

NOTULEN RAPAT
MGMP IPA KABUPATEN SAMPANG

Hari/Tanggal : Kamis, 21 Mei 2026

Waktu : 07.30 WIB – selesai

Tempat : SMPN 1 Sreseh

Kegiatan : 1. Pertemuan rutin MGMP IPA
2. Bimtek Kepenulisan buku Antologi
3. Berbagi Praktik Baik

A. Pembukaan

Kegiatan dibuka pada pukul 07.30 WIB oleh Kepala SMPN 1 Sreseh Bapak Sukamto, S.Pd., MM.

Dalam sambutannya, beliau menyampaikan:

- Rasa hormat dan apresiasi kepada seluruh peserta MGMP IPA yang telah hadir.
- Menjabarkan secara singkat kondisi SMPN 1 Sreseh
- Menyampaikan rasa bangga kepada MGMP IPA yang melaksanakan program kegiatan yang berfokus pada kompetensi guru..
- Harapan agar kegiatan ini dapat menginspirasi semua guru dan dapat menjadi ajang berbagi dan meningkatkan kompetensi sehingga dapat diimplementasikan dalam melaksanakan melaksanakan tugas keguruan di sekolah.

B. Sambutan Ketua MGMP IPA

Ketua MGMP IPA menyampaikan bahwa:

- Kegiatan hari ini merupakan kegiatan terakhir di semester genap, dan satu-satunya minggu yang memungkinkan pelaksanaan kegiatan.
- Peserta Kegiatan banyak yang tidak dapat hadir karena bertepatan dengan berbagai kegiatan di sekolah masing-masing.
- Pada kesempatan kali ini kegiatan MGMP IPA berfokus pada pembuatan buku antologi yang merupakan program kerja di semester ini, dan berbagi praktik baik dari pemenang lomba inovasi guru.

C. Kegiatan Inti

1. Bimbingan Teknis Buku Antologi

Narasumber : Ibu Denok Setyowati, S.Pd.,M.Pd

a. Dasar-Dasar Menulis

Narasumber menjelaskan bahwa menulis merupakan keterampilan dasar yang dapat dipelajari dan dilatih secara terus-menerus. Menulis bukan hanya aktivitas akademik, tetapi juga media refleksi, komunikasi, dan dokumentasi pengalaman.

Poin penting:

- Menulis dimulai dari ide sederhana.
- Menulis tidak harus sempurna pada draft pertama.
- Konsistensi lebih penting daripada menunggu inspirasi.

b. Penulisan Buku Antologi Guru

Disampaikan bahwa buku antologi merupakan kumpulan tulisan dari beberapa penulis dalam satu tema besar.

Tema besar yang diangkat:

“Jejak Pengabdian di Ruang Kelas”

Subtema yang dapat dipilih peserta:

- Potret kehidupan guru
- Kisah inspiratif bersama murid
- Tantangan dunia pendidikan
- Inovasi pembelajaran
- Pendidikan karakter
- Refleksi emosional guru
- Sekolah sebagai rumah kedua

c. Penentuan Tema, Judul, dan Premis

Narasumber menjelaskan bahwa sebelum menulis, guru perlu menentukan:

- **Tema** → topik besar tulisan
- **Judul** → nama tulisan yang menarik
- **Premis** → inti gagasan atau arah tulisan

Contoh:

- **Tema:** Pendidikan karakter
- **Premis:** Keteladanan lebih efektif dibanding hukuman
- **Judul:** *Keteladanan yang Lebih Kuat dari Nasihat*

d. Struktur Penulisan Antologi

Peserta diarahkan menggunakan pola:

Pembuka → Konflik/Tantangan → Proses → Refleksi → Penutup Inspiratif

Ketentuan tulisan:

- Jenis tulisan Esai Reflektif Naratif (populer)
- Panjang tulisan: **1000–1500 kata**
- Ukuran Kertas UNESCO (**155 x 230 mm**)
- Font: **Book man Old Style 12**
- Spasi: **1,5**
- Margin: **Normal**
- Bahasa: komunikatif & reflektif
- Orisinal, bukan plagiasi
- Boleh menambahkan foto kegiatan (opsional)

e. Praktik Penulisan

Peserta melakukan latihan:

