AKSINYATA
PEGELOLAAN PROGRAM YANG BERDAMPAK PADA MURID
KUNJUNGAN KE TEMPAT UMUM
(KUNTUM)



(CGPAngk 4 – Kab. Magelang– Peni Wulandari)

A. FACT

1. Latar Belakang

Konsep Pendidikan Nasional di Indonesia menempatkan aspek lingkungan sebagai tempat untuk berkontribusi dalam pendidikan bagi anak. Dimana aspek lingkunga ini dibagi menjadi tiga yakni lingkungan keluarga, lingkungan perguruan/sekolah dan lingkungan masyarakat. Konsep ini dikemukakan oleh bapak Pendidikan Nasional, Ki Hajar Dewantara. Konsep yang beliau kemukakan kita kenal dengan Tri Pusat Pendidikan. Ketiga pusat Pendidikan tersebut memiliki pernana penting yang seimbang dalam keberhasilan pendidikan dan saling terkait satu dengan lainnya. Ketiganya menungjang sukses dan tidaknya proses pembelajaran bagi anak.

Tempat umum adalah tempat yang umumnya terdapat banyak orang untuk memanfaatkan tempat tersebut dan bertujuan untuk mencapai tujuan yang hampir sama. Pengenalan tempat umum di lingkungan sekolah merupakan salah satu program yang bertujuan untuk menumbuhkan kemampuan berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungan di sekitar sekolah. Dalam hal ini siswa akan berlatih untuk melakukan kegiatan wawancara, menggali informasi dan memahami struktur organisasi tempat umum di lingkungan sekitar. Adapun contoh lingkungan umum yang dimaksud adalah Balai desa, Puskesmas, Polindes, Polsek, Koramil, Masjid / Pondok pesantren, Balai RW, pasar,dll.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan guru tentunya akan semakin tertanam konsep yang baik jika di dukung dengan sumber belajar yang memadai. Sumber belajar adalah segala sesuaitu yang dapat digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran yang membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Sumber belajar dapat berupa orang, alat, bahan, aktivitas dan lingkungan. Lingkungan menjadi sumber belajar yang dapat meningkatkan aktifitas siswa karena mereka akan lebih mudah berinteraksi dengan lingkungan. Selain sebagai sumber belajar lingkungan/alam dan buatan merupakan salah satu aset penting dari pemetaan kekuatan dalam mendukung pembelajaran. Aset yang digunakan

secara maksimal dalam hal ini adalah aset lingkungan/alam dan buatan akan meningkatkan kompetensi warga sekolah dalam proses belajar.

Belajar dari lingkungan sekitar sekitar yakni dalam pengelolaan program yang berdampak pada murid ini sama halnya sebagai pembelajaran berbasis lingkungan yang mengarah kepada pembelajaran yang memanfaatakan lingkungan belajar siswa sebagai sumber belajar. Tentunya Guru dapat mengaitkan antara materi yang akan diajarkan dengan kenyataan yang ada di sekitar lignkungan murid, sehingga murid akan membuat hubungan antara materi dengan pengalaman yang ia terima dan dapat pula membuat hasil dari keterhubungan tersebut seperti membuat kerajinan/keterampilan, kesimpulan dari apa yang dipelajari, atau bahkan konsep yang baru yang dapat mengkonstruksi pengetahuan siswa lebih lanjut.

SD Negeri Podosoko 4 merupakan sekolah dasar yang berlokasi di Dusun Podo Desa Podosoko Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang. Yang didukung oleh Pendidik dan Tenaga Pendidikan yang lengkap, sekolah yang ramah anak, masyarakat yang mendukung pembelajaran serta lingkungan alam maupun buatan (tempat umun) di sekitar sekolah yang mendukung proses belajar mengajar. Potensi lingkungan baik alam maupun buatan di sekitar sekolah menjadi modal yang sangat berharga bagi murid untuk mengembangkan segala potensi yang ia miliki.

Berdasarkan latar belakang tersebut memunculkan ide untuk membuat program yang berdampak pada murid yaitu belajar dari kunjungan ke tempat umum (Kuntanum). Melalui program ini, murid akan diajak mempelajari suatu materi berkaitan dengan pembalajaran yang sedang dilalui dalam kelasnya kemudian mengaitkan dengan tempat umum yang ada di sekitar sekolah yang pada akhirnya dapat menghasilakn sebuah karya.

.

