

**PEMBEKALAN PROGRAM
KAMPUS MENGAJAR 2 TAHUN 2021**

**STRATEGI KREATIF
BELAJAR LURING
DAN DARING**

**Oleh:
SETIYO ISWOYO**



26 Juli 2021

Terima kasih atas
kesempatan belajar bersama

SETIYO ISWOYO



0852.1582.1909

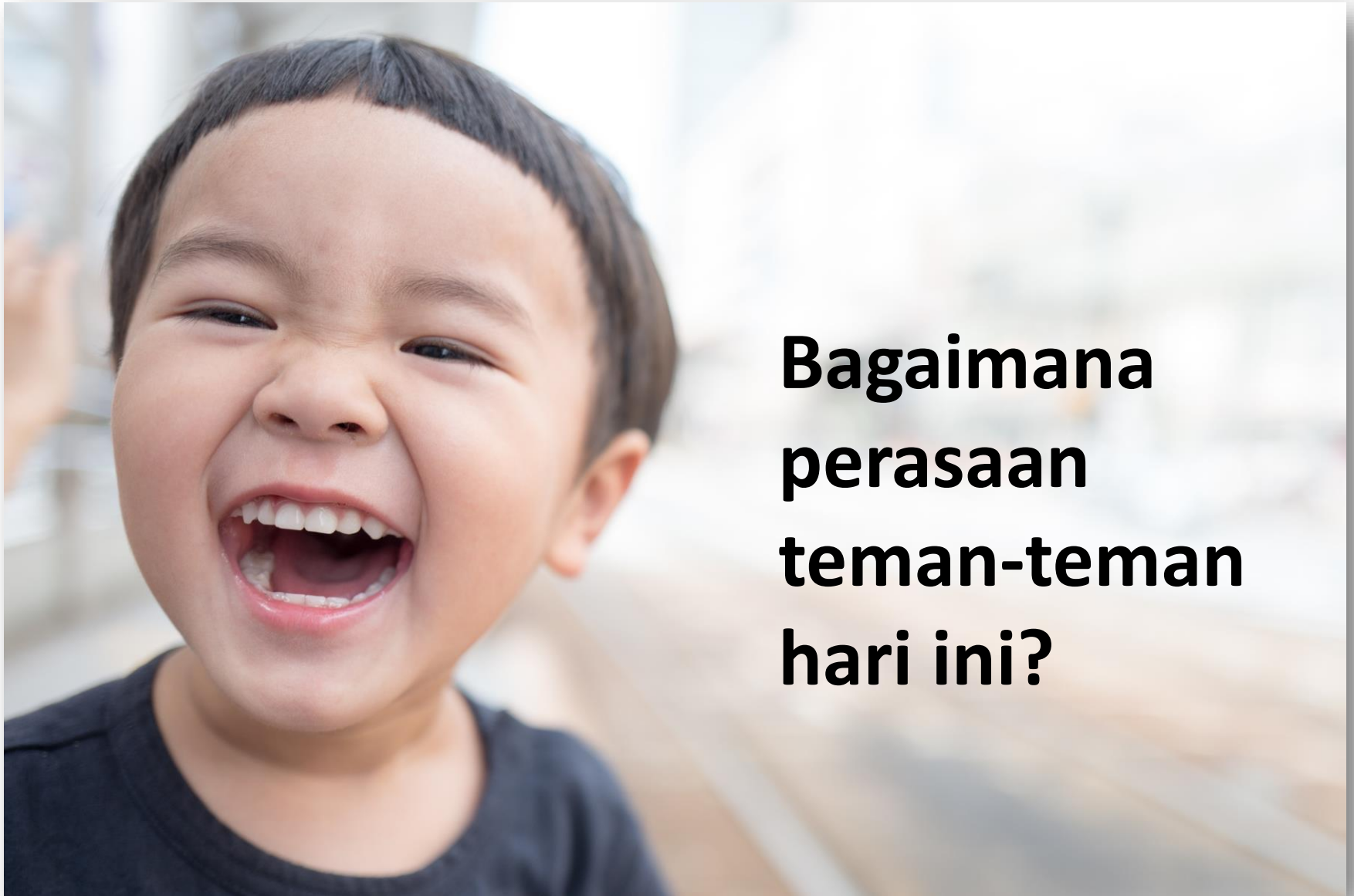


iswoyo@millennia21.id





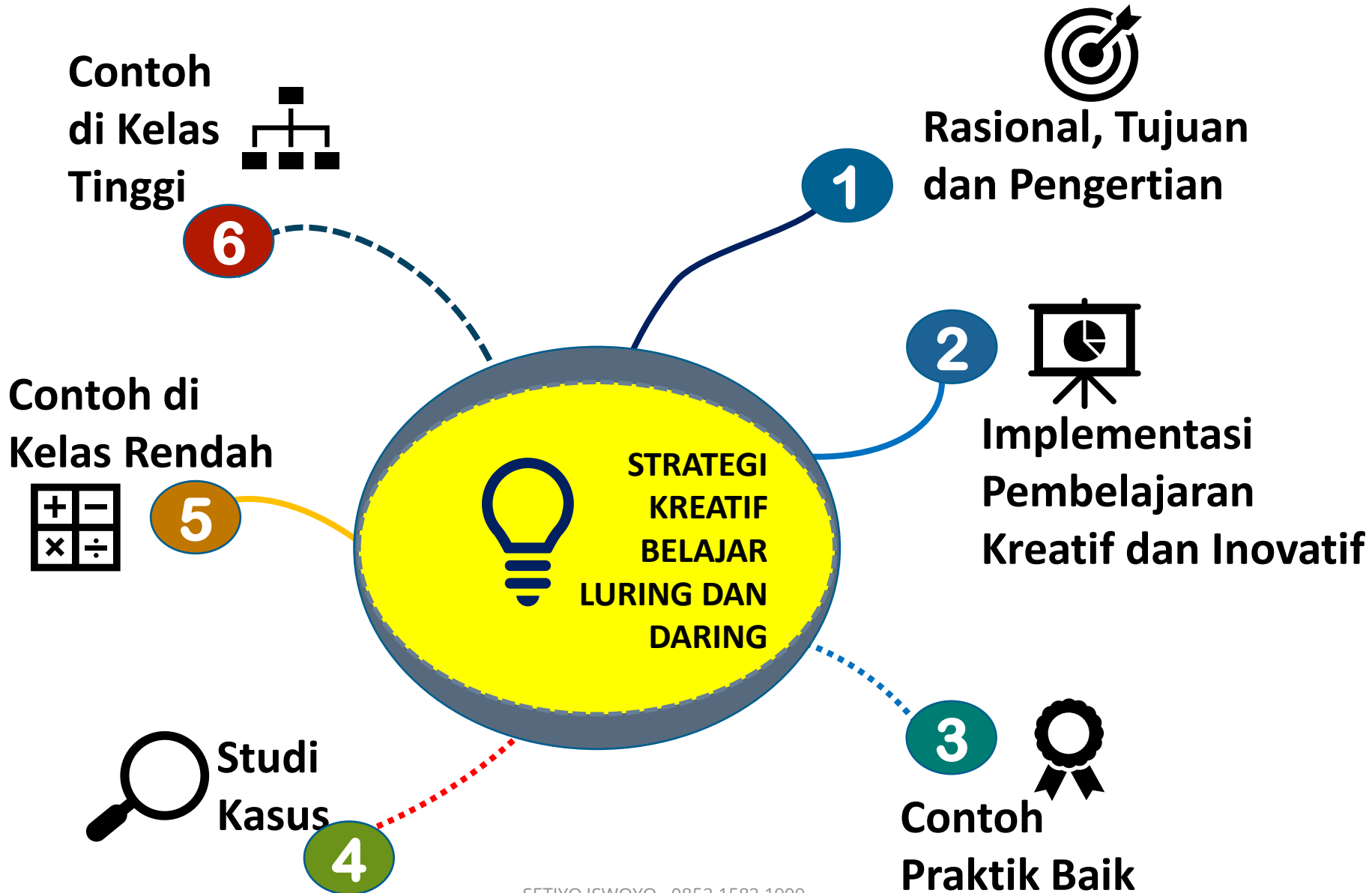
- ✓ **Training Manager Millennia 21st Century Academy Jakarta**
- ✓ **Tim Penyusun Panduan Pembelajaran dan Asesmen Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah Kemendikbudristek**
- ✓ **Tim Pengembang Nasional (TPN) Kurikulum 2013**
- ✓ **Fasilitator Nasional Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)**
- ✓ **Tim Juri Lomba Budaya Mutu Sekolah Dasar Tingkat Nasional**
- ✓ **Ketua Yayasan Yasmin Jakarta**
- ✓ **Multiple Intelligences, Harvard Graduate School of Education, USA 2017 (*Online Course Program*)**