1. Menentukan subtema tulisan.
2. Membuat premis.
3. Menentukan judul.
4. Menyusun kerangka tulisan awal.

f. Diskusi dan Tanya Jawab

Beberapa pertanyaan yang muncul dari peserta:

1. Bagaimana jika saat menulis, tiba-tiba mengalami kebuntuan?
Jawaban: Berhenti menulis, kita kasih jeda, karena menulis adalah konsistensi tidak harus langsung jadi..
2. Bagaimana menemukan ide tulisan?
Jawaban: Bisa dengan teknik observasi, mind mapping, membaca silang dan lain sebagainya.
3. Bagaimana menentukan judul yang menarik?
Jawaban: gunakan unsur emosional, pengalaman, atau konflik.

g. Hasil Kegiatan

1. Peserta memahami dasar penulisan buku antologi guru.
2. Peserta mampu menentukan tema dan premis tulisan.
3. Sebagian peserta telah menyusun draft awal tulisan.
4. Disepakati pembimbingan melalui grup WA dan pengumpulan naskah setiap hari sabtu dalam 1 pekan.

h. Kesimpulan

Kegiatan Bimtek berjalan dengan baik dan mendapat antusiasme peserta. Guru diharapkan dapat mengembangkan pengalaman pembelajaran menjadi karya tulis reflektif yang inspiratif untuk diterbitkan dalam buku antologi bersama.

2. Praktik Baik (Best Practice)

Narasumber : Bapak Budi Astomo, S.Pd (Juara 2 Lomba Inovasi Guru Kab. Sampang)

a. Latar Belakang Praktik Baik

Narasumber menyampaikan bahwa pembelajaran saat ini perlu menyesuaikan dengan dunia siswa yang dekat dengan media digital, video pendek, dan media sosial. Oleh karena itu, guru menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis content creator pendidikan, di mana siswa tidak hanya menerima materi, tetapi juga berperan sebagai pembuat konten pembelajaran.

Tujuan inovasi ini adalah:

1. Meningkatkan pemahaman konsep materi melalui proses menjelaskan kembali.
2. Menumbuhkan keberanian berbicara di depan umum (*public speaking*).
3. Meningkatkan rasa percaya diri siswa tampil di depan kamera.
4. Mengembangkan kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital siswa.

b. Tahapan Pelaksanaan Praktik Baik

1). Tahap Memantik dan Membangun Ketertarikan Siswa

Pembelajaran diawali dengan **pemantik (apersepsi)** yang dekat dengan kehidupan siswa, yaitu:

- Guru menampilkan video konten edukasi singkat dari media sosial yang relevan dengan materi pelajaran.
- Guru mengajukan pertanyaan pemantik seperti:

“Mengapa video seperti ini mudah dipahami?”

“Kalau kalian menjadi kreator, bagaimana cara menjelaskan materi agar teman lain mudah memahami?”

Guru juga memberikan tantangan sederhana:

“Hari ini kalian bukan hanya belajar materi, tetapi menjadi guru kecil dan content creator pembelajaran.”

Pada tahap ini terlihat antusiasme siswa meningkat karena mereka merasa pembelajaran lebih dekat dengan dunia keseharian mereka.

2). Tahap Eksplorasi Materi

Siswa terlebih dahulu memahami konsep materi melalui:

- Diskusi kelompok
- Analisis sumber belajar
- Pendampingan guru dalam memahami inti materi

Guru menekankan bahwa siswa harus benar-benar memahami materi sebelum membuat konten, karena:

“Seseorang akan lebih memahami ketika mampu menjelaskan kembali kepada orang lain.”

