



**PENINGKATAN KREATIVITAS GURU DALAM PROGRAM
SCHOOL IN THE PARK MELALUI METODE
GROUP-BASED FLIPPED CLASSROOM**

Nita Isaeni

Direktorat Guru Pendidikan Dasar, Jakarta, Indonesia
Contributor Email: isaeni.nita68@gmail.com

Received: Sep 20, 2022

Accepted: Nov 8, 2022

Published: Nov 30, 2022

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/1013>

Abstract

The increase in teacher creativity in strengthening the value of students' entrepreneurial character can be seen from the planning, implementation and assessment of learning. The research was conducted on students at SMPN 4 Lembang, West Bandung Regency in the School in the Park program. This program utilizes the geographical wealth of the school environment as a learning resource in applying character values (entrepreneurship) which is integrated in the development of teaching tools by teachers and also in the preparation of school programs related to the importance of life skills for students. By using the Group based-Flipped Classroom method, intervention activities were carried out to 10 subject teachers online. Activities are divided into three, namely pre-meeting, meeting and post-meeting. At the pre-meeting, assignments were given to teachers related to the use of the Merdeka Mengajar Platform. Qualitative descriptive research was carried out in even semesters using instruments such as observation sheets, interviews and analytical documents. The results of the analysis of the data indicate that the increase in teacher creativity in implementing integrated entrepreneurial values in subjects including Mathematics, Language, Cultural Arts is illustrated in teaching tools where the selection of themes, management of learning activities, assignments and assessments are character-based. On the other hand, changes in student attitudes can be seen from the achievement of the attitude values of each class.

Keywords: *Creativity; Flipped Classroom; Entrepreneurship*

Abstrak

Peningkatan kreativitas guru dalam menguatkan nilai karakter kewirausahaan siswa terlihat dari perencanaan, pelaksanaan serta penilaian pembelajaran. Penelitian dilakukan kepada siswa di SMPN 4 Lembang, Kab Bandung Barat dalam program School in the Park. Program ini memanfaatkan kekayaan geografis lingkungan sekolah sebagai sumber belajar dalam menerapkan nilai karakter (kewirausahaan) yang diintegrasikan dalam pengembangan perangkat ajar oleh guru dan juga dalam penyusunan program sekolah terkait pentingnya lifeskill bagi siswa. Dengan menggunakan metode Group based-Flipped Classroom, kegiatan intervensi dilakukan kepada 10 guru mata pelajaran secara daring. Kegiatan terbagi menjadi tiga, yaitu pra pertemuan, pertemuan dan paska pertemuan. Pada pra pertemuan, penugasan diberikan kepada para guru terkait pemanfaatan platform Merdeka Mengajar, Penelitian deskriptif kualitatif yang dilaksanakan dalam semester genap menggunakan instrumen seperti lembar observasi, wawancara dan dokumen analisis. Hasil analisis dari data menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas guru dalam menerapkan nilai kewirausahaan terintegrasi pada mata pelajaran diantaranya pada mata pelajaran Matematika, Bahasa, Seni Budaya tergambar dalam perangkat ajar dimana pemilihan tema, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pemberian penugasan dan penilaian sudah berbasis karakter. Disisi lain, perubahan sikap siswa terlihat dari pencapaian nilai sikap masing-masing kelas.

Kata Kunci: *Kreativitas; Flipped Classroom; Kewirausahaan*

A. Pendahuluan

Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 menyebutkan profil pelajar Pancasila sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam dimensi, yaitu: beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Profil pelajar Pancasila ini adalah standar kelulusan dari siswa yang harus dirujuk dalam seluruh proses belajar mengajar.

