

Tugas Demonstrasi Kontekstual Modul 3.3

PENGLOLAAN PROGRAM YANG BERDAMPAK POSITIF PADA MURID

Oleh :

RASMADI,S.Si

CGP Angkatan 8 Kota Tegal

Tujuan Pembelajaran Khusus:

CGP dapat mengembangkan ide/gagasan dari ruang kolaborasi secara berkelompok menjadi sebuah prakarsa perubahan dalam bentuk rencana program/kegiatan yang memanfaatkan model manajemen prakarsa perubahan BAGJA.

LATAR BELAKANG

AKSIKU di HARI JUM'AT merupakan sebuah program atau kegiatan ko-kurikuler yang ada di sekolah kami SMK Negeri 2 Kota Tegal, kegiatan ini sudah cukup lama berjalan dan terprogram pada setiap pekan dari Tahun 2016 sampai dengan sekarang. Ide atau gagasan ini muncul berawal dari ketiadaan program atau kegiatan sekolah yang bisa memberdayakan segala potensi warga dan pemanfaatan aset yang dimiliki sekolah. Melalui perenungan dan perencanaan yang matang akhirnya terwujudlah sebuah program aksi/kegiatan sekolah yang dinamakan "**AKSIKU di HARI JUM'AT**". Ide ini juga tidak lepas dari kontribusi semua warga sekolah termasuk murid-murid kami sebagai aset manusia (SDM) yang telah ikut berpartisipasi dan terlibat aktif dalam mengupayakan terwujudnya rencana aksi dari program ini. Semua pihak yang terlibat bersinergi, berkolaborasi dan berkomitmen kuat untuk merealisasikan program aksi ini demi menciptakan budaya positif dan lingkungan kondusif yang dapat menumbuhkembangkan kepemimpinan murid (student agency) untuk mendorong partisipasi dan keterlibatan secara aktif dan kreatif murid dalam mengelola program yang berdampak positif bagi mereka secara bermakna, berkelanjutan dan menginspirasi bagi lahirnya program atau kegiatan baru yang lebih memberdayakan potensi, minat dan bakat murid. Saya sebagai individu bagian dari ekosistem sekolah dan juga calon guru penggerak terpanggil dan tergerak untuk menggerakkan komunitas di lingkungan sekolah dan sekitarnya untuk ikut proaktif dan terlibat secara aktif dalam mengambil peran dan tanggungjawabnya untuk mensukseskan program kegiatan ini. Akhirnya untuk melegalkan program aksi ini dibuatlah Surat Keputusan yang menyebutkan dan mengatur teknis pelaksanaan program kegiatan ini serta disosialisasikan kepada seluruh warga sekolah di SMK Negeri 2 Kota Tegal.

TUJUAN

Program ini bertujuan untuk mengaktualisasikan segala potensi, minat, bakat dan kebutuhan murid serta untuk mengembangkan kepemimpinan murid dalam beragam kegiatan yang memberdayakan potensi dan aset yang dimiliki murid dan sekolah sehingga berdampak positif bagi semua warga sekolah. Program ini juga sebagai wahana untuk bersosialisasi, mengembangkan kreatifitas dan membangun interaksi positif dan keakraban sesama murid, guru dan warga sekolah lainnya.

ALASAN PEMILIHAN PROGRAM

Pemilihan program aksi atau kegiatan ini dengan pertimbangan untuk membangun sekolah sebagai pusat pengembangan karakter, sebagai institusi moral yang memelihara dan menerapkan nilai-nilai kebijakan universal di lingkungan sekolah, menjadikan sekolah memiliki kepedulian dan kepekaan yang tinggi terhadap lingkungan masyarakat sekitar dalam hal menjaga nilai-nilai kearifan budaya lokal serta mendorong dan menumbuhkan pola berfikir positif dan kreatif bagi murid dengan memperhatikan suara, pilihan dan kepemilikan murid.