**Bagaimana
perasaan
teman-teman
hari ini?**

Photo by [kazuend](#) on [Unsplash](#)

Apa yang akan Kita Capai?



RASIONAL



Strategi belajar merupakan tahapan esensial dari proses pembelajaran. Gagal merencanakan strategi, berarti sedang merencanakan kegagalan.

TUJUAN



Peserta mampu merencanakan strategi kreatif pembelajaran luring dan daring dalam pembelajaran di SD dan SMP.

PENGERTIAN

Kata **strategi** berasal dari bahasa Latin *strategia*, yang diartikan sebagai seni penggunaan rencana untuk mencapai tujuan.

Strategi pembelajaran terdiri dari metode dan teknik (prosedur) yang akan menjamin bahwa siswa akan betul-betul mencapai tujuan pembelajaran.

Strategi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai pola kegiatan pembelajaran yang dipilih dan digunakan guru secara kontekstual, sesuai dengan karakteristik siswa, kondisi sekolah, lingkungan sekitar serta tujuan khusus pembelajaran yang dirumuskan.

Disadur dari: **Modul 1. Strategi Pembelajaran,**
Prof. Dr. Sri Anitah W, diunduh tgl 11/03/2021, pukul 10.07
<http://repository.ut.ac.id/4798/1/PBIN4301-M1.pdf>,

Reskilling needs



Source: Future of Jobs Report 2020, World Economic Forum.

<https://www.weforum.org/agenda/2020/10/top-10-work-skills-of-tomorrow-how-long-it-takes-to-learn-them/>, diunduh 28/11/2020, 16:34 WIB

TOP 10 SKILLS OF 2025



- 1  Analytical thinking and innovation
- 2  Active learning and learning strategies
- 3  Complex problem-solving
- 4  Critical thinking and analysis
- 5  Creativity, originality and initiative

TOP 10 SKILLS OF 2025



6 Leadership and social influence



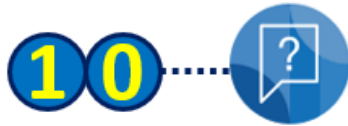
7 Technology use, monitoring and control



8 Technology design and programming




9 Resilience, stress tolerance and flexibility



10 Reasoning, problem-solving and ideation

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909



PRAKTIK BAIK DAN STUDI KASUS BELAJAR LURING DAN DARING

Gambar oleh [Hebi B.](#) dari [Pixabay](#)

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909



VIRAL : GURU KREATIF MENGAJAR DARING DIBANTU SUAMI TERCINTA



Capture TikTok @yayangjulitaaa - Viral di media sosial mengenai aksi seorang ibu guru yang tengah mengajar secara daring.