Nilai karakter pada profil ini sebetulnya telah dibahas pada Kurikulum 2013, dimana pengetahuan, keterampilan dan sikap menjadi aspek kompetensi terintegrasi dan menjadi bagian dari penilaian. Hal ini mengisyaratkan bahwa saat seorang guru merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), maka pada saat itu guru secara tersurat mencantumkan nilai karakter apa saja yang ingin dikembangkan yang

dapat diintegrasikan dalam pembelajaran. Pelaksanaan pembelajarannya dapat menggunakan pembelajaran berbasis proyek yang berbasis mata pelajaran. Sedikit berbeda dengan penerapan kurikulum merdeka, dimana nilai karakter diterapkan ke dalam proyek penguatan profil pelajar Pancasila yaitu proyek yang menitikberatkan pada perkembangan karakter dari ke-enam dimensinya.

SMP Negeri 4 Lembang adalah sekolah yang berada di kawasan pertanian lahan kering, terutama pertanian sayuran. Sekolah ini memiliki kekayaan geografis dengan tanah pertanian yang subur, alam yang sejuk dan dikelilingi oleh adanya dunia usaha yang bergerak dibidang agrobisnis pertanian. Potensi ini sebenarnya perlu dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang dapat mengasah jiwa kewirausahaan dan meningkatkan nilai *lifeskill* siswa serta warga sekolah. Di sekolah ini, kurikulum 2013 masih dipergunakan, namun demikian sekolah ini tengah mempersiapkan implementasi kurikulum merdeka melalui penyiapan SDM untuk mempelajari Kurikulum Merdeka dan menerapkan hal-hal berbasis Kurikulum Merdeka seperti pelaksanaan asesmen awal, pembelajaran terdiferensiasi, serta penerapan nilai Profil Pelajar Pancasila pada pembelajaran.

Adanya program *School in the Park* diharapkan dapat menerapkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila khususnya mengasah nilai-nilai kreativitas dengan tema wirausaha seperti kreatif, berorientasi pada tugas/hasil, berani mengambil resiko kerja keras kepada seluruh siswa agar mereka menjadi lebih cinta lingkungan, memiliki *lifeskill* yang akan bermanfaat bagi kehidupan di masyarakatnya kelak. Pendidikan kecakapan hidup (*lifeskill*) menurut (Hasan, 2021) merupakan proses pendidikan yang mengarah pada pembekalan kecakapan seseorang, untuk mampu dan berani menghadapi problema hidup dan kehidupan secara wajar, tanpa merasa tertekan, kemudian secara proaktif dan kreatif mencari solusinya, sehingga akhirnya mampu mengatasi problema tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan senyampang dengan pembimbingan yang dilakukan peneliti kepada guru-guru di sekolah sebagai salah satu pelaksanaan jabatan fungsionalnya. Tujuan utamanya dalam lingkup

penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas guru untuk memanfaatkan lingkungan sekolah sebagai sumber belajar yang bisa dijadikan tema dalam seluruh mata pelajaran dengan mengintegrasikan nilai-nilai kewirausahaan dalam perangkat ajarnya. Melalui penerapan *School in the Park*, guru memperkuat wawasannya tentang jiwa kewirausahaan, yang pada akhirnya guru menerapkan prinsip-prinsip dan metodologi ke arah pembentukan kecakapan hidup siswa (*life skill*).

Mengingat dampak yang bermanfaat yang dihasilkan dalam program ini, intervensi yang memperkuat pemahaman guru melalui pemberian bahan ajar dengan *metode group based flipped classroom* dilaksanakan. Model dari *Flipped Classroom* yang berbasis kelompok. Konsep ini pada konteks Program *School in the Park* dilakukan melalui tiga kegiatan, yaitu pra pertemuan, pertemuan dan pasca pertemuan (Thakare, 2018). Pada pra pertemuan, penugasan diberikan kepada para guru terkait pemanfaatan *platform* Merdeka Mengajar, menonton video inspirasi terkait penerapan nilai karakter atau video praktik baik mengenai penerapan nilai-nilai kewirausahaan, kearifan lokal serta kecakapan hidup lainnya pada pembelajaran dan program sekolah. Mereka secara berkelompok diminta mendiskusikan bahan yang diberikan. Selanjutnya pertemuan daring diisi dengan membahas masalah yang ditemukan. Para guru mendiskusikan dan mendengarkan ide/ konsep dari seluruh guru. Pasca pertemuan digunakan untuk wawancara per kelompok/ individu.

