Improving Teacher Competence in Making and Using Simple Teaching Aids as Class Displays for New Telaga Elementary School Teachers for the 2020/2021 Academic Year

Peningkatan Kompetensi Guru dalam Membuat dan Memanfaatkan Alat Peraga Sederhana sebagai Display Kelas Bagi Guru SD Negeri Telaga Baru Tahun Pelajaran 2020/2021

Jawariah

doi: <https://doi.org/10.51518/lentera.v3i2.47>

email: jawariah1970@gmail.com

Guru Kelas di SD Negeri Telaga Baru Kec. Taliwang – Sumbawa Barat

Abstract: The use of simple teaching aids is one way to hone teacher competence in the teaching and learning process. For this reason, this research was conducted to improve the competence of teachers in their respective fields which was carried out at SD Negeri Telaga Baru, Taliwang District. The creation of props is also used as a class display. This manifests two advantages in terms of 1) teacher improvement in making, utilizing, and designing teaching aids, 2) creating fun classroom displays for students. The research was conducted in two cycles. The stages of the activity are 1) Socialization, 2) KD analysis and types of teaching aids, 3) Determining the sketch/pattern of teaching aids, 4) Making props that have been determined, 5) Presentation on the props that have been made, 6) Socialization about the second cycle, as a follow-up to the improvement of the first cycle, and 7) Exhibition of works/work titles. In the results of the first cycle, the teacher improved the components used from the teaching aids, in the second cycle the teacher carried out the working title because he had realized the teaching aids that were in line with expectations. This certainly manifests the results of a significant increase in teacher competence because they have carried out cognitive and technical processes in making works in the form of teaching aids.

Keywords: Teacher Competence, Props, Class Display

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru pada bidangnya masing masing yang dilaksanakan di SD Negeri Telaga Baru Kecamatan Taliwang. Penciptaan alat peraga sekaligus dimanfaatkan sebagai display kelas. Hal ini mewujudkan dua hal keuntungan dari aspek 1) peningkatan guru dalam membuat, memanfaatkan, dan merancang alat peraga, 2) menciptakan display kelas yang menyenangkan bagi siswa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Adapun tahapan kegiatannya 1) Sosialisasi, 2) Analisis KD dan jenis alat peraga, 3) Menentukan sketsa/pola alat peraga, 4) Membuat

alat peraga yang telah ditentukan, 5) Presentasi tentang alat peraga yang telah dibuat, 6) Sosialisasi tentang siklus kedua, sebagai tindak lanjut perbaikan siklus pertama, dan 7) Pameran hasil karya/gelar karya. Hasil dari siklus pertama guru memperbaiki komponen yang digunakan dari alat peraga, siklus kedua guru melaksanakan gelar karya karena telah mewujudkan alat peraga yang sesuai dengan harapan. Hal ini tentu mewujudkan hasil peningkatan kompetensi guru yang signifikan karena telah melaksanakan proses kognitif dan teknis dalam pembuatan karya berupa alat peraga.

Kata kunci: Kompetensi Guru, Alat Peraga, Display Kelas

A. PENDAHULUAN

Keberhasilan pembelajaran di kelas meliputi beberapa faktor. Faktor tersebut bisa berasal dari guru, model pembelajaran, dan sumber serta fasilitas pendukung. Dalam mengatur proses pembelajaran tersebut telah menjadi tanggung jawab seorang guru untuk mengelolah pembelajaran tersebut agar menjadi efektif. Tugas pokok dan fungsi guru berdasarkan Permendikbud nomor 15 Tahun 2018 sebenarnya mengatur tentang Pemenuhan Beban Kerja Guru dalam 12 minggu adalah 40 jam terdiri dari 37.5 jam efektif dan 2.5 jam istirahat. Selanjutnya dalam pasal 3 ayat (1) merinci kegiatan-kegiatan pokok yang perlu dilakukan guru dalam melaksanakan beban kerja selama 37, 5 (tiga puluh tujuh koma lima) sebagai jam kerja efektif.