DESKRIPSI SINGKAT

Program **AKSIKU di Hari JUM'AT** merupakan akronim dari **Amal yang kuberikan, Keberanian yang kulakukan, Sehat badanku, Ingat Literasi, Kubaktikan untuk Sekolah tercinta**. Program ini termasuk ke dalam kegiatan ko-kurikuler yang digagas, diinisiasi dan dikembangkan untuk menumbuhkembangkan kepemimpinan murid agar mereka mampu menyuarakan ide/gagasan/pikiran positif dan kreatifitasnya, mengambil pilihan-pilihan yang ditawarkan dan memilih keputusan yang terbaik bagi dirinya, orang lain dan lingkungan sekitarnya, menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap setiap program atau kegiatan yang diselenggarakan sekolah. Program aksi dimaksudkan untuk mendorong prakarsa perubahan, memberikan kesempatan dan ruang kolaborasi yang cukup bagi murid untuk memanfaatkan dan mengelola aset/kekuatan dan potensi yang ada pada diri murid dan sekolah agar sasaran program bisa berdampak positif bagi murid khususnya dan bagi ekosistem sekolah pada umumnya.

1. DASAR FILOSOFI KHD

"Pendidikan adalah tempat persemaian segala benih-benih kebudayaan yang hidup dalam masyarakat kebangsaan. Dengan maksud agar segala unsur peradaban dan kebudayaan tadi dapat tumbuh dengan sebaik-baiknya. Dan dapat kita teruskan kepada anak cucu kita yang akan datang."

2. POIN KOMPONEN PROFIL PELAJAR PANCASILA YANG DIKEMBANGKAN

KREATIF

Menumbuhkembangkan kreatifitas murid terhadap program yang di laksanakan, pada saat editing video dan photo serta menumbuhkan hal-hal yang belum pernah ada didunia digital.

BERNALAR KRITIS

Menumbuhkembangkan murid mengungkapkan ide/gagasan terhadap program ini dilaksanakan, dimulai dari menyusun rencana, melaksanakan, sampai mengevaluasi program ini.

MANDIRI

Secara individu murid mampu mengelola diri dengan bertanggungjawab terhadap tugas yang di embannya.

BERGOTONG ROYONG

Murid mampu berkolaborasi dengan pembimbing serta rekan sejawat untuk mengembangkan ide dan kreatifitasnya.

3. KARAKTERISTIK LINGKUNGAN PENDUKUNG TUMBUHNYA KEPEMIMPINAN MURID YANG DIKEMBANGKAN

1. Lingkungan yang mengembangkan kesempatan untuk murid menggunakan pola pikir positif dan merasakan emosi yang positif, diharapkan kegiatan ini dapat mengembangkan siswa untuk melakukan hal-hal secara positif untuk dirinya sendiri serta memberikan pengaruh positif kepada kehidupan orang lain dan sekelilingnya.

2. Lingkungan yang membuka wawasan murid agar dapat menentukan dan menindaklanjuti tujuan, harapan atau mimpi yang manfaat dan kebajikannya melampaui pemenuhan kepentingan individu, kelompok, maupun golongan.

4. PRAKARSA PERUBAHAN

"Menumbuhkembangkan karakter siswa yang mandiri, kreatif, bernalar kritis dan gotong royong melalui kegiatan "AKSIKU di Hari JUM'AT"

5. TAHAPAN BAGJA

Untuk memudahkan perencanaan program ini, maka digunakan model manajemen tahapan BAGJA

B (Buat Pertanyaan)

Buat Pertanyaan Utama:

(1). Bagaimana cara menumbuhkembangkan berpikir kritis dan kreatif serta menuangkan ide/gagasan yang kreatif kepada dirinya, orang lain dan lingkungannya?

(2). Bagaimana cara menumbuhkan minat baca (literasi) pada murid melalui kegiatan literasi di setiap pagi sebelum memulai pembelajaran pada program Jum'at Literasi?

(3) Bagaimana mendorong peran dan tanggung jawab murid dalam setiap pelaksanaan program atau kegiatan sehingga mereka merasa memiliki kegiatan tersebut?