Mihai (2016), memberikan penjelasan tentang manfaat dari *flipped classroom*, yang diantaranya adalah siswa menjadi tidak terlalu frustrasi dengan pekerjaan rumah mereka karena setelah mereka belajar di rumah (menonton atau mendengarkan ceramah), kemudian memecahkan masalah dan menerapkan pengetahuan baru di kelas. Ketika mereka tidak memahami konsep baru, mereka dapat mengajukan pertanyaan dan mendapatkan jawaban yang ditargetkan langsung.

Melalui *group-based flipped classroom*, pelaksanaan intervensi pada penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana dampak dari intervensi dengan *group-based flipped classroom* ini dapat

meningkatkan kreativitas guru dalam mengintegrasikan nilai-nilai kewirausahaan dalam menyajikan pembelajaran yang tergambar saat mereka menyusun perangkat ajar. Disisi lain peningkatan atau perubahan sikap siswa terhadap nilai-nilai karakter kewirausahaan juga terjadi.

B. Metode

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Lembang, Kab. Bandung Barat. Penelitian ini dilaksanakan selama 6 bulan (semester genap) kepada 10 orang guru mata pelajaran dengan dibantu oleh seluruh guru yang memiliki tugas tambahan sebagai wali kelas yang melakukan observasi perubahan sikap siswa masing-masing kelasnya.

Secara umum guru di SMP Negeri 4 berstatus PNS dan telah mengajar lebih dari 5 lima tahun. Sementara siswa siswi SMP Negeri 4 memiliki karakteristik yang sama dengan siswa lain pada usianya. Mereka berada pada fase remaja dari tahapan perkembangan manusia, yang umumnya sedang mengalami masa pubertas, memiliki rasa ingin tahu, dan ingin coba-coba, sedikit berontak. Ciri perkembangan ini akan diarahkan kepada hal yang lebih positif yaitu pada kegiatan yang berupaya menanamkan nilai-nilai kewirausahaan seperti kreatif, kerja keras, berorientasi pada tindakan, berani mengambil resiko melalui program *School in the Park*.

Data dari penelitian ini bersumber dari hasil observasi, wawancara dan analisis dokumen yang dibuat oleh peneliti setelah melakukan intervensi dengan menggunakan *group-based flipped classroom* yang diawali dengan penugasan yang diberikan kepada para guru terkait pemanfaatan *platform* Merdeka Mengajar sebagai bahan diskusi baik berupa artikel, video *microlearning* terkait praktik baik yang dilakukan sekolah lain berkaitan dengan penerapan nilai-nilai kewirausahaan, kearifan lokal serta kecakapan hidup lainnya pada pembelajaran dan program sekolah. Guru-guru diminta untuk mendiskusikan bahan yang diberikan pada saat tatap muka bersama kelompoknya di sekolah. Selanjutnya, sesi tatap muka secara maya yang dilakukan untuk mendiskusikan dan

mendengarkan ide/ konsep atau membahas masalah yang ditemukan seluruh guru. Pasca pertemuan digunakan untuk wawancara per kelompok/ individu untuk memperkuat pemahaman.

Data dari observasi meliputi tindakan yang dilakukan para guru dalam membangun pemahaman konsep siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran serta meliputi pengamatan sikap, perilaku para siswa pada program *School in the Park*. Khususnya, pengamatan dilakukan pada saat siswa bersama wali kelas, mengelola taman atau kebun kelasnya masing-masing. Adapun indikator perubahan perilaku yang diamati meliputi nilai-nilai Table 1 Pengembangan Pendidikan Karakter dan Kewirausahaan pada Tahap Sekolah sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai, Kegiatan dan Indikator Perilaku

