NASKAH PRAKTIK BAIK (BEST PRACTICE) PENDIDIKAN

Transformasi Kelas Ujung Bekasi: Meningkatkan Kehadiran dan Prestasi Siswa Melalui Pembelajaran STEM, Penataan Lingkungan Belajar, dan Sistem Reward Stiker

Unit Kerja: SDN Pantai Hurip 04, Pondok Soga, Kecamatan Babelan, Kabupaten Bekasi
Sasaran: Peserta Didik Kelas 4 Sekolah Dasar | **Peran:** Guru Kelas 4

Ringkasan Eksekutif

Praktik baik ini mendokumentasikan upaya transformasi pembelajaran di kelas 4 SDN Pantai Hurip 04 yang berlokasi di wilayah ujung Bekasi (Pondok Soga, Babelan). Berangkat dari keprihatinan atas rendahnya tingkat kehadiran siswa, dilakukan intervensi terpadu meliputi peningkatan kompetensi guru melalui *regular course* STEM bersama pendidik dalam dan luar negeri selama dua minggu, penataan lingkungan sekolah dan kelas yang estetik serta nyaman, penerapan pembelajaran aktif berbasis STEM, serta sistem apresiasi positif berupa stiker yang dapat ditukarkan dengan hadiah.

1. Situasi (Latar Belakang Masalah)

SDN Pantai Hurip 04 terletak di Pondok Soga, Kecamatan Babelan, sebuah wilayah yang berada di ujung Kabupaten Bekasi. Kondisi geografis serta dinamika lingkungan sekitar turut memengaruhi ritme kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Sebagai guru kelas 4, tantangan paling nyata yang dihadapi pada awal pelaksanaan pembelajaran adalah rendahnya tingkat kehadiran peserta didik di sekolah.

Banyak bangku kelas yang kerap kosong tanpa keterangan yang jelas, sementara sebagian siswa yang hadir cenderung pasif selama proses belajar berlangsung. Situasi ini menimbulkan keprihatinan mendalam karena ketidakhadiran yang berulang berdampak langsung pada tertinggalnya pemahaman materi dasar serta rendahnya motivasi berprestasi peserta didik.

2. Tantangan yang Dihadapi

Berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi terhadap kondisi kelas, ditemukan beberapa tantangan utama yang perlu segera diatasi agar siswa kembali antusias datang ke sekolah:

- **Lingkungan Belajar Kurang Menarik:** Suasana ruang kelas dan sudut sekolah masih terkesan kaku dan kurang memberikan stimulasi visual yang membuat anak merasa betah atau merindukan sekolah.
- **Metode Pembelajaran Konvensional:** Proses belajar yang masih berpusat pada penjelasan satu arah membuat siswa cepat jenuh dan kurang terlibat secara aktif.
- **Minimnya Penguatan Positif:** Belum tersedianya sistem apresiasi harian yang konkret dan menyenangkan untuk menghargai kedisiplinan hadir maupun usaha kecil siswa di dalam kelas.

- **Kebutuhan Pembaruan Kompetensi Guru:** Diperlukan wawasan serta strategi pembelajaran inovatif yang relevan dengan karakter anak usia sekolah dasar untuk mengubah suasana kelas secara menyeluruh.

3. Aksi dan Strategi Perubahan

Untuk menjawab tantangan tersebut, dirancang empat langkah aksi nyata yang dilaksanakan secara bertahap dan berkesinambungan:

A. Pengembangan Kompetensi Guru melalui Regular Course STEM

Langkah awal dimulai dari penguatan kapasitas diri sebagai pendidik dengan mengikuti *regular course* pembelajaran STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*) selama dua minggu bersama para guru dari dalam dan luar negeri. Melalui forum belajar lintas negara ini, diperoleh berbagai inspirasi strategi pembelajaran berbasis eksperimen, pemecahan masalah, dan kolaborasi yang dapat diadaptasi sesuai dengan karakteristik siswa di SDN Pantai Hurip 04.

B. Transformasi Suasana Sekolah dan Ruang Kelas

Berbekal semangat perubahan, dilakukan penataan ulang lingkungan fisik belajar. Suasana sekolah diperindah agar tampak lebih asri dan ramah anak, sementara ruang kelas 4 ditata ulang menjadi lebih bersih, rapi, cerah, dan cantik. Penataan ini bertujuan membangun kesan pertama yang menyenangkan sehingga siswa merasa nyaman dan memiliki rasa bangga terhadap kelasnya sendiri.

