

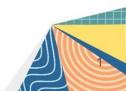


### DEMONTRASI KONTEKSTUAL MODUL 1.3 – VISI GURU PENGGERAK

## MODEL MANAJEMEN PERUBAHAN INKUIRI APRESIATIF BAGJA



I Wayan Suwitna CGP Angkatan 11 Provinsi Bali







## Tujuan Pembelajaran

- CGP memperaktekan penerapan paradigma Inkuiri Apresiatif untuk mengidentifikasi potensi diri dan membuat kalimat Prakarsa perubahan
- CGP Menyusun BAGJA menurut kalimat Prakarsa perubahan diri yang telah dibuat untuk kemudian diterapkan













Mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan berpihak kepada peserta didik dengan menerapkan pemanfaatan teknologi untuk menciptakan merdeka belajar









- Koneksi Internet Di Masing Masing Kelas
- Memiliki Server Sekolah
- Peserta Didik Menggunakan Smartphone

### **Tantangan**

- Peserta didik kurang berani dalam menyampaikan pendapat pada saat melakukan diskusi dan presentasi
- •Peserta didik banyak mendapat pengaruh media sosial dan game sehingga menurunkan minat belajar

### A Aksi

- Memanfaatkan internet sebagai alat untuk mencari informasi
- Memanfaatkan smartphone peserta didik untuk meningkatkan minat belajar
- Melakukan Pembelajaran dengan metode tanya jawab dan kuis

### Perubahan

- •Peserta didik dapat memecahkan permasalahan dengan memanfaatkan smartphone
- Peserta didik kreatif dan berani memberikan informasi hasil pemecahan permasalahan





### Prakarsa Perubahan

### Meningkatkan Kreativitas dan Karakter Berani Peserta Didik









#### BAGJA | Prakarsa perubahan: Meningkatkan Kreativitas dan Karakter Berani Peserta Didik



## B-uat pertanyaan utama (Define)

- Pertanyaan utama dibuat untuk menentukan arah penyelidikan kekuatan/aset/potensi/peluang; mendefinisikan tujuan, memprovokasi atau menginisiasi perubahan (prakarsa). Biasanya hanya 1 atau 2 saja. Secara redaksional menyertakan dengan prakarsa perubahan yang telah ditulis.
- Tindakan yang diharapkan pada tahap ini dapat dilakukan untuk menggalang atau membangun tim perubahan, mendapatkan dukungan, serta konfirmasi tingkat prioritas (urgensi) dari prakarsa perubahan yang dibuat

#### **PERTANYAAN**

- Apa yang harus saya lakukan untuk meningkatkan kreativitas dan karakter berani peserta didik?
   Bagaimana cara meningkatkan
- Bagaimana cara meningkatkan kreativitas dan karakter berani peserta didik?

# DAFTAR TINDAKAN/PENYELIDIKAN yang perlu dilakukan untuk menjawab pertanyaan

- Menyusun rencana perubahan dengan pembelajaran blended learning bersama rekan guru lainnya
- Memahami Karakter Peserta
  Didik dan menciptakan
  suasana kelas yang
  menyenangkan serta
  kekeluargaan.





## A-mbil pelajaran (Discover)

- Pertanyaan di tahap ini adalah pertanyaan-pertanyaan lanjutan untuk menemukenali kekuatan/ aset/potensi/peluang lewat kegiatan penyelidikan; mengidentifikasi/mengapresiasi yang terbaik dari apa yang telah ada, menemukan "inti positif". Tiap pertanyaan dibuat dengan hati-hati dan bernada positif.
- Tindakan yang diharapkan pada tahap ini adalah apa saja yang dapat dilakukan untuk menggali fakta, memperoleh data, apakah lewat diskusi kelompok kecil/besar, survei/kuesioner, bagaimana melibatkan beragam dan berbagai pihak (multi unsur).

#### **PERTANYAAN**

- Siapakah guru yang pernah berhasil meningkatkan kreativitas peserta didik?
- Bagaimana guru dapat meningkatkan karakter berani peserta didik?
- Aktivitas apa saja yang dapat meningkatkan kreativitas peserta didik?
- Keterampilan apa yang sudah saya kuasai untuk mendukung dalam mmeningkatkan kreativitas dan menumbuhkan karakter berani peserta didik?

### DAFTAR TINDAKAN/PENYELIDIKAN

yang perlu dilakukan untuk menjawab pertanyaan

- Mencari literasi melalui buku atau video cara meningkatkan keterlibatan murid dalam melakukan kegiatan pembelajaran
- Memberikan waktu peserta didik untuk bercerita
- Mengumpulkan media atau aplikasi yang dapat meningkatkan kreativitas murid
- Meningkatkan keterampilan penggunaan aplikasi pendukung pembelajaran







## **G-ali mimpi** (Dream)

- Diharapkan, jawaban dari pertanyaan-pertanyaan pada tahap ini dapat digunakan untuk menyusun narasi kolektif bilamana prakarsa perubahan telah terwujud, membuat bayangan, dan gambaran masa depan yang membumi karena digali dari masa lalu yang positif.
- Tindakan dalam tahap ini dilakukan untuk membuka lebih banyak kesempatan menjawab pertanyaan yang telah dibuat dan berproses untuk memaknai hasil temuan, menggali mimpi bersama-sama, kapan, di mana, dan dengan siapa saja.