Nilai Karakter	Kegiatan Sekolah	Indikator Perilaku
Peduli Lingkungan	Kebersihan lingkungan sekolah	1. Memelihara taman sekolah; 2. Memelihara kebersihan lingkungan
Kreatif	Peduli Lingkungan	Menghasilkan karya atau hasil yang memiliki nilai estetika.
Kerja Keras	<i>School in the Park</i> : pembibitan, penanaman, pemeliharaan	1. Berusaha sebaik mungkin pada tiap tahap penanaman untuk menampilkan yang terbaik; 2. Bersaing secara sehat
Berorientasi pada tugas dan hasil	<i>School in the Park</i>	1. Mengelola taman kelas sesuai dengan prosedur/ tahapan; 3. Tekun dan tabah dalam merawat taman kelas; 2. Berinisiatif memelihara kebersihan, keindahan lingkungan.
Berani mengambil resiko	<i>School in the Park</i>	Menggunakan semua kemampuan untuk memelihara kebersihan lingkungan, keindahan taman

Data dari wawancara meliputi penggunaan metode *Group-based Flipped Classroom* untuk mengetahui dampaknya terhadap kreativitas guru dalam menyusun perangkat ajar. Butir-butir wawancara meliputi kelebihan dari *Group-based Flipped Classroom*, kesulitan yang dihadapi, dan

dampaknya terhadap kreativitas guru. Data dari dokumen analisis meliputi hasil penganalisaan kreativitas guru yang tercermin pada rencana pelaksanaan pembelajaran serta dokumen penilaian terkait.

C. Hasil dan Pembahasan

Metode pembelajaran *group-based flipped classroom* membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan proses belajar yang biasanya dilakukan di kelas diganti dengan kegiatan yang berfokus pada diskusi untuk menyelesaikan permasalahan yang tidak dapat diselesaikan responden secara mandiri.

Pelaksanaan program *School in the Park* selama enam bulan telah memberikan beberapa hasil yang bermanfaat baik bagi lingkungan sekolah maupun bagi pengetahuan dan perilaku siswa.

Meningkatnya kreativitas guru dalam penataan pembelajaran berjiwa wirausaha dalam program *School in the Park* membuktikan signifikansi penerapan pendekatan *group-based flipped classroom* berbasis kelompok.

1. Hasil

Pelaksanaan penelitian dalam program *School in the Park* dilakukan dengan memberikan treatment (intervensi) kepada sample penelitian dengan menggunakan *group-based flipped classroom*. Adapun hasil penelitian tersaji berikut ini.

a. Hasil Wawancara

Seluruh responden (100%) orang menyatakan bahwa metode ini memberikan keleluasaan waktu bagi mereka untuk mempelajari materi diskusi (video tentang penjelasan dan penerapan Projek Penguatan Profil Pelajara Pancasila, bahan-bahan bacaan yang ada di PMM) terlebih dahulu secara berkelompok sebelum sesi diskusi/ pembimbingan secara daring dilakukan bersama-sama. Dengan situasi seperti ini para guru bisa lebih mudah memahami materi tambahan atau penjelasan dari pembimbing atau membahas kesulitan dari kelompok lain secara aktif.

Hal ini sejalan dengan pendapat (Herreid, 2013) yang melaporkan bahwa "*flipped classroom approach provides students more time to make inventive researches*". Dalam konteks ini guru memiliki cukup waktu untuk menggali informasi lebih seksama, membangun pemahaman konsep secara bertahap dan memanfaatkan hadirnya kelompok sebagai partner mendiskusikan permasalahan.

Temuan berikutnya adalah seluruh responden (100%) mengakui bahwa diskusi yang dilaksanakan setelah mempelajari materi terlebih dahulu membuat mereka menjadi lebih percaya diri dalam mengutarakan pendapatnya. Hal ini karena suasana yang tercipta dengan penggunaan metode *group-based flipped classroom* dirasakan lebih nyaman bagi mereka untuk saling berbagi pandangan terkait permasalahan yang sedang didiskusikan secara lebih relaks tidak seperti pada forum diskusi umumnya.

Hal ini senada dengan yang di ungkapkan (Hasan, 2021), sementara (Bergmann, 2012) bahwa "*In flipped classroom approach the students can find opportunity to discuss with their teachers which is not a possible situation in traditional approach.*" Mereka merasa situasi sangat kondusif untuk saling mengeluarkan ide dan pendapat dan juga mendengarkan pendapat dari guru lain yang akan mereka terapkan dalam menyusun perangkat ajar.

Terkait pandangan responden tentang self-regulated learning yang ditanyakan peneliti, semua responden (100 %) menyatakan dengan pemberian materi berupa video dan bahan ajar lain dari Platform Merdeka Mengajar, mereka dapat mempelajari materi kapan saja sesuai kesenggangan agenda kerja bahkan berkali-kali sesuai dengan kebutuhan mereka sebelum diskusi secara daring dilaksanakan bersama-sama dengan peneliti.

Temuan lain dari hasil wawancara dengan para responden terkait kemungkinan adanya kesulitan dalam pembelajaran dengan metode

Group-based Flipped Classroom. Semua responden mengakui bahwa untuk mempelajari konten secara bersama-sama, mereka tidak menghadapi kesulitan yang berarti karena materi dibahas dengan waktu yang cukup banyak dan dibahas secara berkelompok, namun adanya gangguan yang bersifat teknis seperti sinyal internet yang tidak stabil untuk membuka platform terkadang membuat pembelajaran menjadi lebih lama.

Pada dasarnya, konsep metode pembelajaran *Group-based Flipped Classroom* membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan proses belajar yang biasanya dilakukan di kelas diganti dengan kegiatan yang berfokus pada diskusi untuk menyelesaikan permasalahan yang tidak dapat diselesaikan responden secara mandiri. Sementara kegiatan sebelum pertemuan terjadi, dilakukan responden dengan belajar berkelompok terlebih dahulu mempelajari materi yang akan didiskusikan nantinya.

Selain itu, dengan menonton video bersama, mempelajari bahan-bahan dari PMM secara berkelompok, saling berbagi gagasan memantik inspirasi peserta untuk menuangkan hasil pelajaran dan diskusinya ke dalam rancangan pembelajarannya/ perangkat ajarnya masing-masing. Hal ini tentunya membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermutu dan bermakna.

b. Hasil Analisis Dokumen

Peningkatan kreativitas guru mata pelajaran dalam mengintegrasikan nilai karakter kewirausahaan dapat dilihat dari hasil menganalisis dokumen- dokumen, seperti pada perangkat ajar mata pelajaran Matematika, Bahasa dan Seni Budaya. Adapun hasilnya dapat terlihat berikut ini.

Gambar 1. Rencana Pelaksana Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika

Kompetensi Dasar	: 6.3 Menghitung keliling dan luas bangun segitiga dan segi empat serta menggunakannya dalam pemecahan masalah
Indikator	: Siswa dapat menggunakan rumus keliling dan luas segi empat dalam menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan taman sekitar sekolah.
<p>Sebuah taman depan podium upacara SMP Negeri 4 Lembang berbentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 20 meter dan lebar 7 meter. Sekeliling taman akan dipasang pagar. Biaya pembuatan pagar Rp.40.000 tiap meter. Biaya yang diperlukan</p>	
Penugasan	
Tugas Terstruktur:	
<ul style="list-style-type: none">• Anjas berlari mengelilingi pinggiran taman berbentuk lingkaran, jika jari-jari lingkaran 10 meter, berapakah jarak yang ditempuh oleh Anjas?• Taman berbentuk lingkaran, seluruh tanahnya akan ditanami rumput jepang. Diameter taman yang akan ditanami rumput jepang adalah 14 meter, dan biaya rumput jepang per meter persegi adalah Rp10.000,00. Hitunglah berapa total uang yang harus dikeluarkan sekolah untuk pembelian rumput jepang itu?	
Tugas Tidak Terstruktur :	
untuk pembuatan pagar tersebut?	
<p>SMP Negeri 4 Lembang akan membuat Taman berbentuk lingkaran dengan jari-jari 14 meter. Sekeliling taman akan ditanami pohon cemara, dan seluruh tanahnya akan ditanami rumput jepang. Jarak antara pohon cemara di sekeliling taman adalah 2 meter. Jika harga satu pohon cemara</p>	

