaran dengan baik.

Proses pembelajaran mengidentifikasi unsur pembangun cerpen menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) melalui media *Flipbook*, guru melakukan pembelajaran dengan urutan sebagai berikut.

1. Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, siswa; (1) merespon salam, dan menjawab kabar yang ditanyakan guru; (2) Siswa berdiskusi dengan dipimpin oleh salah seorang siswa yang datang paling awal; (3) Guru melakukan presensi; (4) Siswa di beri apersepsi melalui pengaitan materi yang akan dipelajari dengan materi sebelumnya; (5) Siswa dimotivasi agar semangat dalam mengikuti pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menyampaikan manfaat pembelajaran; (6) Siswa sebelumnya telah berliterasi melalui aplikasi *flipbook* tentang cerpen yang telah dibagikan di grup WA; (7) Siswa ditanya apa manfaat belajar cerpen; (8) Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran, cakupan materi, model, media dan metode yang akan digunakan melalui PPT; (9) Siswa dijelaskan kegiatan yang akan mereka lakukan pada hari tersebut.

2. Kegiatan inti

Pada kegiatan ini guru dan siswa melakukan beberapa kegiatan (1) siswa mencermati tayangan tentang cerpen. Diakhir tayangan siswa diberi pertanyaan apakah yang membuat cerpen tersebut menarik, mengapa disebut cerpen, dan hal apa saja yang terdapat dalam cerpen tersebut; (2) Siswa mengidentifikasi masalah yang ada dalam tayangan dan bertanya jawab untuk mendapatkan pemahaman yang lebih memadai; (3) Guru memberi pemahaman tentang materi pembelajaran melalui tayangan video; (4) Siswa membentuk kelompok melalui permainan 'sama angka'; (5) Siswa menerima LKPD dan membaca cerpen pada aplikasi *Flipbook*; (6) Siswa mencermati permasalahan yang diberikan serta menyampaikan informasi terkait dengan permasalahan dalam LKPD dan isi cerpen dalam *Flipbook*; (7) Siswa dengan bimbingan guru aktif mendiskusikan masalah yang diberikan melalui forum diskusi dan aktif mencari informasi dari berbagai sumber; (8) Siswa dibimbing untuk menyelesaikan masalah; (9) Siswa bertanya hal-hal yang belum dipahami terkait dengan permasalahan yang diberikan; (10) Perwakilan kelompok menyajikan atau mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya; (11) Siswa atau kelompok lain aktif menanggapi sajian dari perwakilan kelompok

tertentu; (12) Siswa diajak untuk mengkritisi jawaban kelompok yang presentasi; (13) Siswa dipersilakan untuk melengkapi, membetulkan atau menyanggah; (14) Siswa diberi umpan balik dan penguatan terhadap hasil diskusi dan pemecahan masalah serta meluruskan jika terdapat miskonsepsi; (15) Siswa bersama guru membuat simpulan hasil diskusi dan siswa diminta memperbaiki kesalahan yang masih dibuat dalam pengerjaan LKPD; (16) Siswa mengkomunikasikan kembali bagaimana melakukan pemecahan masalah dari proses awal permasalahan sampai akhir.

3. Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup siswa mengevaluasi dan merefleksikan tentang pembelajaran yang telah dilakukan. Setelah itu, guru memberi tugas mandiri di rumah kepada siswa dan menyampaikan tentang materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, kemudian guru menutup pembelajaran pada hari itu.

Secara umum pembelajaran berlangsung dengan lancar, menarik, dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, pembelajaran mengidentifikasi unsur pembangun cerpen menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) melalui media *Flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Semua siswa dapat memperoleh nilai di atas KKM.

Pihak yang terlibat dalam pembelajaran ini adalah guru dan siswa. Guru memiliki peranan penting dalam pembelajaran ini. Guru sebagai fasilitator memiliki peran untuk dapat mengemas dan menyajikan pembelajaran semenarik mungkin agar pembelajaran berkesan dan menyenangkan bagi siswa. Siswa sebagai subjek pembelajaran mengalami dan merasakan langsung proses pembelajaran yang dilakukan guru.

Sumber daya dan materi yang digunakan guru dalam pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Sumber daya penunjang

Sumber daya yang digunakan dalam pembelajaran ini meliputi (1) Media *Flipbook*, (2) Alat tulis, (3) Laptop, (4) Smartphone; (5) LCD Proyektor; (6) Meja siswa.

2. Materi pembelajaran

Pada pembelajaran ini guru menggunakan beberapa materi pembelajaran. Pertama, materi konseptual tentang pengertian cerpen, unsur, pembangun cerpen, unsur intrinsik cerpen, dan unsur ekstrinsik cerpen. Kedua, materi faktual berupa teks cerpen. Ketiga, materi prosedural berisi tentang unsur pembangun cerpen. Keempat, materi meta kognitif yaitu kaitan pembelajaran teks cerpen yang dibaca dengan kehidupan sehari-hari.

Refleksi Hasil dan dampak

Guru melakukan pembelajaran mengidentifikasi unsur pembangun cerpen menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) melalui media *Flipbook*. Model *Problem Based Learning* (PBL) dan media *Flipbook* sangat efektif untuk meningkatkan keterampilan mengidentifikasi unsur pembangun cerpen pada siswa. Melalui model *Problem Based Learning* (PBL) dan Media *Flipbook*, pembelajaran mengidentifikasi unsur pembangun cerpen lebih berkesan bagi siswa. Pembelajaran terasa lebih menarik, membuat siswa aktif, dan lebih antusias mengikuti pembelajaran mengidentifikasi unsur pembangun cerpen. Selain itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Siswa

Mengetahui

Kepala Sekolah



A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and strokes.

Tjandra Irawati, S.Pd.,

NIP. 19700628 1997022 022

Purbalingga, Juli 2022

Penyusun

A handwritten signature in black ink, featuring a large, sweeping initial 'F' followed by several vertical and horizontal strokes.

Ferdina Rofiqoh, S.Pd.

NIP.