KELANA Dari Komunitas Belajar Guru Bergerak Murid Berdampak

ABSTRAK

IIS SURYANI

KELANA (Kelas Lahirkan Inovasi Literasi dan Numerasi) merupakan praktik baik kepemimpinan kepala sekolah dalam menggerakkan komunitas belajar menjadi ruang lahirnya inovasi pembelajaran yang berdampak bagi murid di SDN 2 Gardujaya. Situasi: Rapor Pendidikan 2025 menjadi dasar untuk memperkuat literasi dan numerasi, karena adanya penurunan khususnya kemampuan dalam memahami, menggunakan, merefleksi, dan mengevaluasi beragam jenis teks, memahami, menggunakan, merefleksi, dan mengevaluasi teks fiksi dan menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika pada konten geometri, konten aljabar untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Tantangan: komunitas belajar perlu diarahkan agar tidak berhenti pada berbagi informasi, tetapi menghasilkan perubahan nyata dalam pembelajaran yang aktif, sesuai kebutuhan murid, dan memanfaatkan teknologi secara tepat. Aksi: kepala sekolah menggerakkan guru melalui tahapan data - masalah – ide – aksi - refleksi dengan menghadirkan panggung literasi, arena ular tangga numerasi, pemanfaatan papan interaktif digital, media pembelajaran digital karya guru, serta pemanfaatan rumah pendidikan khususnya ruang murid. Refleksi/hasil: pelaksanaan KELANA didokumentasikan melalui kegiatan pembelajaran, karya murid, media digital, dan umpan balik warga sekolah sebagai bahan refleksi dan perbaikan berkelanjutan. KELANA menunjukkan upaya menghubungkan kolaborasi guru, teknologi, dan pembelajaran mendalam agar literasi dan numerasi menjadi pengalaman belajar yang lebih aktif, bermakna, dan menyenangkan.

Kata kunci: KELANA, kepemimpinan transformatif, komunitas belajar, literasi dan numerasi, teknologi digital.

1. Situasi

Pembelajaran yang berkualitas bukan sekadar menyampaikan materi dan menyelesaikan tugas. Murid perlu memperoleh pengalaman belajar yang membantu mereka memahami bacaan, bernalar, memecahkan masalah, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mewujudkannya, guru perlu terus belajar, berkolaborasi, dan mengembangkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan murid.

Di SDN 2 Gardujaya, Rapor Pendidikan 2025 menjadi dasar untuk memperkuat literasi dan numerasi, karena adanya penurunan khususnya kemampuan dalam memahami, menggunakan, merefleksi, dan mengevaluasi beragam jenis teks, memahami, menggunakan, merefleksi, dan mengevaluasi teks fiksi dan menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika pada konten geometri, konten aljabar untuk menyelesaikan masalah sehari-hari. Kondisi ini mendorong sekolah untuk tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memperhatikan bagaimana murid membangun pemahaman melalui proses belajar yang aktif, bermakna, dan menyenangkan.

Sebagai kepala sekolah, saya memandang bahwa perubahan pembelajaran tidak dapat dilakukan hanya melalui instruksi. Guru membutuhkan ruang untuk berdiskusi, bertukar gagasan, mencoba

strategi baru, dan merefleksikan praktiknya. Komunitas belajar harus menjadi tempat lahirnya solusi atas kebutuhan nyata di kelas, bukan sekadar kegiatan rutin untuk berbagi informasi.

Dari pemikiran tersebut, saya mengembangkan KELANA, singkatan dari Kelas Lahirkan Inovasi Literasi dan Numerasi. KELANA menjadi upaya menggerakkan komunitas belajar agar menghasilkan inovasi yang dapat diterapkan langsung dalam pembelajaran.

KELANA diarahkan untuk mendukung pembelajaran mendalam yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Dalam pelaksanaannya, guru memanfaatkan rumah pendidikan, papan interaktif digital (PID), serta media pembelajaran digital karya guru. Upaya tersebut diperkuat melalui Panggung Literasi dan Arena Ular Tangga Numerasi.

Bagi saya, keberhasilan perubahan bukan diukur dari banyaknya program yang dibuat, melainkan dari sejauh mana guru terdorong untuk berinovasi dan murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik.

2. Tantangan

Tantangan utama dalam menjalankan KELANA adalah menghubungkan pembahasan di komunitas belajar dengan praktik nyata di kelas. Diskusi yang baik belum tentu menghasilkan perubahan apabila tidak dilanjutkan dengan perencanaan, penerapan, dan refleksi.