Diunduh tgl 11/03/2021, pukul 10.43

<https://www.tribunnews.com/regional/2021/03/10/viral-aksi-ibu-guru-mengajar-secara-daring>



(Dok. Yayasan Yasmin Jakarta)



(Dok. Dit. Pembinaan SD Kemendikbud)

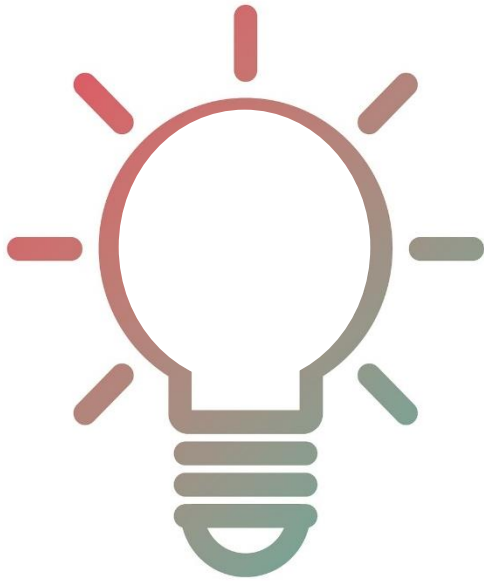


(Dok. Dit. Pembinaan SD Kemendikbud)



(Dok. Dit. Pembinaan SD Kemendikbud)

Studi Kasus 1.

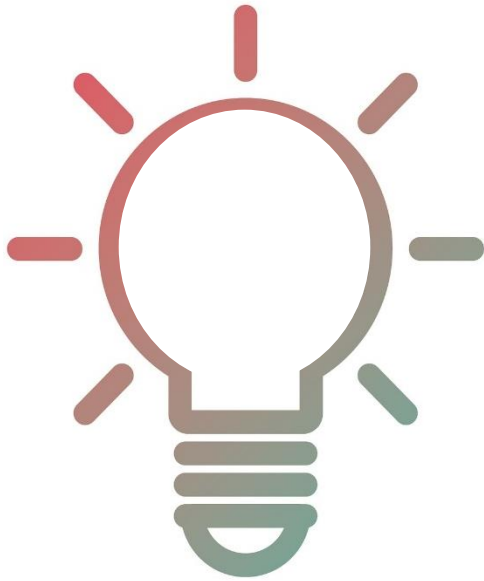


Gambar oleh :
[LoveYouAll](#) dari [Pixabay](#)

Teman-teman ditugaskan di sebuah sekolah yang sudah diijinkan melakukan pembelajaran tatap muka oleh Pemda. Ketentuannya, 50% dari jumlah siswa per kelas, bergantian luring dan daring setiap 1 minggu.

Mayoritas siswa terkendala dengan HP dan akses internet. Bagaimana teman-teman akan mengatasi situasi tersebut agar pembelajaran tetap berjalan dengan baik?.

Studi Kasus 2.



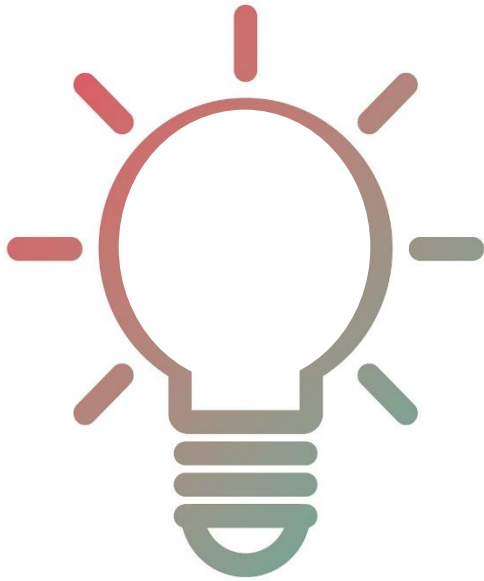
Gambar oleh :
[LoveYouAll](#) dari [Pixabay](#)

Teman-teman ditugaskan di sebuah sekolah yang masih melakukan pembelajaran daring sepenuhnya. Sebagian Guru sudah mulai berinisiatif melakukan pendampingan di rumah dengan membentuk kelompok-kelompok kecil. Terutama bagi siswa yang terkendala HP dan internet.

