



**KEMENDIKBUDRISTEK**  
**b.b.g.p Jawa Barat**  
Balai Besar Guru Penggerak



**PENDIDIKAN**  
**GURU • • •**  
**PENGGERAK**

Pendidikan Guru Penggerak  
Angkatan 11

*Kab. Cirebon*  
*Tahun 2024*

# Ruang Kolaborasi 2

## Modul 1.2

**TERGERAK,**  
**BERGERAK,**  
**MENGGERAKKAN**





**disdik**  
jabar



# Nilai & Peran Guru Penggerak

**Kelompok B**

Fasilitator: Fajar Nurjaman, M. Pd.

Pengajar Praktik: Nursyamsi, M. Pd.

1. **Caslim, S. Pd.**
2. **Habib, S. Pd.I**
3. **Iis Istiqomah, S. Pd.I**
4. **Ika Noviyanti, S. Pd.**
5. **Iwa Sumantri, M. Pd.**
6. **Jayanto, M. Pd.**

# Nilai-nilai yang harus dimiliki GP:

1. Berpihak kepada Murid
2. Reflektif
3. Mandiri
4. Kolaboratif
5. Inovatif



# Nilai-nilai yang harus dimiliki GP:

## *Berpihak kepada Murid*

- Mengutamakan kepentingan murid dalam pembelajaran
- Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran
- Menghadirkan pembelajaran bermakna
- Mengenali karakter murid
- Memerdekakan murid

## PEMBELAJARAN YANG BERPUSAT PADA PESERTA DIDIK

1

### Mengapa Harus Berpihak Pada Peserta didik?

1. Pendidikan adalah hak setiap anak
2. Pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik murid
3. Pembelajaran harus bisa mengembangkan potensi murid



2

### Ciri-ciri pembelajaran yang berpihak pada peserta didik?

1. Memberikan kesempatan pada murid untuk belajar sesuai dengan potensinya
2. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif
3. Memotivasi murid dalam proses pembelajaran



### Contoh Strategi

1. Guru dapat menyediakan sumber belajar yang bervariasi seperti internet, video ataupun media lainnya.
2. Guru dapat menggunakan metode/model pembelajaran abad 21 seperti pembelajaran berbasis proyek, berbasis masalah, ataupun berbasis teknologi



### Strategi dalam Mewujudkan

1. Memperhatikan kebutuhan dan minat murid
2. Menggunakan pendekatan yang berpusat pada murid
3. Menggunakan model/metode aktif dan kreatif
4. Memberikan umpan balik



4

3

# Nilai-nilai yang harus dimiliki GP:

## *Reflektif*

- Mengenal kekuatan dan kelemahan diri,
- Terus melakukan introspeksi diri
- Memaknai pengalaman yang terjadi
- Terbuka dalam menerima kritikan
- Merencanakan tindak lanjut



# Nilai-nilai yang harus dimiliki GP:

## *Mandiri*

- Belajar sepanjang hayat
- Memiliki rasa percaya diri bahwa dirinya memiliki potensi
- Melakukan aksi dengan penuh tanggung jawab
- Siap melakukan perubahan
- Mengembangkan diri dengan inisiatif sendiri



# Nilai-nilai yang harus dimiliki GP:

## *Kolaboratif*

- Berkolaborasi dengan teman sejawat
- Melakukan komunikasi yang baik
- Aktif dalam forum diskusi
- Saling menghargai dan melengkapi
- gotong-royong dalam kegiatan positif



# Nilai-nilai yang harus dimiliki GP:

## *Inovatif*

- Memunculkan ide/ gagasan yang baru dan tepat guna
- Mengikuti kodrat alam dan kodrat zaman
- Pantang menyerah



# Peran yang harus dijalankan oleh GP

1. Menjadi pemimpin pembelajaran
2. Menjadi coach bagi guru lain
3. Mendorong kolaborasi
4. Mewujudkan kepemimpinan murid
5. Menggerakkan komunitas praktisi



Meskipun nilai dan peran kami sebagai guru penggerak bervariasi, intinya tetap sama: mencapai tujuan pembelajaran.