Keefektifan tersebut dapat dicapai dengan landasan tujuan pendidikan yang tepat sasaran. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan pendidikan nasional juga untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tanggungjawab guru untuk mencerdaskan siswa melibatkan banyak aspek, mulai dari orang tua, lingkungan, proses pembelajaran itu sendiri serta manajemen Kepala Sekolah instansi yang mengelolah kebijakan dalam pendidikan. Peran serta Kepala Sekolah dalam mengontrol proses pendidikan di sekolah yakni dengan mengadakan supervisi dan evaluasi. Supervisi kepala sekolah adalah tugas pokok guru yaitu mulai dari hal perencanaan pembelajaran, kemudian pelaksanaan yaitu pengelolaan kelas, penyajian materi apakah sudah sesuai dengan rencana atau belum.

Model pembelajaran yang diberikan guru memiliki pengaruh yang signifikan bagi proses belajar siswa. Salah satu keefektifan pembelajaran merupakan media. Khususnya jika diberlakukan pada siswa Sekolah Dasar. Siswa Sekolah Dasar memiliki daya kognisi pada tahap pra operasional konkret yakni di umur 9-12 tahun sehingga membutuhkan model pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diresapi melalui model pembelajaran yang disederhanakan. Model pembelajaran tersebut dapat dilakukan melalui pemanfaatan belajar model visual

dan juga menyenangkan. Untuk itu, model pembelajaran yang memanfaatkan visual itu bisa berupa gambar, video, atau sebuah alat peraga. Hal ini dapat dilakukan dengan merancang sebuah display kelas, agar menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar. Siswa Sekolah Dasar lebih senang jika dapat melakukan praktis langsung dalam pembelajaran. Hal ini jika dimanfaatkan dapat menguatkan memori anak, karena suatu yang dilakukan langsung dengan melibatkan otak dan tubuh dapat mudah diingat. Alat peraga menjadi pilihan alat pembelajaran yang memudahkan siswa untuk mengingat dan mudah dicerna karena bersifat praktis dan dapat divisualisasikan langsung. Dalam hal ini, alat peraga dapat juga sekaligus dirancang sebagai display kelas. Hal ini bukan saja dapat melibatkan kebermanfaatan dalam kemudahan belajar anak tetapi juga mewujudkan kelas yang bersuasana menyenangkan sehingga dapat mengembangkan psikologis anak dengan baik. Tentunya segala bentuk penanaman nilai pendidikan dapat berjalan dengan baik jika kebermanfaatannya dilaksanakan secara maksimal.

Berdasarkan hasil survey guru menyatakan 0,16% guru yang menggunakan Alat Peraga Sekolah (APS) dalam pembelajaran. Artinya hanya sedikit guru yang memanfaatkan APS di kelas. Begitu juga yang dilakukan di SD Negeri Telaga Baru Kabupaten Sumbawa Barat. Selaku Kepala Sekolah yang menjadi supervisor dan Kepala Satuan Pendidikan, perlu adanya pengarahan kepada guru dalam mengevaluasi pembelajaran di satuan sekolahnya. Untuk itu, Kepala Sekolah SD Negeri Telaga Baru menginisiasi inovasi kepada guru-guru mata pelajaran untuk menggunakan alat peraga sebagai pemanfaatan media pembelajaran di kelas sekaligus sebagai display guna menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak. Hal ini juga memicu psikologi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, Kepala Sekolah selaku peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan kemampuan guru mata pelajaran di kelas dalam memanfaatkan alat peraga pada proses pembelajaran.

Display kelas merupakan salah satu usaha guna menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan efektif. Penyampaian materi pelajaran, kondisi psikologis pendidik maupun peserta didik dan tata ruang kelas (*setting/layout*) atau *display* kelas.

Menurut Saefudin, (2015) *display classroom* memiliki beberapa manfaat dalam menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas. Manfaat tersebut, antara lain:

- a) *Display classroom* dapat digunakan sebagai sumber belajar, berupa objek pengamatan pada proses mengamati (*observing*) dalam rangkaian pembelajaran dengan pendekatan saintifik (*scientific approach*).
- b) *Display classroom* dapat pula digunakan sebagai ilustrasi dalam memperjelas bahan ajar melalui gambar atau media visual lain.
- c) *Display classroom* dapat digunakan sebagai contoh nyata karya 2 atau 3 dimensi yang harus ditiru atau dimodifikasi oleh peserta didik.
- d) *Display classroom* dapat merangsang ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran, karena disajikan secara konkret atau manipulasi gambar, sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

- e) *Display classroom* merupakan apresiasi atau penghargaan terhadap hasil karya peserta didik maupun guru.
- f) *Display classroom* sebagai bukti fisik historis pembelajaran, sekaligus dapat digunakan sebagai portofolio peserta didik atau guru yang autentik.
- g) *Display classroom* dapat digunakan sebagai Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) melalui karya inovatif berupa hasil teknologi tepat guna dan hasil karya seni atau alat peraga pembelajaran.
- h) *Display classroom* juga dapat digunakan sebagai Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) melalui karya ilmiah berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam memperbaiki proses pembelajaran atau meningkatkan kualitas pembelajaran dengan penggunaan media pada pembelajaran tertentu sebagai fokusnya.