Keterampilan Guru dalam mengelola luring dan daring masih terbatas. Rata-rata hanya memberikan bahan bacaan dan lembar soal untuk dikerjakan siswa.

Apa yang akan teman-teman lakukan?.

Studi Kasus 3.



Gambar oleh :
[LoveYouAll](#) dari [Pixabay](#)

Teman-teman sudah melakukan persiapan yang matang untuk ditugaskan di lapangan.

Khusus untuk rencana pembelajaran daring, teman-teman sudah menyiapkan beragam video pembelajaran dan aplikasi yang mendukung.

Diinformasikan sebelumnya bahwa di sekolah tersebut terdapat akses internet. Ternyata sesampai di sekolah, sinyal hanya dapat diakses di lokasi-lokasi tertentu, dan itu pun jauh dari sekolah. Bagaimana mengatasinya?.

KERANGKA BERPIKIR PEMBELAJARAN KREATIF

DIDESAIN OLEH
SETIYO ISWOYO
0852.1582.1909

1

PENDAHULUAN

- ✓ Apersepsi
- ✓ Tujuan Pembelajaran
- ✓ Penguatan Pendidikan Karakter

2

INTI

Materi yang
Esensial (UKRK):

- ✓ Urgensi
- ✓ Kontinuitas
- ✓ Relevansi
- ✓ Keterpakaian

- ✓ Belajar
Berbasis
Aktivitas
- ✓ Strategi
Kreatif

- ✓ Beragam
Metode
- ✓ Banyak:
 - Tanya
 - Coba
 - Karya



- Literasi + Numerasi
- 21st Century Skills

3

PENUTUP

- ✓ *Feedback*
- ✓ Refleksi
- ✓ Penilaian

Ciptakan :
Kerjasama, Kesenangan, Keseruan, *Unexpected*
(Manajemen Kelas, *Ice Breaking*)



STRATEGI KEGIATAN PENDAHULUAN

Gambar oleh [Hebi B.](#) dari [Pixabay](#)

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909



CATATAN

Beragam Strategi/Metode Kreatif ini,
diberi penanda dalam
implementasinya, sebagai berikut:

D

: Untuk Pembelajaran Daring

L

**: Untuk Pembelajaran Luring
dengan Protokol Kesehatan yang Ketat**
(NB: pada situasi pandemi, pelaksanaan pembelajaran
luring menyesuaikan dengan Kebijakan Pemda)

KR

: Untuk SD Kelas Rendah (I, II, III)

KT

: Untuk SD Kelas Tinggi (IV, V, VI) dan SMP

KEGIATAN PENDAHULUAN

“Ambillah Hati Siswa pada 3 Menit Pertama”

1. **Doa bersama**
2. **Penguatan Pendidikan Karakter**
 - Menyanyikan Lagu Indonesia Raya
 - Diskusi nilai-nilai karakter yang akan dikembangkan dalam pembelajaran
3. **Operasi semut**

Memastikan kebersihan dan kenyamanan lingkungan belajar.

Implementasi

D

L

KR

KT

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909

PERLUNYA 'JEMBATAN PENGHUBUNG'

Pendahuluan

Kegiatan Inti

4. Apersepsi:

- a. Sapa siswa + '**termometer**' emosi siswa
- b. Ciptakan **kegembiraan** dan **keseruan**
(*games*, bernyanyi, humor, dsb)
- c. **Motivasi** dan **kontrak belajar**
- d. Diskusi **Tujuan Pembelajaran** dan **Ambak** (Apa manfaatnya bagiku)
- e. Diskusi **aktivitas** pembelajaran yang akan dilakukan

Implementasi

D

L

KR

KT

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909

PERLUNYA 'JEMBATAN PENGHUBUNG'

Pendahuluan

Kegiatan Inti

- f. **Pertanyaan pemantik**
- g. **Informasi/berita terkini** terkait materi
- h. **Review** materi sebelumnya (jika pertemuan kedua, dan seterusnya)
- i. **Cuplikan video** pembelajaran terkait materi