Tindakan yang diperlukan untuk mendapatkan jawaban:

1. Dialog bersama kepala sekolah serta rekan sejawat tentang bagaimana menumbuhkan kreatifitas siswa serta melakukan hal-hal positif dan kreatif yang berpengaruh kepada dirinya, orang lain dan lingkungannya.

2. Mengajak diskusi perwakilan murid-murid dari kelas X, Kelas XI, dan Kelas XII tentang bagaimana menumbuhkan pola pikir yang kritis dan kreatif serta melakukan hal-hal positif yang berpengaruh kepada dirinya, orang lain dan lingkungannya.

3. Melakukan pembinaan dan memberikan tugas, peran dan tanggung jawab kepada murid agar mereka bisa terlibat aktif dan mendorong kepemimpinan dalam setiap pelaksanaan program kegiatan.

Rencana untuk melibatkan suara/pilihan/kepemilikan Murid

Melakukan sesi dialog dengan perwakilan murid membahas tentang program yang berdampak positif serta ide yang kreatif yang perlu mendapatkan perhatian dan menampung ide dan aspirasi mereka.

Aspek sumber Daya yang dapat diberdayakan pada tahap ini:

- (a). Murid dari setiap tingkat/kelas
- (b). Rekan Guru/teman sejawat
- (c). Kepala Sekolah

Waktu Yang Diperlukan :

1 (satu) Minggu

Penanggung Jawab Kegiatan pada tahap ini :

Calon Guru Penggerak (CGP), Rekan Guru sejawat yang mendapat tugas, dan wali kelas pendamping

A (Ambil Pelajaran)

Pertanyaan

- (1) Kegiatan apa saja yang dapat mengembangkan pola pikir kritis, kreatifitas serta hal-hal positif di sekolah ?
- (2) Apa yang dirasakan siswa jika dapat melakukan hal-hal yang positif bagi dirinya, orang lain dan sekelilingnya?
- (3) Kegiatan sekolah apa yang dapat membantu menumbuhkan pola pikir kritis, kreatifitas serta hal-hal positif untuk dirinya, orang lain dan sekelilingnya?

Tindakan yang diperlukan untuk mendapatkan jawaban :

- (a). Mengidentifikasi kegiatan yang sudah dan akan dilaksanakan di sekolah bersama Kepala Sekolah dan rekan guru
- (b). Survei data melalui wali kelas dengan memberikan pertanyaan yang telah diidentifikasi sebelumnya bersama rekan guru dan perwakilan murid
- (c). Dengan bantuan guru rekan sejawat dan wali kelas berusaha memotivasi dan membimbing murid dan menyampaikan kebermanfaatn dan kebermaknaan kegiatan bagi tumbuh kembangnya kepemimpinan murid

Rencana untuk melibatkan suara/pilihan/kepemilikan Murid

Merealisasikan kegiatan sebagai bentuk konkret praktek baik secara langsung yang mengakomodasi partisipasi aktif murid untuk menumbuhkembangkan kreatifitas, interaksi positif dan relasi positif

Aspek Sumber Daya yang dapat diberdayakan pada tahap ini:

- (a). Murid dari berbagai tingkat/kelas
- (b). Guru yang ditunjuk sebagai pendamping
- (c). Wali Kelas

Waktu Yang Diperlukan :

1 (satu) Minggu

Penanggung Jawab Kegiatan pada tahap ini :

Calon Guru Penggerak (CGP), Rekan guru sejawat yang ditunjuk dan wali kelas

G (Gali Mimpi)

Buat pertanyaan

- (1) Apa kebiasaan-kebiasaan baru yang bisa ditumbuhkan dan diharapkan muncul ketika program atau kegiatan tersebut dilaksanakan untuk mendorong dan menumbuhkan kreatifitas murid bisa terwujud?
- (2) Apa hal-hal baru yang kami lakukan setelah terinternalisasinya bernalar kritis,mandiri,kreatif dan gotong royong terwujud?