Merancang sebuah pembelajaran merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru atau seorang pendidik. Hal ini memang tidak mudah, karena rancangan tersebut adalah alat yang digunakan dalam proses keberhasilan belajar peserta didik atau siswa. Chatib (2013: 33) mengungkapkan ada dua hal sederhana yang perlu diperhatikan agar ruang kelas itu menyenangkan dan tidak menjadi penjara bagi siswa, yaitu: 1) menyusun barang-barang pelengkap yang ada di dalam kelas membuat display kelas. Hal senada juga diungkapkan oleh Silberman (2009: 15) yang mengungkapkan bahwa dekorasi interior dari belajar aktif adalah menyenangkan dan menantang bagi siswa. Proses pembelajaran tidak monoton dilaksanakan di luar kelas, umumnya banyak dilaksanakan di dalam kelas. Oleh karenanya, kelas sebaiknya menjadi tempat yang dapat memberikan suasana yang menyenangkan karena berfungsi sebagai ruang belajar bagi guru dan siswa.

Alat peraga dapat dijadikan sebagai bahan pembelajaran jika alat peraga tersebut merupakan desain dalam materi pelajaran yang peruntungannya sebagai bahan pembelajaran. Fungsi utama alat peraga ialah untuk menurunkan sifat abstrak dari suatu konsep agar siswa dapat dengan mudah menangkap arti konsep tersebut. Nasution (1990) mengungkapkan bahwa alat peraga adalah "alat bantu dalam mengajar lebih efektif". Alat peraga juga adalah bagian dari media pengajaran, yakni sebagai alat bantu mengajar serta menjadi penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Selain itu, alat peraga atau alat bantu adalah alat pelajaran yang dipakai guru untuk menerangkan atau memperjelas materi pelajaran agar murid dapat lebih mudah mengerti, lebih tertarik dan lebih cepat memahami. Alat bantu dijadikan salah satu komponen yang mendukung proses belajar mengajar. Kedudukannya sama dengan media pembelajaran. Untuk memahami konsep abstrak, siswa memerlukan benda-benda kongkrit sebagai perantara konsep yang bersifat abstrak yang dapat dicapai melalui tingkat belajar yang berbeda-beda. Bahkan orang dewasa yang umumnya sudah dapat memahami konsep abstrak dalam keadaan tertentu sering memerlukan visualisasi (Miyarso: 2011).

Sementara itu, Menurut Oemar, (2004) alat bantu atau alat peraga fungsinya tidak bisa disamakan dengan media pembelajaran. Alat peraga atau alat bantu dalam pemanfaatannya masih sangat memerlukan manusia (guru) agar dapat menyampaikan pesan atau informasi sesuai dengan tujuan

pembelajarannya sedangkan media pembelajaran dapat dipergunakan secara mandiri karena sudah meliputi pesan atau mengandung informasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan tanpa harus melibatkan manusia (guru) lagi. Dengan kata lain, alat bantu merupakan bagian dari media pembelajaran. Berdasarkan Wijaya dan Rusyan, (1994) yang dimaksud Alat Peraga Pendidikan adalah media pendidikan berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.

