



DEMONTRASI KONTEKSTUAL MODUL 1.3 – VISI GURU PENGGERAK

MODEL MANAJEMEN PERUBAHAN INKUIRI APRESIATIF BAGJA



I Wayan Suwitna
CGP Angkatan 11 Provinsi Bali





Tujuan Pembelajaran

1. **CGP mempraktekan penerapan paradigma Inkuiri Apresiatif untuk mengidentifikasi potensi diri dan membuat kalimat Prakarsa perubahan**
2. **CGP Menyusun BAGJA menurut kalimat Prakarsa perubahan diri yang telah dibuat untuk kemudian diterapkan**





VISI



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





A Aset

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

T 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

P 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 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 menemukan 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 meningkatkan 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-gali 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 mengukur 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 karakter 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 yang 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.