Guru juga perlu menghadirkan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar. Dalam literasi, murid perlu mendapatkan kesempatan untuk memahami bacaan dan menyampaikan gagasan, bukan hanya membaca teks. Dalam numerasi, murid perlu berlatih memahami persoalan, melakukan perhitungan, menentukan strategi, dan menjelaskan cara berpikirnya.

Tantangan berikutnya adalah memanfaatkan teknologi secara tepat. Penggunaan perangkat digital tidak otomatis membuat pembelajaran menjadi mendalam. PID dapat menjadi sekadar layar penampil apabila tidak digunakan untuk melibatkan murid dalam proses berpikir. Demikian pula, media digital perlu dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran, bukan hanya karena menarik secara visual.

Guru juga perlu mempertimbangkan perbedaan kesiapan belajar murid. Aktivitas, pertanyaan, dan tantangan harus disesuaikan dengan kemampuan serta kebutuhan mereka agar setiap murid memperoleh kesempatan untuk berpartisipasi.

Karena itu, saya berupaya membangun kebiasaan bahwa setiap inovasi yang dibahas dalam komunitas belajar perlu memiliki tujuan yang jelas, diterapkan dalam pembelajaran, dan ditinjau kembali berdasarkan pengalaman nyata.

3. Aksi

3.1. Mengubah Komunitas Belajar Menjadi Dapur Inovasi

KELANA dikembangkan melalui alur Data – Masalah – Ide – Aksi - Refleksi.

Pertama, guru memperhatikan data dan kebutuhan pembelajaran sebagai dasar untuk menentukan hal yang perlu diperbaiki. Kedua, guru mengidentifikasi masalah yang dihadapi murid. Ketiga, guru mendiskusikan ide dan alternatif solusi. Keempat, ide diterapkan melalui kegiatan pembelajaran. Kelima, guru merefleksikan pelaksanaan sebagai dasar perbaikan berikutnya.

Melalui alur ini, komunitas belajar diarahkan agar menghasilkan praktik yang dapat dilihat dan didokumentasikan. Guru tidak hanya berbagi pengalaman, tetapi juga menghasilkan media pembelajaran dan mencoba strategi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Sebagai kepala sekolah, saya berupaya menjaga agar proses tersebut tetap berorientasi pada kebutuhan murid. Inovasi tidak harus selalu menggunakan perangkat yang mahal atau metode yang rumit. Hal terpenting adalah adanya tujuan yang jelas, keterlibatan murid, dan kemauan untuk terus memperbaiki pembelajaran.

3.2. Menerapkan Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran Mendalam menjadi arah utama dalam pelaksanaan KELANA. Tiga prinsip yang diperhatikan adalah berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

Berkesadaran berarti murid diarahkan untuk memahami tujuan kegiatan, memperhatikan proses belajarnya, dan terlibat secara sadar dalam aktivitas yang dilakukan.

Bermakna berarti kegiatan pembelajaran membantu murid membangun pemahaman, menghubungkan pengetahuan, dan menggunakan apa yang dipelajari untuk menyelesaikan tantangan.

Menggembirakan berarti menciptakan suasana belajar yang positif, mendorong rasa ingin tahu, serta memberikan ruang kepada murid untuk mencoba dan berpartisipasi.

Ketiga prinsip ini menjadi pertimbangan dalam pengembangan kegiatan literasi, numerasi, dan pemanfaatan teknologi. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya mengejar penyelesaian materi, tetapi juga memperhatikan pengalaman dan proses berpikir murid.

3.3. Memanfaatkan Rumah Pendidikan, PID, dan Media Digital Karya Guru

Dalam pelaksanaan KELANA, guru telah memanfaatkan Rumah Pendidikan melalui sumber belajar dan layanan pembelajaran yang relevan. Pemanfaatan tersebut mendukung upaya guru mencari referensi dan menyiapkan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kelas.

Guru juga telah menggunakan Papan Interaktif Digital (PID) dan menerapkan media pembelajaran digital yang mereka kembangkan. Hal ini menjadi bagian penting dari perubahan praktik guru: teknologi tidak hanya digunakan untuk menampilkan informasi, tetapi diarahkan untuk membantu proses pembelajaran.

Melalui PID dan media digital, guru memiliki kesempatan untuk menyajikan materi secara lebih interaktif serta mengajak murid memperhatikan, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan membangun pemahaman. Efektivitasnya tetap bergantung pada cara guru merancang aktivitas dan menghubungkannya dengan tujuan pembelajaran.

Dokumentasi penggunaan PID dan media digital karya guru menjadi bukti nyata bahwa komunitas belajar telah mendorong lahirnya karya yang diterapkan dalam pembelajaran. Langkah berikutnya adalah memperkuat peninjauan terhadap media tersebut melalui hasil pekerjaan murid dan asesmen formatif.