Bagian *f, g, h, i* ini digunakan sesuai konteks,
tidak harus digunakan semuanya

Implementasi

D

L

KR

KT



STRATEGI/ METODE KEGIATAN INTI

Gambar oleh [Hebi B.](#) dari [Pixabay](#)

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909



1

PROGRAM BELAJAR DARI RUMAH MELALUI TV EDUKASI



Implementasi

D

L

KR

KT

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909

MOVIE LEARNING

Menggunakan tayangan audi-visual untuk menyampaikan materi pembelajaran:

- Video pembelajaran.
- Film motivasi.
- Film dokumenter.
- Video tutorial, dsb-nya.

Implementasi

D

L

KR

KT



Implementasi

D

L

KR

KT



Khan Academy Kids

Inspire a lifetime of learning and discovery!

Sign Up

Already have a Khan Kids account?



Thousands of books and learning activities!



100% free, forever. No ads / subscriptions.



Award-winning app designed by educators.

Implementasi

D

L

KR

KT




3

DISKUSI KELOMPOK

Bagaimana membuat diskusi lebih 'hidup'?

1. Beri **judul** diskusi yang **menarik** dan **tidak biasa**.
2. Tetapkan **tujuan** yang jelas.
3. **Konteks-kan** materi/tema dengan dunia siswa.
4. Buka diskusi dengan informasi yang **'mengejutkan'**.

- 
5. Fokuskan siswa dengan **pertanyaan** yang harus dijawab pada akhir diskusi.
 6. Kecilkan '**ukuran kelas**'.
 7. **Simpulkan** bersama.
 8. Fasilitasi diskusi dengan **humor** atau cerita yang memotivasi.

Implementasi

L

KR

KT



4

PERTANYAAN 'TINGKAT TINGGI'

"If you ask well, you teach well"

-Jika Anda mengajukan pertanyaan yang baik dengan cara yang baik, sungguh Anda telah mengajar dengan baik –"

Sumber: mbscenter.or.id

Apa akibat dari ____?

Mengapa ____ penting?

Apakah kita melakukan hal yang benar, mengapa?

Apa pendapatmu ____ , mengapa berpendapat demikian?

Bagaimana solusi atas ____ tersebut?

Apa tindakan yang bisa kita ambil?

5

PETA PIKIRAN

Cabang berupa garis lengkung
(bukan garis lurus) untuk ide penjelas

Gunakan *icon*
(ubah tulisan
menjadi
gambar)

Tambahkan
ranting untuk
detail jika diperlukan

Tambahkan
kata kunci

CATATAN:

Mulai dari tengah,
posisi kertas *landscape*

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909

Implementasi

D

L

KT

METODE PERMAINAN

1. *Flashcard*

- Kartu huruf
- Kartu kata
- Kartu bilangan
- Mencocokkan gambar
- Merangkai cerita dari gambar
- Menyusun *puzzle*

2. Teka-teki Silang

3. Bermain Peran (*Role Play*)

Implementasi

L

KR

KT



METODE PERMAINAN

- 4. Cerita Bersambung**
- 5. Tebak Gambar**
- 6. Tebak Profesi**

Implementasi

L

KR

KT

7

EDUCATIONAL GAMES



Implementasi

D

KR

KT

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909



8

KARYA KREATIF

1. Poster
2. Kolase
3. Puisi
4. Pantun
5. Buku Harian
6. Kerajinan tangan

Implementasi

D

L

KT

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909



KARYA MOTIVASI

1. Surat untuk Pak Menteri:

- Belajar Seru bersama Bapak/Ibu Guru
- Jika Pandemi Berakhir, Maka Aku...

2. Mengarang:

- Aku dan Cita-citaku
- Indonesia Negeriku Tercinta

Implementasi

D

L

KT



10

BELAJAR DARI LINGKUNGAN

(*Environmental Learning*)

Identifikasi sumber-sumber belajar yang ada di sekitar sekolah/masyarakat.