Honnest Umami Kultsum (2017:858) menyatakan bahwa fungsi utama dari alat peraga adalah untuk menurunkan keabstrakan dari konsep serta menghilangkan verbalisme pada diri peserta didik, agar peserta didik mampu menangkap arti sebenarnya konsep tersebut. Dengan melihat, meraba, dan memanipulasi obyek/alat peraga maka peserta didik mempunyai pengalaman pengalaman konkret dalam kehidupan sehari-hari tentang arti dari suatu konsep. Secara terperinci, nilai atau manfaat audiovisual aids atau alat peraga menurut Encyclopedia of Educational Research adalah sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Membuat pelajaran lebih menantang atau tidak mudah dilupakan.
- d. Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan para siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Menyebabkan agar hasil belajar lebih permanen dan mantap.
- h. Membantu anak-anak yang ketinggalan dalam pelajarannya.
- i. Memberikan alasan yang wajar untuk belajar karena membangkitkan minat perhatian (aktivitas pada murid).
- j. Memberikan pemahaman yang lebih tepat dan jelas

Wibowo (2013) Kompetensi adalah tingkat keterampilan, pengetahuan dan tingkah lakunya dimiliki oleh seorang individu dalam melaksanakan tugas yang dibebankan kepadanya dalam organisasi. Guru sebagai tenaga profesional atau pelaksana dan pembimbing dalam proses pembelajaran, sangat penting agar guru memiliki berbagai upaya guna meningkatkan kualitas pembelajaran dengan tujuan dapat mewujudkan pembelajaran yang berhasil dan mewujudkan pendidikan yang berkualitas. "Undang-undang No. 4 tahun 2005 tentang Guru Dan Dosen pasal 4 menegaskan bahwa guru sebagai agen pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional".

Menurut El-Khuluqo (2015) mengingat begitu penting adanya upaya guru tersebut, maka perlu diketahui bahwa untuk mewujudkan pembelajaran yang berhasil (efektif) dan dapat melakukan pembelajaran yang berkualitas, guru harus melaksanakan beberapa peran sebagai berikut:

- a. Guru sebagai model, siswa membutuhkan guru sebagai model yang dapat dicontoh dan dijadikan teladan. Guru harus memiliki kelebihan, baik pengetahuan, keterampilan, maupun kepribadian.

- b. Guru sebagai perencana, guru berkewajiban mengembangkan tujuan-tujuan pendidikan menjadi rencana-rencana yang operasional.
- c. Guru sebagai penilai kemajuan siswa, peran ini erat kaitannya dengan tugas mengevaluasi kemajuan belajar siswa.
- d. Guru sebagai pemimpin, guru merupakan pemimpin di dalam kelas, banyak tugas yang harus dilakukan oleh guru, seperti memelihara ketertiban kelas maupun mengatur ruangan.
- e. Guru sebagai petunjuk jalan kepada sumber-sumber, guru berkewajiban menunjukkan berbagai sumber yang cocok untuk membantu proses belajar siswa.¹

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan dilaksanakan di SD Negeri Telaga Baru Kecamatan Taliwang dalam waktu kurang lebih 3 (tiga) bulan (mulai kegiatan persiapan hingga pelaksanaan tindakan). Dimulai tanggal 1 Oktober 2020 Subyek dalam penelitian ini adalah Guru SD Negeri Telaga Baru. Jumlah guru yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 12 orang. Ada beberapa tahapan dalam tindakan penelitian yaitu tahap Perencanaan tindakan, Pelaksanaan tindakan, Analisis dan refleksi tindakan Pada tahap ini peneliti dan guru berkolaborasi mengadakan kegiatan (1) mengamati teknik pembelajaran yang telah dilakukan; (2) mengidentifikasi faktor-faktor hambatan dan kemudahan guru dalam pembelajaran; (3) merumuskan alternatif tindakan yang akan dilaksanakan selanjutnya; (4) menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran dengan alat peraga yang telah dievaluasi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Telaga Baru pada beberapa kelas. Guru dituntut untuk menerapkan display kelas pada masing-masing kelas. Hal ini menghasilkan beberapa karya kreatif yang bermanfaat dalam pembelajaran. Adapun jumlah guru yang mengikuti kelas ini penelitian ini sebanyak 12 orang. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus. Siklus pertama guru menggunakan alat peraga di dalam kelas, siklus kedua guru melakukan beberapa perbaikan pada bahan dan komposisi alat peraga untuk memaksimalkan penerapannya.