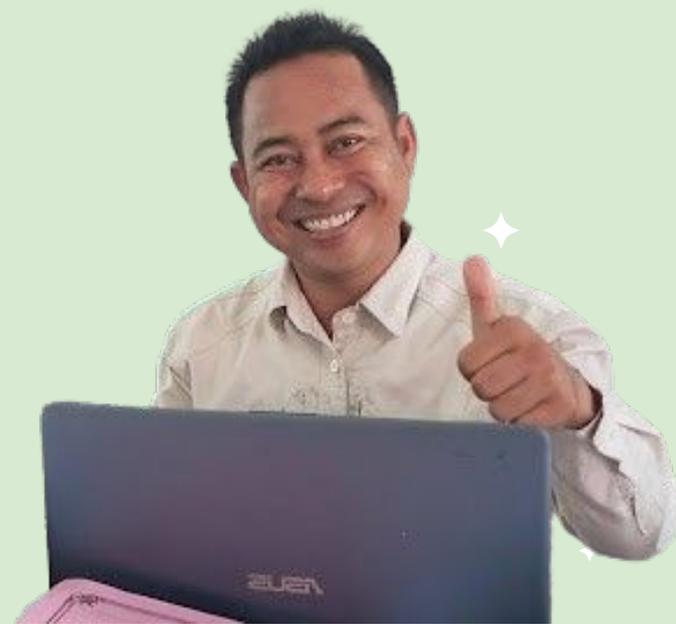


# Caslim, S. Pd

## SDN 1 Kalipasung

- Nilai Guru Penggerak: Kolaboratif
- Peran : Mendorong Kolaborasi
- Strategi Penguatan:

Kolaborasi sarana bagi guru untuk meningkatkan kompetensinya baik berupa pengetahuan, keterampilan maupun pengalaman Kompetensi dibutuhkan guru untuk menunjang kinerjanya, melalui pendekatan kolaborasi guru.



# Dokumentasi Kegiatan



seorang GP mampu senantiasa membangun daya sanding dan memperhatikan pentingnya saling ketergantungan yang positif terhadap seluruh pihak pemangku kepentingan yang berada di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah

(contoh: orang tua murid dan komunitas terkait) dalam mencapai tujuan pembelajaran. GP diharapkan mampu mengkomunikasikan kepada semua pihak mengenai pentingnya keberpihakan pada murid



# Habib SMPN 1 Gebang



## STRATEGI PENGUATAN

### BERKOLABORATIF

1. Dengan Guru Berbagi Pengalaman Praktik
2. Meningkatkan kompetensi dengan mengikuti berbagai kegiatan
3. Berdiskusi dengan rekan sejawat dan wali murid tentang perkembangan siswa
4. Berkoordinasi dengan pihak sekolah tentang program yang akan di jalankan

## Kolaboratif



Dengan guru berbagi pengalaman praktik



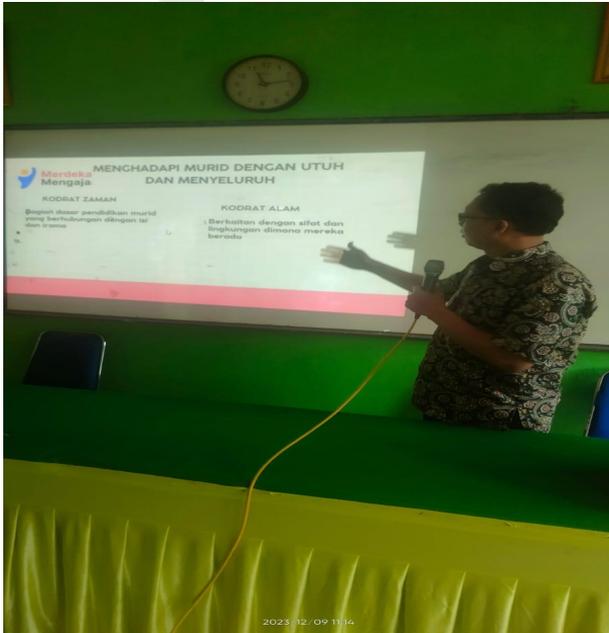
Meningkatkan kompetensi dengan mengikuti berbagai kegiatan



Berdiskusi dengan pihak rekan sejawat dan wali murid



# Dokumentasi Kegiatan



Berkoordinasi dengan pihak sekolah tentang program yang akan di jalankan

# Lis Istiqomah | Guru Sosiologi SMAN 1 Astanajapura

NILAI : INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN

PERAN : MENCIPTAKAN IKLIM PEMBELAJARAN YANG MENYENANGKAN DENGAN MENGGUNAKAN KOLABORASI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN PERMAINAN DALAM PROSES PEMBELAJARAN DAN ASESMEN KOGNITIF.

1. MENGGUNAKAN PERMAINAN CLAP BOOM SNACK UNTUK MENENTUKAN KELOMPOK PRESENTASI MATERI YANG AKAN DI PELAJARI
2. MENGGUNAKAN FLASHCARD DALAM ASESMEN KOGNITIF SECARA INDIVIDUAL SEBAGAI CARA EVALUASI YANG MENARIK NAMUN TIDAK MEMBOSANKAN.
3. PEMANFAATAN HP MILIK SISWA DALAM PEMBELAJARAN
4. Proyek dengan membuat Frame 3D stratifikasi sosial
5. Kumpulan tugas membuat Komik permasalahan sosial



IKLIM PEMBELAJARAN  
YANG MENYENANGKAN



PERMAINAN DALAM  
PEMBELAJARAN



FLASHCARDS DALAM EVALUASI /  
ASESMEN



# Ika Noviyanti, S. Pd.

## SDN 1 kalimaro

- Peran: Mendorong Kolaborasi
- Nilai Guru Penggerak: Berpihak kepada Murid Reflektif, Mandiri, Kolaboratif, Inovatif
- Strategi Penguatan:
  - Mengikuti kegiatan pengembangan profesi seperti bimtek dan pelatihan mandiri baik luring ataupun daring.
  - Aktif dalam mencari metode / kegiatan pembelajaran yang menarik.
  - Menyelesaikan tugas dan kegiatan dengan tanggung jawab dan tepat waktu

## Mandiri



### Definisi

Sikap untuk tidak bergantung pada orang lain, memiliki sikap dan mental yang kuat dan memungkinkan untuk bertindak bebas, benar, dan bermanfaat, serta mampu mengatur diri sendiri sesuai hak dan kewajibannya.



### Strategi dalam mewujudkan:

Melakukan berbagai macam kegiatan tanpa paksaan dan menyelesaikan tugas dengan mandiri dan senang hati.



### Contoh strategi:

1. Mengikuti kegiatan pengembangan profesi seperti bimtek dan pelatihan mandiri baik luring ataupun daring.
2. Aktif dalam mencari metode / kegiatan pembelajaran yang menarik..



# Iwa Sumantri | Guru B. Indonesia SMKS Yasmi Gebang



- Nilai : Berpihak Pada Murid
- Strategi :
  - Memperhatikan kebutuhan dan minat peserta didik
  - Menggunakan pendekatan yang berpusat pada peserta didik
  - Menggunakan model dan metode pembelajaran yang aktif dan kreatif
  - Memberikan umpan balik yang konstruktif



# Contoh Kegiatan:



**Kelas Industri**



**Praktek Berulang**



**Uji Level Mitsubishi**



**Magang Guru**



**Kunjungan Industri dan PKL  
PT. Surya Putra Sarana Mitsubishi**



**Teaching Factory**



# Jayanto | Guru Produktif TKJ SMKN 1 Gebang

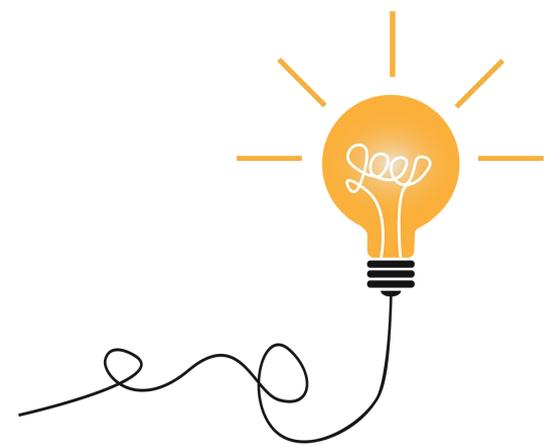
- Peran: Menjadi pemimpin pembelajaran
- Nilai: Berpihak kepada murid, inovatif
- Strategi Penguatan:
  - ❑ Kolaborasi dengan teman sejawat
  - ❑ Melakukan pelatihan mandiri melalui Komunitas belajar
  - ❑ Berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang interaktif
  - ❑ Melakukan pembelajaran yang menyenangkan
  - ❑ Merefleksikan hasil pembelajaran



# Dokumentasi Kegiatan



# Hasil Diskusi Kelompok



Setelah melakukan kegiatan diskusi, berdasarkan nilai dan peran yang kami miliki, kami sepakat memilih nilai: **“Berpihak pada murid”** yang didalamnya memunculkan peran **“Menjadi pemimpin pembelajaran”**.

Berdasarkan nilai dan peran tersebut kami akan merancang satu kegiatan yaitu: **“Menciptakan media pembelajaran yang inovatif guna tercapainya pembelajaran yang berpihak kepada murid”**



# Alasan Pemilihan Kegiatan



- Karena dalam kegiatan menciptakan media pembelajaran tentunya hal yang pokok adalah merancang media yang **“Berpihak kepada murid”**, sehingga guru dituntut untuk kreatif dan inovatif (hal ini juga didasarkan dari tindakan refleksi)
- Kegiatan ini menunjukkan peran guru penggerak **“menjadi pemimpin pembelajaran”**
- Kegiatan ini mengikuti kodrat alam dan kodrat zaman
- Media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran semakin menarik dan bermakna

## Manfaat yang diperoleh:

- Guru akan senantiasa memahami karakteristik dan kebutuhan murid
- Guru akan semakin kreatif dan inovatif
- Memperkuat peran guru untuk “menjadi pemimpin pembelajaran”
- Memotivasi semangat belajar siswa
- Menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan
- Siswa akan lebih memahami materi dan pembelajaran akan lebih bermakna