Tindakan yang diperlukan untuk mendapatkan jawaban :

- (1). Mengajak rekan guru dan murid untuk membuat daftar harapan dan evaluasi mengenai pelaksanaan kegiatan ini sebelum dan sesudah Program" AKSIKU di HARI JUM'AT"terwujud
- (2). Memajang harapan-harapan murid tersebut dikelasnya masing-masing

Rencana untuk melibatkan suara/pilihan/kepemilikan Murid

- (1). Berdialog dengan murid mengenai daftar harapan dan evaluasi tentang program ini
- (2). Setiap murid ditugaskan untuk memberikan ide/gagasan harapan dengan terlaksananya program AKSIKU ini.

Aspek sumber Daya yang dapat diberdayakan :

- (a). Murid
- (b). Wali kelas
- (c). Kelas

Waktu Yang Diperlukan :

1 (satu) Minggu

Penanggung Jawab Kegiatan pada tahap ini :

CGP, Guru yang ditunjuk serta Wali kelas

J- Jabarkan Rencana

Buat pertanyaan

(1) Langkah pertama yang harus dilakukan seperti apa?

(2) Apa tindakan/usaha yang dapat mendukung agar program "AKSIKU di HARI JUM'AT" dapat mewujudkan kreatifitas murid ?

(3) Bagaimana mengukur kemajuan dan keberhasilan program tersebut?

Tindakan yang diperlukan untuk mendapatkan jawaban :

(1) Mendiskusikan rancangan program kegiatan yang terdiri dari wali kelas, perwakilan murid dan guru pendamping yang ditunjuk

(2) Membentuk tim dari beberapa murid perwakilan OSIS, murid yang terpilih dan guru

(3) Membuat catatan perkembangan dan evaluasi program

Rencana untuk melibatkan suara/pilihan/kepemilikan Murid

(1). Membentuk tim dan penanggungjawab bersama siswa

(2). Membuat jadwal yang bertugas dalam setiap kegiatan program "AKSIKU di HARI JUM'AT" bersama murid

(3). Menentukan projek/kegiatan yang dipilih akan dilaksanakan bersama murid

Aspek sumber Daya yang dapat diberdayakan :

(a). Murid

(b). Wali Kelas dan guru Pendamping

(c) Kelas

(d) Guru penggerak

Waktu Yang Diperlukan :

1 (satu) Minggu

Penanggung Jawab Kegiatan pada tahap ini :

Calon Guru Penggerak (CGP)

Guru Pendamping dan Wakil Kepala bidang Kesiswaan

A - Atur Eksekusi

Buat pertanyaan

(1)Siapa saja yang dilibatkan dalam kegiatan ini?

(2) Apa saja peran yang dibutuhkan dan siapa saja yang mengisi peran tersebut?

(3) Siapa yang bertanggungjawab agar program ini tetap berkelanjutan ?

(4)Kapan kegiatan ini akan dimulai?

Tindakan yang diperlukan untuk mendapatkan jawaban :

(1) Menyusun Tim Pelaksana program " AKSIKU di HARI JUM'AT" dan tim pemantau

(2) Membuat daftar nama siswa yang bertugas pada setiap kegiatan yang di dokumentasikan

(3) Melakukan evaluasi program dalam dua minggu sekali

Rencana untuk melibatkan suara/pilihan/kepemilikan Murid

(1). Bersama murid guru memberikan kesempatan kepada murid untuk membagi tugas dan projek kegiatan yang akan ditarjamahkan

(2) Setiap Kelompok melaporkan perkembangan kegiatan program AKSIKU di HARI JUM'AT

Aspek sumber Daya yang dapat diberdayakan :

(a). Murid

(b).Wali Kelas dan Guru Pendamping

(c) Guru Penggerak

Waktu yang diperlukan :