Siklus I

Pada siklus pertama semua guru sasaran telah menghasilkan karya alat peraga sederhana dengan baik, namun ada beberapa perbaikan di antaranya dari segi bahan yang digunakan, komposisi warna dan keindahan serta kekuatan.

a) Perencanaan

Pada tahapan ini guru menyusun rencana pembelajaran yang disertai dengan model pembelajaran menggunakan alat peraga sebagai media. Hal ini dilakukan dengan menganalisis KD terlebih dahulu

b) Pelaksanaan

Dalam pelaksanaan diadakan sosialisasi oleh Kepala Sekolah terhadap pemanfaatan alat peraga yang penting dilakukan untuk memaksimalkan pembelajaran di kelas. Adapun tahap pelaksanaannya secara menyeluruh adalah:

- Sosialisasi
- Analisis KD dan jenis alat peraga
- Menentukan sketsa/pola alat peraga
- Membuat alat peraga yang telah ditentukan
- Presentasi tentang alat peraga yang telah dibuat
- Sosialisasi tentang siklus kedua, sebagai tindaklanjut perbaikan siklus pertama
- Pameran hasil karya/gelar karya

c) Pengamatan

Proses pengamatan adalah tahapan observasi yang dilakukan guru dalam menilai seberapa jauh anak dapat menerima pembelajaran di kelas dengan perlakuan metode pembelajaran yang diterapkan guru. Sementara supervisi juga dilakukan Kepala Sekolah dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan guru di kelas. Dalam hal ini hasil yang ditemui adalah masih kurangnya nilai kekuatan alat peraga dari segi bahan dan komposisi.

d) Refleksi

Pada tahapan ini guru melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukannya serta kualitas alat peraga yang digunakan guru. Hal ini sekaligus merupakan perbaikan yang perlu dilaksanakan dalam membuat alat peraga sebagai display kelas.

Siklus II

Agar memenuhi harapan dilakukan perbaikan terhadap koreksi-koreksi siklus pertama terjadilah siklus kedua. Hasil karya siklus kedua sudah memenuhi harapan dan dilaksanakan gelar karya.

Sama halnya pada siklus pertama, siklus kedua dilakukan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus kedua ini dilakukan terus di bawah pendampingan Kepala Sekolah selaku pembina atau pembimbing.

a) Perencanaan

Perencanaan pada siklus kedua adalah pendampingan dengan pembina. Dalam tahap perencanaan ini dilakukan pengimplementasian hasil evaluasi dari siklus pertama. Guru memperbaiki kekurangan dari segi komponen alat peraga yang dilakukan, sehingga guru yang terkait mencari bahan atau komponen untuk memperbaiki alat peraganya.

b) Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan guru sudah mulai membuat alat peraga yang telah dievaluasi oleh pembina. Pada tahapan ini juga terus dilakukan pendampingan oleh pembina sekaligus Kepala Sekolah dan juga peneliti. Alat peraga kembali digunakan dalam pembelajaran dan dapat digunakan berkelanjutan. Guru melakukan presentasi hasil dari alat peraga yang digunakan tersebut.

c) Pengamatan

Pengamatan ini dilakukan oleh pembina dalam pelaksanaan pembuatan dan penggunaan alat peraga sebagai display kelas. Hal ini diamati pula dari segi

keefektifannya sehingga lolos uji kelayakan dari segi penggunaan dalam pembelajaran.

d) Refleksi

Pada akhir pengamatan, refleksi akan menjadi bagian dari sebuah proyek. Evaluasi menjadi bagian dari berproses agar mewujudkan tujuan yang diinginkan. Hasil karya yang telah memenuhi harapan kemudian digelar pada sebuah gelar karya di sekolah. Hal ini sebagai wujud hasil karya kreativitas nyata yang telah dilakukan oleh para guru.

Gambar 1. Siklus Penelitian

1. Peningkatan Kemampuan Guru dalam Membuat Alat peraga sebagai Display Kelas

Melakukan tahapan kegiatan pembuatan alat peraga sebagai display kelas sekaligus mampu meningkatkan kemampuan guru. Proses pembuatan alat peraga ini dilakukan dengan menempuh beberapa tahapan kegiatan, mulai dari sosialisasi, analisis KD, perancangan kegiatan pembelajaran yang melibatkan pembuatan RPP dan juga penilaian. Kegiatan ini juga dilakukan dalam dua siklus penelitian tindakan sehingga dalam rentang pembuatan tersebut guru mengalami tahapan refleksi yang berisikan evaluasi. Tentu hal ini menciptakan peningkatan kemampuan guru dari segi kompetensi analisis dan cipta karya serta keberhasilan memunculkan model pembelajaran baru dalam pembelajarannya.

