

BUKU PANDUAN INOVASI
MARR (Media Asli Rempah Rempah)
SMP NEGERI 2 GIRIMARTO



DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KEBUPATEN WONOGIRI
TAHUN 2023

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur kehadiran Alloh SWT yang telah memberikan petunjuk, rahmad serta barokahNya kepada kami sehingga dapat menyelesaikan buku panduan pada inovasi PEMBELAJARAN MARR di SMPN 2 Girimarto tahun 2023.

Buku panduan inovasi PEMBELAJARAN MARR di SMPN 2 Girimarto dibuat supaya dapat digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan Pembelajaran tersebut secara umum, sekaligus sebagai media untuk dapat menyebarkan kepada kalayak kiranya akan menerapkan Pembelajaran tersebut.

Inovasi PEMBELAJARAN MARR yang dilakukan oleh siswa siswi di SMPN 2 Girimarto agar semua siswa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif.

BAB I

PENDAHULUAN

1. Dasar Hukum

Landasan Hukum Penyelenggaraan Pendidikan Dasar dan Menengah

1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan PP Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan (SNP)
3. Permendikbud No 1 Tahun 2021 tentang Penerimaan Peserta Didik B
4. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 5 tahun 2022 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada PAUD, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah
5. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah (PAUD Dikdasmen)
6. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan untuk jenjang PAUD, TK, SD, SMP, SMA, SMK Sederajat
7. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 21 Tahun 2022 Tentang Standar Penilaian Pendidikan PAUD, TK, SD, SMP, SMA, SMK Sederajat

8. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.
9. Melihat daftar landasan hukum penyelenggaraan pendidikan di atas, paling tidak ada 4 peraturan yang belum banyak dipahami oleh para tenaga pendidik, yaitu terkait Standar Kompetensi Lulusan (Permendikbudristek Nomor 5 tahun 2022), Standar Isi (Permendikbudristek Nomor 7 Tahun 2022), Standar Proses (Permendikbudristek Nomor 16 Tahun 2022), dan Standar Penilaian (Permendikbudristek Nomor 21 Tahun 2022).

Dengan keluarnya Permendikbudristek ini, berarti Permendikbud sebelumnya, yaitu Permendikbud Nomor 20 Tahun 2016 tentang Standar Kompetensi Lulusan, Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi, Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses, dan Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian dinyatakan tidak berlaku lagi.

Selain Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Tahun 2022, telah dikeluarkan juga Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Nomor 56/M/2022 Tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.

2. Latar Belakang

Sesungguhnya belajar adalah cirri khas manusia sehingga manusia dapat dibedakan dengan binatang. Belajar dilakukan manusia seumur hidupnya, kapan saja, dan di mana saja, baik di sekolah, kelas, jalanan, dan

dalam waktu yang tidak ditentukan sebelumnya. Sekaligus demikian, belajar dilakukan manusia senantiasa oleh etika dan maksud tertentu.

Belajar terjadi ketika ada interaksi antara individu dengan lingkungan fisik maupun sosial. Lingkungan fisik adalah buku, alat peraga, dan alam sekitar. Adapun lingkungan belajar adalah lingkungan yang merangsang dan menantang siswa untuk belajar.

Masalah utama dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Girimarto adalah rendahnya ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75 dan ketuntasan belajar secara klasikan yaitu 100 %. Hal ini tampak dari rerata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Hasil belajar ini tentunya merupakan akibat dari kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu. Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih di dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secaraman diri melalui penemuan dalam proses berpikirnya.

- a. Kondisi rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS tercermin juga dalam hasil belajar siswa pada siswa SMP Negeri 2 Girimarto pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Hal itu dapat diketahui dari rata-rata nilai harian siswa. Pada kegiatan tes awal yang diadakan peneliti menunjukkan rata-rata 68,75 dengan tingkat ketuntasan klasikal 12 siswa (43,59%) yang mencapai KKM. Angka tersebut dapat diartikan, bahwa pemahaman siswa terhadap

matapelajaran IPS dengan materi masih rendah. Dengan kata lain, pemahaman siswakelas VIII C SMP Negeri 2 Girimarto mata pelajaran IPS dengan materi pokok pembelajaran materi Kedatangan Bangsa- Bangsa Barat ke Indonesia.

Yang diajarkan belum mencapai hasil yang optimal.

Dalam mengajarkan materi tersebut, sebenarnya guru telah berusaha untuk memudahkan siswa dalam menangkap materi pelajaran dengan menggunakan media berupa benda asli rempah – rempah bukan gambar rempah - rempah. Siswa dengan panca indranya dapat mengetahui jenis – jenis rempah rempah yang ada di Indonesia dan memahami fungsi rempah – rempah .

Meskipun telah menggunakan media belajar, aktivitas belajar siswa rendah. Para siswa tetap pasif dalam mengikuti pelajaran. Para siswa kurang antusias dalam belajar. Keyataan ini tampak pada sikap mereka saat mengikuti pelajaran. Ada siswa yang tidak mendengarkan penjelasan guru, dan suka melamun. Berawal dari sikap negatif tersebut, pada akhirnya siswa tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan guru. Hal ini didukung oleh hasil pengamatan tentang aktivitas belajar oleh peneliti dari 32 siswa yang memperoleh nilai baik sekali 2 siswa (7,69 %), baik 7 siswa (26,92 %), cukup 13 siswa (40,63 %), sedang 9 siswa (28,13 %), kurang 1 siswa (3,13 %).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, diperlukan keterlibatan siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, Magnesen (1983) (dalam dePorter 2000:57) menyebutkan bahwa kita belajar 10 % dari apa yang kita

baca, 20 % dari apa yang kita dengar, 30 % dari apa yang kita lihat, 50 % dari apa yang kita lihat dan kita dengar, 70 % dari apa yang kita katakan, dan 90 % dari apa yang kita katakan dan lakukan. Pernyataan ini semakin mempertegas bahwa keterlibatan siswa untuk selalu aktif dalam pembelajaran mutlak diperlukan.

Rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan dominannya proses pembelajaran konvensional. Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher centered* sehingga siswa menjadi pasif. Meskipun demikian, guru lebih suka menerapkan model tersebut sebab tidak memerlukan media ataupun alat peraga, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau referensi lain. Dalam hal ini, siswa tidak diajarkan strategi belajar yang dapat memahami bagaimana belajar, berpikir, dan memotivasi diri sendiri, padahal aspek-aspek tersebut merupakan kunci keberhasilan dalam suatu pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas, sebagai solusi untuk memperbaiki pengelolaan pembelajaran IPS, menggunakan Media Pembelajaran Media Asli Rempah – Rempah (MARR) Yang Berisi Rempah – Rempah Asli Hasil Bumi Indonesia Pada Materi Kedatangan Bangsa – Bangsa Barat Ke Indonesia.

3. Penjaringan ide

Dari latar belakang masalah di atas, peneliti akan menjelaskan tentang masalah yang timbul dalam inovasi ini, antara lain:

1. Masih rendahnya hasil belajar IPS. Hasil belajar siswa yang dimaksud adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar.
2. Masih rendahnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS. Aktivitas yang dimaksud adalah aktif menanyakan materi yang belum jelas kepada guru, aktif mengemukakan pendapat dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.
3. Guru terbiasa menggunakan metode konvensional, kurang memahami penggunaan metode pembelajaran yang mengedepankan keaktifan siswa.
4. Belum adanya media dalam pembelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran IPS sehingga hasil yang dicapai belum maksimal.
5. Guru tidak mampu membuat dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

4. Pembatasan Masalah

Agar inovasi ini efektif dan efisien maka perlu diadakan pembatasan masalah. Masalah yang dikaji dalam inovasi ini adalah:

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah Media Pembelajaran Media Asli Rempah – Rempah (MARR) Yang Berisi Rempah – Rempah Asli Hasil Bumi Indonesia Pada Materi Kedatangan Bangsa – Bangsa Barat Ke Indonesia Bagi Siswa SMP Negeri 2 Girimarto Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020.

2. Media pembelajaran yang digunakan adalah Media Pembelajaran Media Asli Rempah – Rempah (MARR) Yang Berisi Rempah – Rempah Asli Hasil Bumi Indonesia Pada Materi Kedatangan Bangsa – Bangsa Barat Ke Indonesia Bagi Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Girimarto Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020.

5. Identifikasi inovasi

Permasalahan yang dapat dirumuskan dalam inovasi ini yaitu:

1. Apakah melalui penggunaan Media Pembelajaran Media Asli Rempah – Rempah (MARR) Yang Berisi Rempah – Rempah Asli Hasil Bumi Indonesia Pada Materi Kedatangan Bangsa – Bangsa Barat Ke Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar IPS bagi siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Girimarto semester genap tahun pelajaran 2019/2020?
2. Apakah melalui penggunaan Media Pembelajaran Media Asli Rempah – Rempah (MARR) Yang Berisi Rempah – Rempah Asli Hasil Bumi Indonesia Pada Materi Kedatangan Bangsa – Bangsa Barat Ke Indonesia dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS bagi siswa kelas VIII C SMP Negeri 2 Girimarto semester genap tahun pelajaran 2019/2020?

6. Cara Identifikasi ide

Pemecahan masalah dalam inovasi tindakan ini dilakukan dengan memanfaatkan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia untuk meningkatkan penguasaan materi

Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia dalam pembelajaran IPS bagi siswa kelas VIII CSMP Negeri 2 Girimarto pada semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Tindakan pembelajaran dengan menggunakan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia akan diterapkan bagi siswa yang akan dikembangkan melalui 2 siklus pada setiap siklus dilakukan melalui empat tahapan yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, 4) refleksi. Dalam penggunaan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia yang diharapkan dapat mengubah proses pembelajaran yang semula siswa hanya pasif agar menjadi lebih aktif. Pembelajaran dengan menggunakan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia, penggunaan media ini agar siswa tidak jenuh dan menjadikan siswa aktif dalam proses pembelajaran dengan demikian diharapkan hasil dan aktivitas belajar siswa akan lebih baik dan meningkat.

7. Tujuan Inovasi

Inovasi tindakan kelas ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan hasil belajar IPS melalui penggunaan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia bagi siswa SMP Negeri 2 Girimarto.

2. Meningkatkan aktivitas belajar IPS melalui penggunaan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia bagi siswa SMP Negeri 2 Girimarto.

8. Manfaat Inovasi

Penyusunan inovasi tindakan kelas ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagisiswa:

- a. Dengan menggunakan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa SMP Negeri 2 Girimarto.
- b. Dengan menggunakan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS pada siswa SMP Negeri 2 Girimarto

2. Bagi guru:

- a. Melalui penerapan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia dapat meningkatkan gairah guru untuk menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan.
- b. Melalui penerapan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia dapat meningkatkan kreativitas guru untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas

3. Bagi sekolah:

- a. Meningkatkan hasil belajar IPS di sekolah melalui penerapan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia.
- b. Melalui penerapan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia dapat mewujudkan pembelajaran efektif di sekolah.
- c. Sebagai kontribusi adanya inovasi pembelajaran di sekolah dengan menggunakan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia.

9. Hasil Inovasi

Penyusunan inovasi ini memberikan hasil; sebagai berikut:

1. Bagasiswa:

- c. Dengan menggunakan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa SMP Negeri 2 Girimarto.
- d. Dengan menggunakan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia dapat meningkatkan aktivitas belajar IPS pada siswa SMP Negeri 2 Girimarto

2. Bagi guru:

- c. Melalui penerapan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia dapat meningkatkan gairah guru untuk menciptakan kondisi belajar yang menarik dan menyenangkan.
 - d. Melalui penerapan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia dapat meningkatkan kreativitas guru untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas
3. Bagi sekolah:
- d. Meningkatkan hasil belajar IPS di sekolah melalui penerapan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia.
 - e. Melalui penerapan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia dapat mewujudkan pembelajaran efektif di sekolah.
 - f. Sebagai kontribusi adanya inovasi pembelajaran di sekolah dengan menggunakan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia.

BAB II
SOP INOVASI PEMBELAJARAN MARR
DI SMP NEGERI 2 GIRIMARTO
TAHUN 2023





Kecepatan Penciptaan Inovasi

No	Kegiatan	MARET 2023					APRIL 2023					MEI 2023				JUNI 2023				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5
1	Menyusun proposal inovasi				✓															
2	Persiapan Penciptaan Inovasi					✓														
3	Pengumpulan data dengan melakukan tindakan :						✓													
	a. Tahap I							✓												
	b. Tahap II									✓										
4	Analisis data inovasi										✓									
5	Pembahasan/ diskusi inovasi											✓								
6	Menyusun laporan Inovasi												✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

BAB III

PENUTUP

Belajar terjadi ketika ada intraksi antara individu dengan lingkungan fisik maupun social. Lingkungan fisik adalah buku, alat peraga, dan alam sekitar. Adapun lingkungan belajar adalah lingkungan yang merangsang dan menantang siswa untuk belajar.

Pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher centered* sehingga siswa menjadi pasif. Meskipun demikian, guru lebih suka menerapkan model tersebut sebab tidak memerlukan media ataupun alat peraga, cukup menjelaskan konsep-konsep yang ada pada buku ajar atau referensi lain. Sebagai solusi untuk memperbaiki pengelolaan pembelajaran IPS ,menggunakan Media Pembelajaran Media Asli Rempah – Rempah (MARR) Yang Berisi Rempah – Rempah Asli Hasil Bumi Indonesia Pada Materi Kedatangan Bangsa – Bangsa Barat Ke Indonesia.

Penyusunan inovasi ini memberikan hasil yaitu dengan menggunakan Media Asli Rempah- Rempah (MARR) yang berisi rempah – rempah asli hasil bumi Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan aktivitas belajar IPS pada siswa SMP Negeri 2 Girimarto