C. Implementasi Pembelajaran Inovatif Berbasis STEM

Ilmu yang diperoleh dari pelatihan langsung diimplementasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari di kelas 4. Pembelajaran tidak lagi sekadar duduk dan mencatat, melainkan mengajak siswa mengamati fenomena sekitar, merancang karya sederhana, berdiskusi kelompok, dan melakukan percobaan langsung. Pendekatan ini menumbuhkan rasa ingin tahu alami siswa sehingga mereka antusias menantikan kegiatan belajar setiap harinya.

D. Penerapan Sistem Reward Stiker dan Penukaran Hadiah

Untuk menjaga konsistensi kehadiran dan semangat belajar, diterapkan sistem penguatan positif berupa pemberian stiker apresiasi. Setiap siswa yang hadir tepat waktu, menunjukkan sikap positif, aktif berpartisipasi dalam proyek STEM, atau menyelesaikan tantangan belajar akan mendapatkan stiker. Stiker yang terkumpul dicatat dan pada periode tertentu dapat ditukarkan langsung dengan berbagai hadiah menarik yang telah disiapkan oleh guru.

4. Refleksi dan Dampak Hasil

Implementasi rangkaian inovasi tersebut membawa perubahan yang signifikan terhadap iklim belajar di kelas 4 SDN Pantai Hurip 04:

- **Peningkatan Kehadiran Siswa:** Bangku-bangku kelas yang semula sering kosong kini terisi penuh. Siswa berangkat ke sekolah dengan wajah ceria dan antusiasme tinggi untuk mengumpulkan stiker harian mereka.
- **Kenyamanan dan Keaktifan Kelas:** Suasana kelas menjadi jauh lebih hidup. Siswa merasa nyaman berada di dalam ruang kelas yang cantik dan berani mengemukakan pendapat saat kegiatan praktik STEM berlangsung.
- **Tumbuhnya Prestasi Siswa:** Seiring meningkatnya kedisiplinan hadir dan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, pemahaman akademik maupun keterampilan kolaborasi siswa meningkat pesat hingga mulai menorehkan berbagai prestasi di kelas maupun tingkat sekolah.

Refleksi Pembelajaran: Pengalaman ini membuktikan bahwa keterbatasan lokasi geografis di ujung wilayah bukanlah penghalang untuk menghadirkan pendidikan berkualitas. Ketika guru mau terus belajar dan menciptakan ruang kelas yang memanusiakan serta membahagiakan anak, sekolah akan menjadi tempat yang selalu dirindukan.

5. Naskah Panduan Produksi Video (Storyboard & Voiceover)

Tabel berikut merupakan panduan visual, teks layar (*hook*), dan narasi suara (*voiceover*) untuk mendokumentasikan praktik baik ini ke dalam format video pendek berdurasi 35–45 detik:

Slide / Bagian	Visual yang Disarankan	Teks / Hook di Layar	Voiceover (Narasi Suara)
Slide 1 (Hook Utama)	Cuplikan perjalanan menuju sekolah atau suasana gerbang SDN Pantai Hurip 04.	**Ujung Bekasi, Babelan, Pondok Soga... Ada cerita di balik bangku-bangku kelas yang dulu sering kosong.**	Pernah membayangkan mengajar di sekolah ujung Bekasi, di mana sebagian bangku murid sering kali kosong?
Slide 2 (Situasi Awal)	Cuplikan suasana kelas lama yang sepi, kaku, atau daftar absensi kelas yang banyak kosong.	**Bukan karena mereka malas. Tapi mungkin, sekolah belum jadi tempat yang bikin mereka rindu.**	Sebagai guru kelas 4 di SDN Pantai Hurip 04, hati saya tergerak melihat minimnya kehadiran anak-anak. Saya sadar, perubahan harus dimulai dari saya.
Slide 3 (Proses Guru)	Rekaman layar pertemuan daring (*online course*) bersama guru-guru dalam dan luar negeri.	**2 minggu belajar tanpa henti bareng guru dalam & luar negeri demi satu tujuan.**	Saya memutuskan ikut *regular course* STEM selama 2 minggu bersama para guru hebat dari dalam dan luar negeri, mencari cara agar belajar jadi seru.
Slide 4 (Transformasi)	Transisi *before-after* penataan sudut sekolah dan dekorasi ruang kelas 4 yang cerah dan cantik.	**Langkah pertama: Bikin mereka jatuh cinta sama kelasnya dulu.**	Pulang membawa ilmu baru, saya mulai merombak suasana sekolah jadi lebih indah, dan menyulap kelas 4 ini jadi tempat yang nyaman dan cantik.