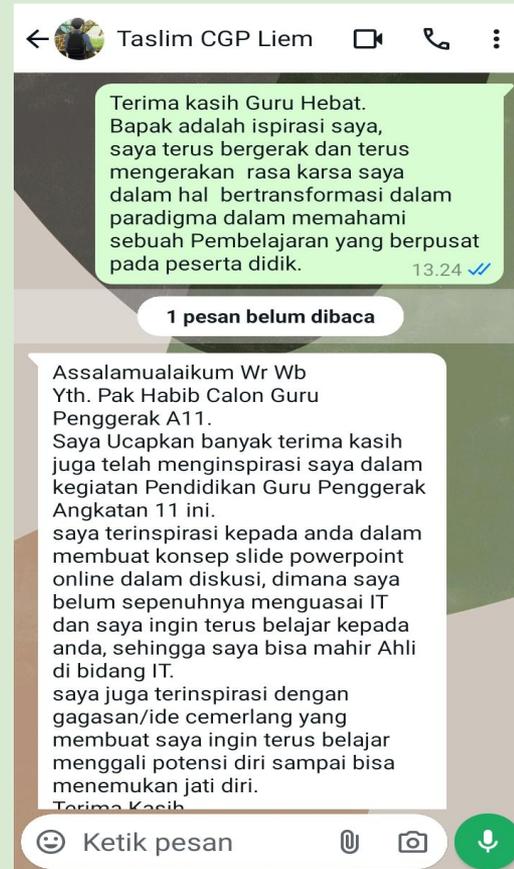
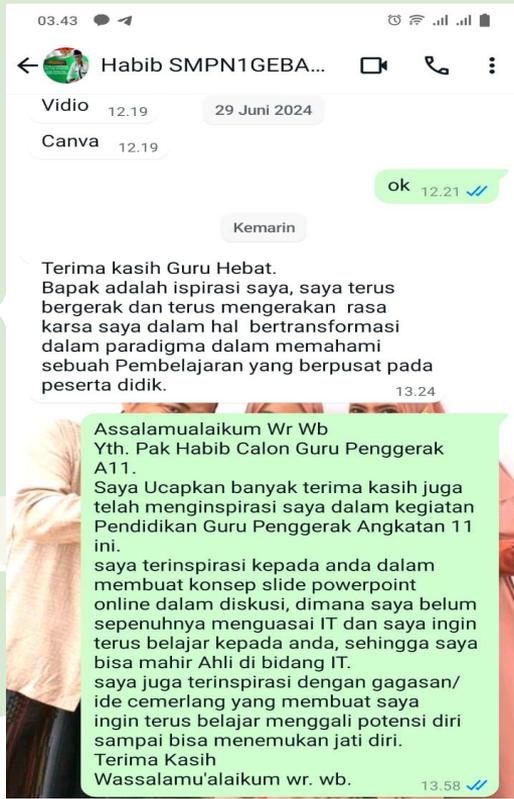
# Terima kasih

Kelompok B

Fasilitator: Fajar Nurjaman, M. Pd.  
Pengajar Praktik: Nursyamsi, M. Pd.



## Tugas 2. Refleksi, tuliskan dalam bentuk surat terima kasih dan apresiatif pada rekan tersebut



**Tugas 3. Contoh rencana kegiatan pengembangan diri kepala sekolah/ pengawas sekolah yang hasilnya dapat dimanfaatkan untuk mendukung terwujudnya sekolah yang berpihak kepada murid**

Rencana Kegiatan Pengembangan Diri Kepala Sekolah/ Pengawas:

- Pelatihan kepemimpinan dan manajemen Sekolah
- Mengimplementasikan pendidikan Inklusi dan diversitas
- Pengembangan kurikulum berbasis Proyek (*Project Based Learning*)
- Kolaborasi dengan komunitas dan Industri
- Peningkatan kompetensi digital
- Pendampingan dan pembimbingan Guru
- Implementasi program kerja dan evaluasi



Catatan Singkat



Hal Baik yang ingin Saya lakukan



Jika Saya Menjadi Kepala Sekolah

Membuat Sekolah Hijau dan Sekolah Bersih

Tidak Merokok

Membangun Networking

Berpakaian rapih dan sopan

Menumbuhkan Gerakan Budaya Literasi

Buat Branding Sekolah

Membiasakan Jum'at mengaji

Menciptakan kantin sehat

Membiasakan melatih anak anak shalat dhuha

Membuat kalimat/slogan-slogan/motovasi



disdik  
jabar

PENDIDIKAN  
GURU  
PENGGERAK

# Dokumentasi Kegiatan Diskusi