2. Kegiatan Aksi Nyata

Peran lingkungan yang ada di sekitar SD Negeri Podosoko 4 sangatlah besar. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mencoba membuat sebuah program pembelajaran yang berbasis lingkungan dengan topik Kunjungan ke Tempat Umum (Kuntum) yang ada di sekitar sekolah. Dalam kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan sikap mandiri, kolaboratif dan peduli terhadap lingkungan sebagai sumber belajar dalam diri murid, melatih jiwa kepemimpinan dan kepedulian sesama murid serta bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitar.

Kunjungan ke Tempat Umum (Kuntum) dilakukan dengan alur BAGJA seperti berikut:

a. Buat Pertanyaan

Guru menanyakan kepada siswa tentang tempat umum yang ada di sekitar sekolah.

Guru menanyakan kepada siswa pembelajaran yang dapat meningkatkan kemandirian, kolaborasi dan kreatifitas siswa yang berbasis lingkungan seperti apa yang diharapkan?

b. Ambil Pelajaran

Menceritakan atau menyampaikan pengalaman yang pernah dialami terkait pemanfaatan tempat umum.

c. Gali Mimpi

Pembelajaran bermakna dengan lingkungan sekitar siswa sebagai sumber belajar akan dapat meningkatkan kompetensi siswa serta peran serta masyarakat dan orang tua.

d. Jabarkan Rencana

Membuat strategi untuk menyusun jadwal secara aktif untuk berkunjung ke tempat umum di sekitar sekolah secara bergantian kepada siswa kelas 3-4 SD. Selain itu berkoodinasi dengan Kepala sekolah, rekan guru serta masyarakat sekitar dilanjutkan sosialisasi kepada wali siswa dan kepada siswa sasaran.

e. Atur Eksekusi

1) Membuat tim dan penangung jawab program
2) Melakukan Manajemen Risiko
3) Melakukan Monitoring dan evaluasi
4) Membuat laporan

3. Hasil Aksi Nyata

Program kunjungan ke tempat Umum (Kuntum) dilakukan dalam rentang waktu 2 minggu. Kegiatan diawali dengan koordinasi dan penyampaian program kepada Kepala Sekolah dan rekan guru. Kegiatan selanjutnya mengundang wali siswa sebagai bentuk sosialisasi kegiatan yang dilanjutkan pemetaan kelompok siswa serta penyampaian program.

Kegiatan Kunjungan ke Tempat Umum (Kuntum) yang mana memusatkan pembelajaran lingkungan sebagai pusat siswa berkegiatan maka diadakan pula sosialisasi kegiatan terhadap masyarakat sekitar lingkugnan sekolah seperti , tokoh masyarakat, komite dan pelaku usaha lainnya serta pemilik lahan yang memungkingkan untuk pembelajaran.

Kegiatan ini dilakukan kelas 3, 4, 5 dan 6 di SD Negeri Podosoko 4 yang disesuaikan dengan materi/tema yang diajarkan seperti di kelas 3 berkaitan dengan kegiatan jual beli 4 berkaitan dengan Laporan wawancara. Pada kelas 5 pembelajaran tema 5 Ekosistem. Sedangkan untuk kelas 6 pada tema Globalisasi dan Wiausaha. Selain pembelajaran siswa juga menghasilkan produk kegiatan dari Kunjungan ke Tempat Umum (Kuntum) seperti produk kelas 3 yaitu Peta konsep tentang Kegiatan Ekonomi, dan Produk kelas 6 pembuatan kerajinan tangan yang bernilai ekonomi.

B. Feeling (Perasaan)

Perasaan saya Ketika melakukan aksi nyata Program yang berdampak pada siswa dengan topik Kunjungan ke Tempat Umum (Kuntum) penulis merasa tertantang dan ada pula rasa khawatir program tidak berjalan sesuai apa yang direncanakan mengingat kelas 6 sudah selesai melaksanakan ujian dan kelas3-5 sedang melaksaanakan PAS 2. Alhamdulillah lingkungan di sekitar sekolah dan siswa sangatlah menopang proses pembelajaran nyata yang nantinya dapat membangun pondasi pendidikan anak. Karena program Kuntum ini membutuhkan banyak pihak yang terkait untuk mensukseskan jalannya program.

Program yang dijalankan kurang lebih selama 2 minggu ini ternyata setelah dilaksanakan mendapat hasil yang memuaskan karena pada awal ada rasa was-was dan khawatir namun pada prosesnya semua pihak dapat mendukung program yang direncanakan.

C. Findings (Pembelajaran)

Pembelajaran yang saya dapat dari program Kunjungan ke Tempat Umum di lingkungan sekitar siswa yaitu saya semakin sadar bahwa lingkungan berperan penting dalam proses pembelajaran siswa baik secara langsung maupun tidak langsung, kemampuan saya berkoordinasi dengan Kepala sekolah rekan guru dan stake holder terkait mulai meningkat sehingga ada rasa percaya diri untuk mengaktualisasi apa yang menjadi program bagi murid. Setiap program yang dilaksanakan menggunakan alur BAGJA dan melaksankan MELR (Monitoring, Evaluasi, Learning dan Reporting) Serta menerapkan Manajemen Resiko dalam setiap program yang dilaksankan.

D. Future (Penerapan ke depan)

Beberapa rencana kegiatan yang akan diterapkan kedepan agar program yang dilaksanakan dapat diterapkan di kegaitan yang lain ataupun sebagai tambahan pengalaman bagi penulis yakni :

1. Kunjungan ke Tempat Umum (Kuntum) yang dilaksanakan kelas atas (3, 4, 5, dan 6) akan sekolah kami rencanakan dan terapkan di seluruh kelas yang ada.
2. Kegiatan yang dilakukan akan semakin optimal jika menggunakan rentang waktu minimal satu semester dikarenakan menyesuaikan tema/sub tema yang ada di setiap kelasnya.
3. Kegiatan ini akan berjalan berkelanjutan dengan menerapkan Monitoring dan Evaluasi yang beriringan karena sumber belajar lingkungan siswa sangatlah mendukung proses pembelajaran siswa.

E. Dokumentasi Kegiatan

1. Koordinasi Program Kuntum





2. Sosialisasi Program Kuntum

Sosialisasi pada murid dilakukan ketika waktu apel pagi.



3. Kegiatan Kuntum

Kegiatan diawali di sekolah dengan berdo'a bersama. Kemudian murid dibariskan 3 ke belakang, dimana dalam satu barisnya terdiri dari kelas 6/5/4/3. Anak yang besar diberi tanggung jawab untuk menjaga adik kelasnya dalam satu barisan. Sebelum kegiatan dilaksanakan Kepala Sekolah juga memberikan sambutan dan berbesan supaya anak-anak berhati-hati di jalan dan mendo'akan agar program dapat berjalan dengan lancar dan suskses.









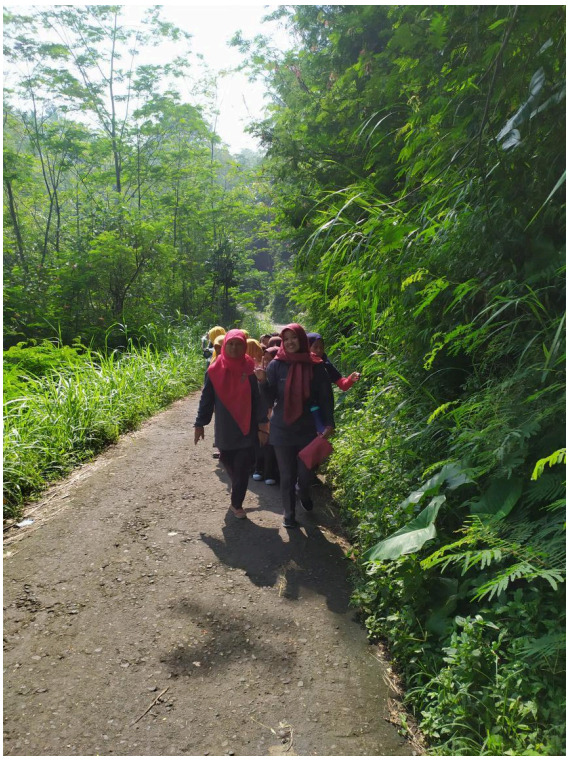




Tujuan kunjungan ke tempat umum kali ini adalah Pasar Desa Podosoko dan Lapangan Desa Podosoko. Karena jarak yang ditempuh +_ 1 Km atas kesepakatan bersama dilaksanakan dengan jalan kaki. Selama perjalanan anak-anak diajarkan cara menghormati orang tua dan bersosialisasi dengan warga sekitar yang dilewati. Di perjalanan untuk mengurangi rasa lelah anak-anak menyanyikan lagu-lagu seperti Naik-Naik ke Puncak Gunung, Di Sini senang Di Sana Senang, dll.







Sesampainya di pasar, anak dibiarkan untuk melakukan transaksi , dan mengamati kegiatan yang ada di pasar tersebut.





Setelah dari pasar, kemudian anak-anak diajak beristirahat di lapangan Desa Podosoko. Di lapangan mereka menikmati apa yang mereka beli, menceritakan kegiatan-kegiatan yang ada di pasar. Untuk menentukan siapa yang bercerita dilakukan dengan game.