Slide / Bagian	Visual yang Disarankan	Teks / Hook di Layar	Voiceover (Narasi Suara)
Slide 5 (Aksi STEM)	Video murid-murid kelas 4 sedang berdiskusi, praktik langsung, dan membuat proyek STEM.	**Nggak lagi cuma duduk dan mencatat. Di sini, mereka bereksperimen!**	Pembelajaran STEM mulai saya terapkan. Anak-anak diajak berpikir kritis, bereksperimen langsung, dan belajar sambil bermain.
Slide 6 (Reward Stiker)	*Close-up* papan stiker prestasi dan momen guru memberikan stiker serta hadiah kepada murid.	**Rahasia kecil bikin mereka makin semangat: Stiker ajaib!**	Untuk mengapresiasi usaha mereka, setiap kehadiran dan pencapaian saya beri *reward* stiker, yang nantinya bisa mereka tukar dengan hadiah spesial.
Slide 7 (Dampak)	Video murid-murid masuk kelas dengan senyum ceria, aktif angkat tangan, dan memamerkan karya.	**Dari kelas yang sepi, kini jadi tempat paling dirindukan.**	Hasilnya luar biasa. Kelas berubah hidup, anak-anak rajin berangkat dengan wajah ceria, dan prestasi mereka pun mulai bermunculan. Karena dari ujung Bekasi pun, mimpi besar bisa tumbuh.

6. Deskripsi Unggahan Media Sosial & Portofolio

OPSI A — DESKRIPSI NARATIF (INSTAGRAM REELS, TIKTOK, FACEBOOK)

Berlokasi di ujung Bekasi—tepatnya di Babelan, Pondok Soga—ada sebuah cerita dari ruang kelas 4 SDN Pantai Hurip 04.

Dulu, melihat bangku kelas yang sering kosong karena minimnya kehadiran murid menjadi kegelisahan tersendiri bagi saya sebagai guru. Saya sadar, perubahan tidak bisa ditunggu, tapi harus dijemput.

Berbekal ilmu dari *regular course* STEM selama 2 minggu bersama para guru hebat dari dalam dan luar negeri, saya mencoba merombak semuanya dari hal yang paling dekat dengan anak-anak: menyulap wajah sekolah dan ruang kelas jadi lebih indah serta nyaman, menghadirkan pembelajaran STEM berbasis eksperimen yang memicu rasa ingin tahu, serta menerapkan sistem *reward* stiker untuk setiap kehadiran dan pencapaian yang bisa ditukar dengan hadiah spesial.

Perlahan tapi pasti, kelas yang tadinya sepi kini berubah hidup. Anak-anak berangkat dengan senyum lebar, lebih rajin, dan mulai menorehkan prestasi. Karena dari sudut mana pun di negeri ini, setiap anak berhak merasakan belajar yang membahagiakan. Bapak/Ibu guru punya trik khusus juga untuk bikin murid betah di kelas? Yuk, berbagi di kolom komentar!

#PraktikBaik #GuruInspiratif #SDNPantaiHurip04 #PembelajaranSTEM #GuruKelas4 #MerdekaBelajar #InovasiPembelajaran #Bekasi #Babelan #CeritaGuru

OPSI B — DESKRIPSI FORMAL (YOUTUBE & PORTOFOLIO PMM)

Judul: Menghidupkan Bangku Kosong di Ujung Bekasi: Inovasi Pembelajaran STEM & Ruang Belajar Nyaman di Kelas 4 SDN Pantai Hurip 04

Video ini mendokumentasikan perjalanan praktik baik (*best practice*) dalam mengatasi rendahnya tingkat kehadiran siswa kelas 4 di SDN Pantai Hurip 04, Pondok Soga, Babelan, Kabupaten Bekasi. Melalui refleksi diri dan pengembangan kompetensi lewat *regular course* STEM bersama pendidik dalam dan luar negeri selama 2 minggu, dilakukan tiga langkah transformasi utama: (1) Penataan lingkungan sekolah dan ruang kelas yang estetis serta ramah anak; (2) Inovasi pembelajaran aktif berbasis proyek dan eksperimen STEM; serta (3) Sistem penguatan positif berupa stiker apresiasi kehadiran dan prestasi yang dapat ditukarkan dengan hadiah dari guru. Dampak yang dihasilkan meliputi peningkatan signifikan pada tingkat kehadiran harian, antusiasme belajar, serta tumbuhnya prestasi siswa di kelas.

#BestPracticeGuru #PembelajaranSTEM #GuruSD #SDNPantaiHurip04 #TransformasiPendidikan #InovasiGuru #KabupatenBekasi