Pada potongan RPP di atas terlihat kreativitas guru dengan menuangkan isu program *School in the Park* pada penyusunan soal, penugasan terstruktur dan tidak terstruktur. Pada mata pelajaran lainnya, seperti pelajaran Bahasa Sunda, kreativitas guru melalui pemberian tugas kepada siswa berupa poster sebagai hasil integrasi nilai karakter. Sementara seperti terlihat pada foto berikut ini keranjang dari bambu dan tong sampah sebagai tempat sampah

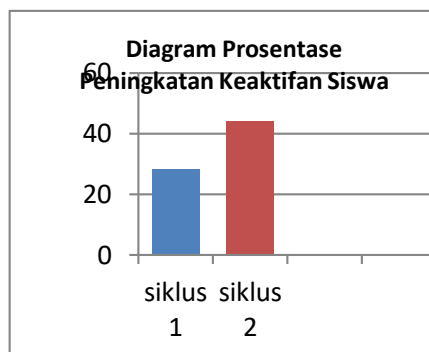
ramah lingkungan bertemakan Sekolah Hijau merupakan hasil kreasi siswa hasil pembelajaran mata pelajaran Seni Budaya yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter dan kewirausahaan, seperti giat bekerja, kerja keras, cinta lingkungan, berani mengambil resiko serta membidik nilai kreatif.



Gambar 2. Hasil Kreasi Siswa dalam Mata Pelajaran Berbasis Nilai Karakter Kewirausahaan

c. Hasil observasi

Seperti diungkap di atas bahwa pelaksanaan Program School in the Park selama enam bulan telah memberikan beberapa hasil yang bermanfaat baik bagi lingkungan sekolah maupun bagi pengetahuan dan perilaku siswa. Hasil observasi dan penilaian pada perilaku siswa dilakukan sebanyak 2 kali siklus penilaian per 3 bulan terlihat pada grafik 1.



Grafik 1. Prosentase Peningkatan Keaktifan Siswa

Diagram di atas menunjukkan kenaikan prosentase keterlibatan siswa dari 28% menjadi 44% dari siklus penilaian ke 1 ke siklus penilaian ke II. Ini berarti jumlah siswa yang menunjukkan perilaku aktif dalam memelihara lingkungan, berinisiatif memelihara kebersihan, keindahan lingkungan, tekun dan tabah dalam merawat taman kelas semakin meningkat. Seperti pada gambar 2 di bawah ini, nampak keterlibatan siswa dalam kegiatan pengolahan taman/ kebun kelas masing-masing.



Gambar 2. Pengelolaan Kebun Kelas oleh Siswa

2. Pembahasan

Evaluasi terhadap seluruh pencapaian hasil yang diperoleh menunjukkan adanya tingkat peningkatan kreativitas guru yang telah memberikan dampak terhadap pembentukan suasana pembelajaran yang bermakna, kondusif, pembelajaran yang menyenangkan, dan memantik ide dan kreasi siswa.

Dari sisi lain, fisik lingkungan sekolah maupun perilaku siswa terhadap lingkungannya memiliki dampak positif sebagai hasil pembelajaran yang kreatif dari para guru sehingga terjadi perubahan tingkah laku dari belum terlihat menjadi mulai terlihat berdasarkan rekapitulasi data observasi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa tujuan utama dari program *School in the Park* yaitu penguatan nilai-nilai pendidikan karakter dan kewirausahaan dapat dikatakan tercapai dengan memberikan dampak sebagai berikut:

a. Mengembangkan *Life skill*

Program *School in the Park*, pada umumnya, telah membekali siswa dengan *life skill*, yaitu bertani. Keterampilan ini sangat cocok dengan lingkungan geografis siswa dimana mayoritas penghidupan berasal dari sektor pertanian. Keterampilan ini dapat menjadi bekal bagi para siswa kelak.

b. Menanamkan nilai-nilai karakter

Selain itu secara tidak langsung program ini juga menguatkan nilai pendidikan karakter seperti peduli lingkungan sehingga diharapkan mereka menjadi insan yang berwawasan lingkungan. Penerapan program ini pada tahap sekolah telah memotivasi seluruh warga sekolah untuk terlibat dalam program ini.