#### **PERTANYAAN**

- Apa Langkah pertama yang bisa saya lakukan?
- Berapa lama target untuk meningkatkan karakter berani murid?
- Apa tindakan tindakan yang bisa mendukung dalam meningkatkan kreativitas murid?
- Bagaimana mengukut tingkat kemajuan kreativitas murid?

#### DAFTAR TINDAKAN/PENYELIDIKAN

yang perlu dilakukan untuk menjawab pertanyaan

- Menumbuhkan kesadaran akan pentingnya belajar untuk masa depan.
- Pemecahan masalah dapat dilakukan dengan singkat baik saat belajar di sekolah maupun di Masyarakat dengan bantuan teknologi.
- Berani menyampaikan analisis informasi yang diberikan melalui presentasi secara langsung maupun tidak langsung
- Meningkatnya kemampuan bertanya murid saat diberikan topik pembelajaran sebagai bahan literasi dan analisis





### J-abarkan Rencana (Design)

- Pertanyaan di tahap ini diharapkan dapat membantu mengidentifikasi tindakan konkret atau menjabarkan langkah-langkah yang diperlukan. Baik langkah kecil sederhana yang dapat dilakukan segera, atau langkah berani/terobosan yang akan memudahkan keseluruhan proses pencapaian.
- Tindakan yang diharapkan pada tahap ini dilakukan untuk membantu terciptanya organisasi yang ideal dalam pencapaian mimpi, mempertahankan proses perubahan positif, menetapkan kriteria kesuksesan pencapaian tahap demi tahap.

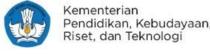
#### **PERTANYAAN**

- Kapan rencana meningkatkan kreativitas dan karakter berani peserta didik akan dimulai?
- Bagaimana Langkah Langkah yang dapat dilakukan dalam meningkatkan kreativitas peserta didik?

### DAFTAR TINDAKAN/PENYELIDIKAN

yang perlu dilakukan untuk menjawab pertanyaan

- Setiap awal pembelajaran masing – masing peserta didik merefleksi materi yang sudah dibahas serta berbagi pengalaman Teknik cepat memahami materinya.
- Peserta didik diberikan topik materi yang akan dibahas kemudian membuat pertanyaan terkait topik tersebut.
- Peserta didik memiliki harapan terhadap materi yang akan dibahas secara sadar sesuai pertanyaan dibuat
- Disetiap akhir pembelajaran peserta didik memberikan capaian persentase hasil belajarnya dan kendala yang dihadapinya.







### A-tur eksekusi Deliver)

- Pertanyaan pada tahap ini diharapkan dapat menentukan siapa yang akan berperan dalam pengambilan keputusan, memulai 'budaya belajar yang apresiatif' secara berkelanjutan; menyelaraskan interaksi setiap orang (unsur) terlibat (termasuk mengelola konflik/resiko), memonitor/ mengambil pembelajaran dari proses yang telah dilakukan.
- Tindakan di tahap ini dilakukan untuk mendesain pola komunikasi dan pengelolaan rutinitas (misal: protokol (SOP), budaya belajar (monitoring, evaluasi, refleksi).

#### **PERTANYAAN**

- Siapa saja yang akan terlibat dalam meningkatkan kreativitas dan karekter berani peserta didik?
- Kapan jadwal dan tahapan pelaksanaan untuk meningkatkan kreativitas dan karakter peserta didik akan dimulai dan dievaluasi?
- Siapa yang akan mengamati, memantau dan memberikan umpan balik terkait meningkatkan kreativitas dan karakter berani peserta didik?
- Bagaimana mengukur meningkatnya kreativitas dan karakter berani peserta didik dalam kegiatan pembelajaran?

#### DAFTAR TINDAKAN/PENYELIDIKAN

vang perlu dilakukan untuk menjawab pertanyaan

- Semua warga sekolah menjadi bagian dalam meningkatkan kreativitas peserta didik baik melalui kegiatan pembelajaran dan ekstrakurikuler.
- Jadwal kegiatan akan dimulai pada awal semester dan dievaluasi pada akhir semester dengan melihat rapor keberhasilan peserta didik
- Semua warga sekolah dan orang tua peserta didik
- Menggunakan rubrik yang jelas dan penilaian diri peserta didik disetiap akhir formatif.