3.4. Menghidupkan Literasi melalui Panggung Literasi

KELANA juga diwujudkan melalui Panggung Literasi, yaitu kegiatan yang memberikan ruang kepada murid untuk menampilkan kemampuan literasinya.

Panggung ini menjadi kesempatan bagi murid untuk berlatih membaca, memahami isi bacaan, dan menyampaikan gagasan sesuai dengan bentuk kegiatan yang dilaksanakan. Murid tidak hanya menjadi penerima materi, tetapi memperoleh ruang untuk menunjukkan apa yang dipelajari.

Kegiatan ini mendukung prinsip Pembelajaran Mendalam karena memberikan pengalaman belajar yang melibatkan murid secara aktif. Melalui penampilan dan kegiatan literasi, guru dapat mengamati partisipasi murid serta mengenali bagian yang masih memerlukan bimbingan.

Panggung Literasi juga menjadi pengingat bahwa kemampuan membaca perlu dikembangkan bersama kemampuan memahami dan mengomunikasikan informasi.

3.5 Mengembangkan Numerasi melalui Arena Ular Tangga Numerasi

Untuk mendukung pembelajaran numerasi, KELANA menghadirkan Arena Ular Tangga Numerasi atau ARENA ULTRA. Kegiatan ini mengemas tantangan numerasi dalam bentuk permainan yang mendorong murid berhitung, menjawab pertanyaan, dan berpartisipasi bersama teman.

Arena ini memberikan alternatif pengalaman belajar selain latihan tertulis. Murid memperoleh kesempatan untuk mencoba menyelesaikan tantangan, sedangkan guru dapat mengamati cara mereka memahami pertanyaan dan menentukan jawaban.

Agar kegiatan tidak berhenti pada permainan, guru perlu mendorong murid menjelaskan alasan dan langkah penyelesaian. Pertanyaan lanjutan seperti “Bagaimana kamu mendapatkan jawaban itu?” atau “Apakah ada cara lain?” dapat membantu menggali penalaran matematis.

Tantangan juga perlu disesuaikan dengan fase dan kesiapan murid. Dengan demikian, permainan bukan hanya menjadi aktivitas yang menyenangkan, tetapi dapat diarahkan untuk mendukung pemahaman konsep dan kemampuan bernalar.

3.6. Melakukan Asesmen dan Refleksi

Asesmen formatif menjadi bagian penting untuk mengetahui proses belajar murid. Guru dapat menggunakan pertanyaan lisan, pengamatan, hasil pekerjaan, dan tugas singkat untuk melihat pemahaman murid selama kegiatan berlangsung.

Dalam literasi, guru dapat memperhatikan kemampuan murid memahami isi bacaan dan menyampaikan gagasan. Dalam numerasi, guru dapat mengamati ketepatan jawaban, strategi penyelesaian, serta kemampuan menjelaskan alasan.

Hasil pengamatan tersebut perlu digunakan untuk menentukan tindak lanjut, misalnya memberikan pertanyaan penguatan, contoh tambahan, tantangan lanjutan, atau pendampingan sesuai kebutuhan murid.

Refleksi juga dilakukan terhadap praktik guru. Apakah media yang digunakan membantu murid memahami materi? Apakah semua murid memperoleh kesempatan berpartisipasi? Bagian mana yang perlu diperbaiki? Pertanyaan tersebut penting agar inovasi terus berkembang berdasarkan pengalaman nyata, bukan sekadar asumsi.

4. Refleksi/Hasil

Pelaksanaan KELANA telah menghadirkan kegiatan literasi dan numerasi, pemanfaatan Rumah Pendidikan, penggunaan PID, serta penerapan media pembelajaran digital karya guru. Foto dan video kegiatan serta dokumentasi media digital menjadi bukti awal pelaksanaan praktik baik ini.

Bukti tersebut menunjukkan bahwa KELANA telah diwujudkan dalam kegiatan nyata. Namun, untuk menyimpulkan peningkatan kemampuan literasi dan numerasi secara terukur, sekolah tetap memerlukan data asesmen yang dapat dibandingkan. Oleh sebab itu, dampak terhadap hasil belajar tidak cukup disimpulkan hanya dari dokumentasi kegiatan.