1 (satu) minggu sekali

Penanggungjawab Kegiatan : Wakil Kepala bidang Kesiswaa

Lampiran : Tambahan Program Kegiatan sesuai Rancangan Model BAGJA

PRAKARSA PERUBAHAN

Raih Mimpri melalui Literasi Digital

- Peserta didik membiasakan diri dengan kegiatan literasi secara digital mengenai kompetensi keahliannya masing-masing,
- Peserta didik membuat ringkasan yang telah dibaca pada kegiatan literasi digitalnya
- Peserta didik dapat memanfaatkan kegiatan literasi digitalnya dengan membuat mind map tentang kompetensi keahliannya secara mendalam

Literasi digital telah bergeser dari literasi baca tulis konvensional dengan menggunakan media cetak ke media elektronik yang lazim disebut literasi digital. Mengupayakan peserta didik mampu membangun kebiasaan baik yakni literasi digital. Kegiatan ini bertujuan memahami dan menerapkan Literasi digital dalam kehidupan sehari-harinya dikarenakan orientasi siswa lulus sekolah adalah bekerja dan telah memahami kompetensi keahliannya secara mendalam

TAHAPAN BAGJA

B- Buat Pertanyaan					
Membuat pertanyaan utama yang akan membuat arah investigasi kekuatan/potensi/peluang					
Menggalang atau membangun Tim koalisi perubahan					
Pertanyaan	Tindakan yang dilakukan untuk mendapatkan jawaban	Rencana untuk melibatkan suara, pilihan dan kepemilikan	Aset Kekuatan yang dapat diberdayakan pada tahap ini	Waktu yang diperlukan	Penanggungjawab
1. Bagaimana menunjukkan minat baca pada murid? 2. Bagaimana menumbuhkan berpikir kritis pada murid? 3. Bagaimana menumbuhkembangkan kepemimpinan pada murid	Membiasakan murid untuk membaca Memberikan masukan dan penalaran agar murid terbiasa dan menganalisis suatu kegiatan Memberikan dan menawarkan kegiatan yang dipilih oleh mereka secara mandiri	Memberi saluran kepada murid melalui media yang disukai Menerima masukan /pendapat dari siswa Meminta kepada siswa berkaitan dengan model penugasan	Murid Guru HP Wifi Media Web sekolah	1 minggu	Guru P5

Masukan, Kepemilikan : Voice

A-mbil Pelajaran

- Menyusun pertanyaan lanjutan menemukenali kekuatan/potensi/pejuang melalui investigasi
- Menentukan bagaimana cara menggali fakta, memperoleh data, survey individu,survey

Pertanyaan	Tindakan yang dilakukan untuk mendapatkan menjawab	Rencana untuk melibatkan suara,pilihan dan kepemilikan	Aset Kekuatan yang dapat diberdayakan	Waktu yang diperlukan	Penanggungjawab
------------	--	--	---------------------------------------	-----------------------	-----------------

			pada tahap ini		
1. Apa nama programnya? 2. Termasuk dalam program kegiatan apa? 3. Siapa yang terlibat dalam program?	1. Nama Prgram : Raih Mimpi melalui Literasi Digital 2. Termasuk kegiatan kokurikuler 3. Yang terlibat, murid,guru,walikelas, wakakur,wakasis dan kasek	Membangun kepercayaan murid Ringkasan hasil lirasi digital akan diupload di websekolah Sumber belajar dapat berupa blog dan lain- lain Memberikan kesempatan murid untuk refleksi	Murid Guru HP Wifi Media Web sekolah	1 Minggu	Guru P5/ Wali Kelas

G-ali mimpi (dream)					
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Menyusun deskripsi kolektif bilamana inisiatif terwujud ✓ Mengalokasikan untuk berproses Bersama, multi unsur(kapan, dimana siapasaja) 					
Pertanyaan	Tindakan yang dilakukan untuk mendapatkan menjawab	Rencana untuk melibatkan suara,pilihan dan kepemilikan	Aset Kekuatan yang dapat diberdayakan pada tahap ini (Aktor)	Waktu yang diperlukan	Penanggungjawab
1. Apakah produk dari literasi digital? 2. Bagaimana program literasi digital ini dapat berjalan lancar?	1. Siswa memahami berkaitan dengan profil jurusan 2. Siswa percaya diri untuk memasuki dunia kerja Siswa aktif berkolaborasi dengan sesama murid, guru dan wali kelas. Program ini telah terjadwal pada setiap	1. Siswa menemukan profil jurusan, peluang kerja masing-masih melalui internet sebagai wujud kemandirian dan	- Kepala sekolah: membuat regulasi/evaluasi - Orang tua siswa : Fasilitas HP - Ketua Prog. studi : Kordinasi tekait dg	1 minggu	Guru P5/ wali kelas