3. Tahap Produksi Konten Pembelajaran

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberi tugas membuat konten pembelajaran kreatif, seperti:

- Video penjelasan materi
- Podcast edukasi
- Simulasi/peran
- Video eksperimen
- Konten edukasi ala *reels* atau *TikTok pembelajaran*

Tahapan yang dilakukan siswa:

1. Menentukan ide dan konsep konten.
2. Menyusun naskah sederhana.
3. Berlatih penyampaian materi.
4. Melakukan pengambilan video.
5. Editing sederhana menggunakan aplikasi digital.

Guru berperan sebagai fasilitator dan pembimbing.

4). Tahap Presentasi dan Publikasi

Setelah konten selesai:

- Siswa menampilkan hasil karya di kelas.
- Beberapa video diunggah pada media sekolah atau kanal pembelajaran.
- Siswa melakukan refleksi terhadap pengalaman belajar.

Guru memberikan apresiasi kepada semua kelompok untuk membangun rasa percaya diri.

c. Dampak yang Dirasakan Siswa

1). Peningkatan Pemahaman Materi

Narasumber menjelaskan bahwa siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik karena mereka belajar melalui proses:

memahami → menyusun → menjelaskan → merekam → merefleksi

Siswa menjadi lebih mudah mengingat konsep karena mereka mengalami pembelajaran secara langsung (*learning by doing*).

Indikator yang terlihat:

- Jawaban siswa lebih runtut.
- Kemampuan menjelaskan konsep meningkat.
- Hasil evaluasi pembelajaran mengalami peningkatan.

2). Meningkatkan Keberanian Public Speaking

Pada awal kegiatan banyak siswa merasa:

- malu berbicara,
- takut salah,
- tidak percaya diri.

Namun setelah beberapa kali praktik:

- siswa mulai berani berbicara di depan kelas,
- mampu menjelaskan materi dengan suara lebih jelas,
- lebih percaya diri menyampaikan pendapat.

Narasumber menyampaikan:

“Anak yang biasanya diam di kelas justru mulai berani berbicara ketika diberi ruang untuk tampil sebagai kreator.”

3). Keberanian Tampil di Depan Kamera

Perubahan signifikan terlihat pada kemampuan siswa tampil di depan kamera.

Awalnya:

- gugup,
- menghindari kamera,
- membaca teks tanpa ekspresi.

Setelah pendampingan:

- siswa mulai lebih ekspresif,
- mampu berbicara tanpa membaca teks sepenuhnya,
- berani tampil secara mandiri.

Bahkan beberapa siswa mulai membuat konten edukasi secara mandiri di luar tugas sekolah.

4). Penguatan Soft Skills

Selain pemahaman materi, inovasi ini juga mengembangkan:

- kemampuan komunikasi,
- kreativitas,
- kerja sama tim,
- problem solving,
- literasi digital,
- rasa tanggung jawab.

d. Faktor Pendukung Keberhasilan

Beberapa faktor keberhasilan praktik baik:

1. Guru menjadi fasilitator, bukan pusat pembelajaran.
2. Materi dikaitkan dengan dunia siswa.
3. Penggunaan teknologi yang sederhana dan mudah diakses.
4. Adanya apresiasi terhadap hasil karya siswa.
5. Lingkungan kelas yang aman dan tidak menghakimi kesalahan siswa.

e. Kesimpulan

Praktik baik pembelajaran berbasis content creator pendidikan terbukti memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran. Siswa tidak hanya memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga mengalami peningkatan keberanian dalam public speaking, kepercayaan diri tampil di depan kamera, serta keterampilan komunikasi abad 21.

Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga produsen pengetahuan yang mampu menyampaikan materi kepada orang lain dengan cara kreatif.

Tindak Lanjut

- Mengintegrasikan proyek content creator pada berbagai mata pelajaran.
- Membuat kanal konten edukasi sekolah.
- Mengadakan pameran atau festival karya video pembelajaran siswa.
- Memberikan pelatihan editing sederhana bagi guru dan siswa.

D. Penutup

Kegiatan berlangsung lancar dan diharapkan dapat diimplementasikan di sekolah masing-masing. Kegiatan ditutup dengan doa yang dipimpin Bapak Budi Astomo, S.Pd