Ajak para siswa belajar sesuai dengan materi.

Pastikan aman, mematuhi aturan yang berlaku dan memenuhi protokol kesehatan

- Sawah
- Kebun
- Kolam/empang
- Peternakan
- Halaman/lapangan
- Tempat ibadah
- Kantor kelurahan
- Saung desa
- Sentra industri
- Sentra kerajinan, dsb

Implementasi

L

KR

KT



11

PERCOBAAN SEDERHANA

Contoh

- Perubahan wujud benda
- Membuat minuman tradisional berbahan empon-empon
- Membuat bayangan benda
- Rambatan bunyi
- Membuat pencampuran warna alami
- Berat dan gaya dengan menggunakan mainan yang ada di rumah
- Pertumbuhan tanaman, dsb

Implementasi

D

L

KR

KT

KUNCI SUKSES PERCOBAAN SEDERHANA

- Uraikan tujuan yang hendak dicapai
- Pastikan bahan mudah didapat
- Sediakan langkah-langkah percobaan dan pelaporan
- Tentukan batas waktu
- **Hal yang paling penting, harus ada HIPOTESA** (dugaan sementara), yang nantinya bisa terjawab dari hasil percobaan

Implementasi

D

L

KR

KT

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909

12

Pendekatan Saintifik (5M)

1

MENGAMATI

2

MENANYA

3

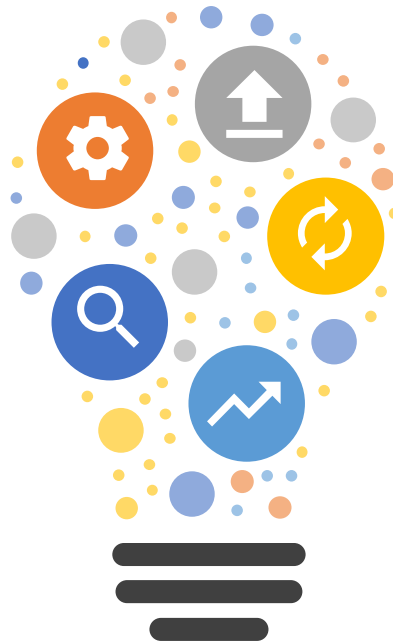
MENCOBA

4

MENALAR

5

MENGOMUNIKASIKAN



Implementasi

D

L

KR

KT

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909

13

Project Based Learning/ Problem Based Learning dengan pendekatan Design for Change (Kiran Bir Sethi – India)

TEMPLATE FIDS

Sumber: Modul Kurikulum Wajib
Pendidik Abad 21 – Irfan Amalee

FEEL

Tulis satu kalimat
NEGATIF atau
mengandung suatu
masalah. Contoh:

1

IMAGINE

Tulis satu kalimat yang
mengandung HARAPAN, dengan
rumus: "Bagaimana agar ...?"
Contoh:

2

DO

Tulis satu ide produk,
program, atau karya
terpilih yang bisa
menjawab pertanyaan
pada IMAGINE.

3

SHARE

Tulis beberapa cara
bagaimana kamu
membagikan
gagasanmu ke
orang banyak?

4

Implementasi

D

L

KR

KT

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909



Kelas Inspirasi/ Guru Tamu/ Belajar dari Ahli/ Belajar dari Komunitas

Implementasi

D

L

KR

KT

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909



15

AJANG Mencari Bakat

- ✓ Merupakan kegiatan untuk mengasah bakat, minat dan kepercayaan diri siswa. Dapat dilakukan sebulan sekali untuk setiap kelas, dengan meminta siswa menampilkan kemampuannya. Misal : bercerita, menyanyi, membaca puisi, bermain musik, menunjukkan hasil karya seni, olah raga, dsb.
- ✓ Namai kegiatan dengan menarik, misal:
 - ***SDN Mencari Bakat***
 - ***Ajang Para Juara***
 - ***Berani Tampil Beda***

Implementasi

D

L

KR


KT



STRATEGI KEGIATAN PENUTUP

Gambar oleh [Hebi B.](#) dari [Pixabay](#)

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909



IDE KREATIF KEGIATAN PENUTUP

1. Penguatan Karakter:

- Tanya jawab nilai karakter yang telah dipelajari
- Cerita hikmah yang terkait nilai karakter
- Menyanyikan Lagu Nasional/Lagu daerah

2. Melakukan Refleksi:

- Apa yang telah dipahami?
- Adakah kendala?
- Apa yang paling menarik?
- Bisakah diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?
- Bagaimana perasaan selama belajar?