	hari kamis diawal pembelajaran sebelum jam pertama selama 30'	menyalurkan pendapat siswa 2. Hasil literasi digital didiskusikan dan dirangkum kemudian diupload di web sekolah	kompetensi/materi/profil jurusan - Guru: memfasilitasi kebutuhan belajar siswa - Murid: Mencari referensi, berkolaborasi dengan pihak terkait - Wali kelas: kordinasi kegiatan - Admin web sekolah: editor artikel - Komunitas praktis: terdiri dari ketua kelas kls X - MGMP P5: sebagai fasilitator dan evaluasi kegiatan - Alumni/Iduka: sebagai tokoh idola		
--	---	---	--	--	--

J-abarkan Rencana (Design)

- ✓ Mengidentifikasi Tindakan konkrit yang diperlukan untuk menjalankan Langkah-langkah untuk dilakukan segera, dan Langkah terobosan untuk mencapainya.
- ✓ Menyusun definisi kesuksesan pencapaian (tujuan, capaian, luaran)

Pertanyaan	Tindakan yang dilakukan untuk mendapatkan menjawab	Rencana untuk melibatkan suara, pilihan dan kepemilikan	Aset Kekuatan yang dapat diberdayakan pada tahap ini	Waktu yang diperlukan	Penanggungjawab
------------	--	---	--	-----------------------	-----------------

<ol style="list-style-type: none"> 1. Siapa yang akan melaksanakan kegiatan literasi digital ini bagaimana dan kapan? 2. Bagaimana mengukur kemajuan dan kelanjutan Langkah? 3. Bagaimana agar setiap anggota komunitas dapat melakukan perubahan 4. Langkah-langkah kecil apa yang diperlukan? 5. Langkah-langkah besar apa? 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Yang akan melaksanakan kegiatan ini adalah murid, guru bekerjasama dengan walikelas yang dilaksanakan setiap hari kamis 2. Setiap warga sekolah dapat berimprovisasi melakukan perubahan dengan berkolaborasi dan memberi apresiasi atas karya Bersama 3. Melakukan ide2 yang membangun 4. Langkah-langkah melakukan kordinasi kolaborasi dengan pengelola website sekolah untuk memediasi siswa mengupload hasil resume literasi digital 	<p>Guru memandu siswa untuk menemukan dengan profil jurusan. Memberi kesempatan siswa untuk mencari topik yang berkaitan dengan profil jurusan. Memberikan kesempatan siswa untuk mempresentasikan hasil resume sesuai dengan bidang studi/ jurusanya. Murid memilih media dan literasi sesuai dengan yang dimiliki</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kepala sekolah: membuat regulasi/evaluasi - Orang tua siswa : Fasilitas HP - Ketua Prog. studi : Kordinasi terkait dg kompetensi/materi/profil jurusan - Guru: memfasilitasi kebutuhan belajar siswa - Murid: Mencari referensi, berkolaborasi dengan pihak terkait - Wali kelas: kordinasi kegiatan - Admin web sekolah: editor artikel - Komunitas praktis: terdiri dari ketua kelas kls X - MGMP P5: sebagai fasilitator dan evaluasi kegiatan - Alumni/Iduka: sebagai tokoh idola - HP - Wifi - Media Web sekolah - Foto 	<p>1 minggu</p>	<p>Guru P5/ wali kelas</p>
--	---	---	---	-----------------	----------------------------