Refleksi penting dari pelaksanaan KELANA adalah bahwa teknologi dan permainan harus selalu terhubung dengan tujuan pembelajaran. Media yang menarik belum tentu menghasilkan pemahaman apabila murid tidak diberi kesempatan untuk berpikir, menjelaskan, dan menerapkan pengetahuan. Sebaliknya, aktivitas sederhana dapat bermakna ketika dirancang berdasarkan kebutuhan murid dan disertai bimbingan yang tepat.

Ke depan, KELANA perlu diperkuat melalui pengumpulan hasil pekerjaan murid, pencatatan asesmen formatif, dokumentasi penggunaan Rumah Pendidikan, serta umpan balik guru dan murid. Sekolah juga perlu menyusun refleksi berkala dan berbagi praktik baik agar inovasi yang telah berjalan dapat terus diperbaiki dan dipelajari oleh pendidik lain.

Pengembangan kompetensi digital, termasuk pengenalan Koding dan Kecerdasan Artifisial, dapat dipertimbangkan sebagai langkah berikutnya sesuai kesiapan guru, kebutuhan murid, dan tujuan pembelajaran. Hal tersebut merupakan arah pengembangan, bukan bagian yang diklaim telah dilaksanakan dalam praktik KELANA saat ini.

Bagi saya, KELANA bukan sekadar nama program. KELANA merupakan ikhtiar membangun budaya belajar bersama, tempat guru berani mencoba, murid memperoleh ruang untuk berkembang, dan sekolah terus memperbaiki kualitas pembelajaran.

Perubahan tidak harus dimulai dengan sesuatu yang besar. Perubahan dapat dimulai dari komunitas belajar yang memiliki tujuan, guru yang bersedia berkolaborasi, dan kegiatan sederhana yang dirancang dengan sungguh-sungguh untuk kebutuhan murid.

Dari komunitas belajar, guru bergerak. Dari inovasi, murid memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dari refleksi, sekolah terus bertumbuh. Itulah semangat KELANA di SDN 2 Gardujaya**.**

Link Video Kegiatan Melalui Alur STAR

https://drive.google.com/file/d/1rG0b_z2GirDmKlLerPn1qrPxOW6r6k5_/view?usp=drive_link

Link Bukti Dukung Media Pembelajaran, Modul, Video Pembelajaran Guru-Guru dan Assesmen https://drive.google.com/drive/folders/19tPlPaR6Ydsly-7PAw0zRqaVsc_e_EWa?usp=sharing



Kegiatan KELANA (Kelas Lahirkan Inovasi Literasi dan Numerasi)



Kegiatan KELANA (Kelas Lahirkan Inovasi Literasi dan Numerasi)



Kegiatan KELANA (Kelas Lahirkan Inovasi Literasi dan Numerasi)



Kegiatan KELANA (Kelas Lahirkan Inovasi Literasi dan Numerasi)



Kegitan Pembelajaran Mendalam Menggunakan ULTRA Ular Tangga Raksasa



Kegitan Pembelajaran Mendalam Menggunakan ULTRA Ular Tangga Raksasa



Kegiatan Panggung Literasi



Kegiatan Panggung Literasi



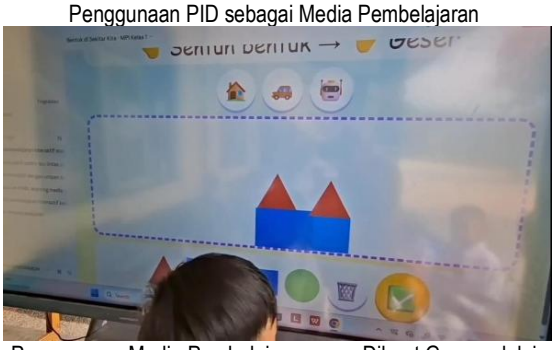
Penggunaan Rumah Pendidikan (Ruang Murid)



Penggunaan PID sebagai Media Pembelajaran



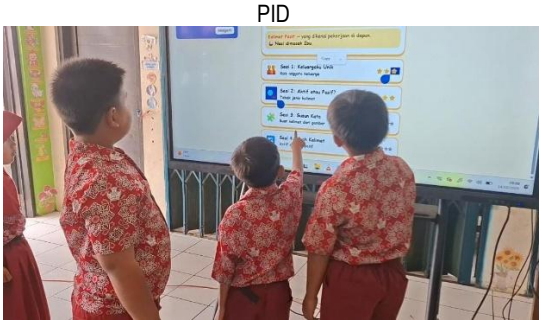
Penggunaan PID sebagai Media Pembelajaran



Penggunaan Media Pembelajaran yang Dibuat Guru melalui PID



Penggunaan Media Pembelajaran yang Dibuat Guru melalui PID



Penggunaan Media Pembelajaran yang Dibuat Guru melalui PID