Implementasi

D

L

KR

KT

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909

IDE KREATIF KEGIATAN PENUTUP

3. Rencana Tindak Lanjut

- Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya

4. Kesimpulan Bersama

- Bersama siswa, buatlah kesimpulan

5. Akhiri dengan:

- Permainan atau *yel-yel* penyemangat
- Operasi semut (merapikan peralatan belajar/ruang)
- Doa bersama

Implementasi

D

L

KR


KT



IDE-IDE KREATIF LAIN

Gambar oleh [Hebi B.](#) dari [Pixabay](#)

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909





MANAJEMEN KELAS EFEKTIF

1. Namai Kelas, dengan nama yang menumbuhkan **Motivasi/inspirasi/penguatan karakter**
2. Buatlah *yel-yel*/lagu penyemangat
3. Latih para siswa untuk menjadi warga kelas yang saling mendukung, hindarkan *bullying*

Implementasi

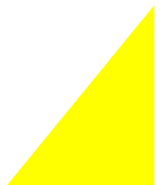
D

L

KR

KT

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909





MANAJEMEN KELAS EFEKTIF

4. Pahami siswa secara individu.
5. Panggillah siswa dengan panggilan yang motivasi dan menguatkan emosi positif.
6. Bersama siswa, buatlah aturan kelas bersama (ide kreatif aturan kelas daring, sebagaimana contoh di bawah ini).

Implementasi

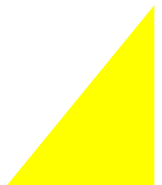
D

L

KR

KT

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909



PANTUN ATURAN KELAS DARING



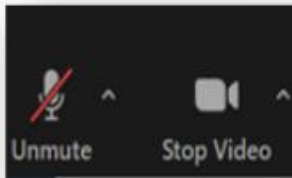
Kue tape, kue talam.
Charge Hp setiap Malam



Buah jambu, buah duren.
Tepat waktu itu keren



Terbit fajar di tengah sawah.
Doa belajar, tambah berkah



Kalimat aktif, pelajaran bahasa.
Speaker non aktif, kamera dibuka



Beli topi di pasar Anyar.
Duduk rapi,
belajar online lancar



Buah tangan dari Jepara.
Angkat tangan
jika hendak bicara

Beli pepaya siap antar.
Santun berbicara,
santun berkomentar



Beli pakaian
di hari Sabtu.
makan dan minum
tunda dulu

Implementasi

D

KR

KT

Akhirnya.....,
selamat bertugas teman-teman,
selamat menjadi **GURU HEBAT**

Guru Biasa : **Memberitahu**

Guru yang Baik : **Menerangkan**

Guru Luar Biasa : **Mendemonstrasikan**

Guru Hebat
(GREAT TEACHER) : **Menginspirasi**

William Arthur Ward

SETIYO ISWOYO - 0852.1582.1909

A photograph of a sandy beach with a heart shape drawn in the sand. The ocean is in the background, and the sky is clear. The heart is drawn with a thick line of sand, and the sand is light-colored. The ocean is a deep blue, and the sky is a pale blue. The heart is located in the lower half of the image, and the text is in the upper right.

MENDIDIK DENGAN HATI

Photo by [Khadeeja Yasser](#) on [Unsplash](#)

Terima kasih atas
kesempatan belajar bersama

SETIYO ISWOYO



0852.1582.1909



iswoyo@millennia21.id