Hal tadi menunjukkan peran sekolah sebagai pusat pembudayaan yang harus mewujudkan tujuan pendidikan nasional yaitu 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 yang termaktib dalam Undang - Undang no 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (20, 2003)

c. Menguatkan nilai- nilai kewirausahaan

Pada program ini siswa beserta warga sekolah diminta untuk sama-sama mengelola dan mengolah lahan-lahan tidak produktif menjadi lahan produktif. Kegiatan ini diawali dengan pembagian tugas dan tanggung jawab setiap wali kelas dan siswanya untuk mengolah, menata dan merawat kebun/ taman kelasnya masing-masing hingga pada proses pelaksanaan panen. Pada saat pengadaan bibit seluruh siswa dan warga seekolah diminta membawa bibit tertentu dari rumahnya untuk ditanam di kebun kelasnya. Rangkaian kegiatan di atas telah berupaya menumbuhkan nilai kewirausahaan siswa. Nilai-nilai kewirausahaan

yang telah dikuatkan seperti bekerja keras dan berani berkorban, kreatif saat melakukan pengolahan taman/kebun kelas, juga nilai seperti berorientasi pada hasil/tindakan saat mereka panen produksi bawang daun.



Gambar 3. Pekan Panen Produksi Hasil Karya Siswa

D. Penutup

Peningkatan kreativitas guru dalam menyusun pembelajaran berbasis nilai-nilai kewirausahaan pada program *School in the Park* membuktikan adanya pengaruh yang signifikan timbul dalam penerapan metoda *Group- based Flipped Classroom*. Penggunaan metoda ini telah menjadi pemantik timbulnya kreativitas guru dikarenakan telah menciptakan situasi yang nyaman, bebas dari ancaman, aman dan menantang. Lebih jauh lagi, dengan kerja berkelompok, memberikan keuntungan kepada guru untuk saling membantu dalam memahami masalah, memecahkan dan mencari solusi.

Dampak positif lainnya adalah perubahan perilaku siswa yang menunjukkan penerapan nilai - nilai karakter seperti peduli lingkungan, bekerja keras dan berani berkorban, kreatif serta meningkatnya jiwa kewirausahaan siswa tercermin pada kehidupan bersekolah yang harapannya juga berpengaruh dalam kehidupan bermasyarakatnya kelak.

Daftar Referensi

- Bergmann, J. & Waddell, D. (2012). To Flip or Not to Flip? Learning and Leading With Technology, 39(8).
- Hasan, M. A. (2021). Perilaku Berwirausaha Generasi Milenial di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 13(1), 224-240.
- Khoimah, S. (2020). Peningkatan Kreativitas dan Literasi Digital Peserta Didik Melalui Metode Resitasi Dalam Pembuatan Film Pendek Sejarah. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 4(3), 677-692. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v4i3.138>
- Thakare, R. (2018, July 25). Diambil kembali dari 8 Types of Flipped Learning Classrooms and Tools to Build Them: <https://elearningindustry.com/flipped-learning-classrooms-tools-build-types>
- Mihai, L. (2016, October 13). 8 Flipped Classroom Benefits For Students And Teachers. Diambil kembali dari elearning industry: <https://elearningindustry.com/8-flipped-classroom-benefits-students-teachers>
- Herreid, C. F. (2013). Case Studies and the Flipped Classroom. *Journal of College Science Teaching*, 42(5), 62-66.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional.
- P. N. (2020) *Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024*. Diambil kembali dari Biro Perencanaan Kemendikbud: <https://roren.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2021/03/Salinan-Permendikbud-22-Tahun-2020.pdf>
- Siswanjaya, S. (2021). Penggunaan Canva pada Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 421-442. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>
- Yuliana, E. (2018). Media Wacantal dalam Meningkatkan Karakter dan Keterampilan Siswa dalam Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 2(1), 105-126. Retrieved from <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/64>