Kemampuan guru dalam membuat alat peraga tentu juga melibatkan beberapa teori yang mendukung materi pembelajaran, sehingga dalam kegiatan tersebut guru secara tidak langsung telah melakukan pengasahan kompetensi pada bidangnya. Hal ini tidak gampang diinisiasikan karena harga dari sebuah gagasan itu tidak murah. Membuat sebuah peraga membutuhkan analisis secara kognitif.

2. Peningkatan Kemampuan Guru dalam Memanfaatkan Alat Peraga sebagai Display Kelas

Kemampuan guru dalam memanfaatkan alat peraga termasuk pula dalam tahap penciptaan inovasi baru. Bagaimana guru memunculkan sebuah

kebermanfaatan dari sebuah benda yang dirakit tidak hanya mengandalkan ide dalam pikiran yang berupa kognitif saja tetapi berupa tindakan yang mengharuskan berpikir secara teknis bagaimana cara benda berupa lat peraga tersebut dapat dibuat sendiri menjadi sesuatu yang bermanfaat sebagai alat pembelajaran. Pertimbangan bahan dan komponen yang digunakan adalah bagian teknis yang perlu dirancang oleh seorang perancang pembelajaran. Dalam hal ini, peningkatan guru dari segi kognitif dan teknis tentu menciptakan guru yang berkompeten dalam bidangnya. Bukan hanya berpikir cara memanfaatkan bahan tapi juga memanfaatkan kelas sebagai display yang menyenangkan dan wadah meningkatkan model pembelajaran.

3. Peningkatan Kemampuan Guru dalam Merancang Pembelajaran dengan Memanfaatkan Alat Peraga sebagai Display Kelas.

Melalui gelar karya yang dilaksanakan, mencerminkan kompetensi guru yang meningkat. Perwujudan gelar karya adalah penghujung karya yang diapresiasi telah melakukan keberhasilan pembelajaran dan keberhasilan alat peraga. Hal ini dilihat dari proses dua siklus yang telah dilakukan dengan pendampingan intensif oleh pembimbing sekaligus Kepala Sekolah dan juga peneliti. Hasil yang signifikan terlihat dari proyek yang siap pakai dan dimanfaatkan sebagai display kelas. Selain meningkatkan kognitif pembelajaran guru dan siswa melalui penciptaan alat peraga, juga mampu mewujudkan display kelas yang bermanfaat bagi perkembangan psikologi anak dengan baik. Hal ini tentunya melibatkan nilai-nilai yang baik pada proses belajar dan mengajar.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini sebagai bentuk mengasah kompetensi guru yang akan berpengaruh banyak bagi kualitas pembelajaran yang menyenangkan. Display kelas sebagai Beberapa hal yang dapat disimpulkan setelah melakukan penelitian ini adalah.

- a) Penelitian ini membuktikan adanya pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru-guru di SD Negeri Telaga Baru.
- b) Penelitian ini membuktikan adanya pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di kelas guru-guru sasaran
- c) Penelitian ini membuktikan adanya pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kualitas display kelas di SD Negeri Telaga Baru

DAFTAR RUJUKAN

- Chatib, Munif. (2015). *Kelasnya Manusia: Memaksimalkan Fungsi Otak Belajar dengan Manajemen Display Kelas*. Bandung: Mizan Media Utama.
- El-Khuluqo, Ihsana. (2015). *Manajemen PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) Pendidikan Taman Kehidupan Anak*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Kaltsum, Honest Umami. "Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar." URECOL (2017): 19-24.
- Miyarso, Estu. (2011). Pengembangan Alat Peraga Timbangan Untuk Mengoptimalkan Belajar Hitung Bagi Siswa SD. *Journal.uny.ac.id*.
<https://media.neliti.com/media/publications/222172-pengembangan-alat-peraga-timbangan-untuk.pdf>
- Nasution, S. (1990). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar-Mengajar*. Jakarta: Bina Aksara
- Oemar, Hamalik. (2004). *Media untuk Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 15 Tahun 2018, Tentang Pemenuhan Beban Kerja Guru dan Pengawas Satuan Pendidikan.
- Saefuddin, Usep. (2015). Display Classroom. (online) <https://guraru.org/guru-berbagi/display-classroom/>
- Silberman, Mel. (2009). *Active Learning: 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Wibowo. (2013). *Perilaku dalam Organisasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Wijaya, Cece & Tabrani Rusyan. (1994). *Kemampuan Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya