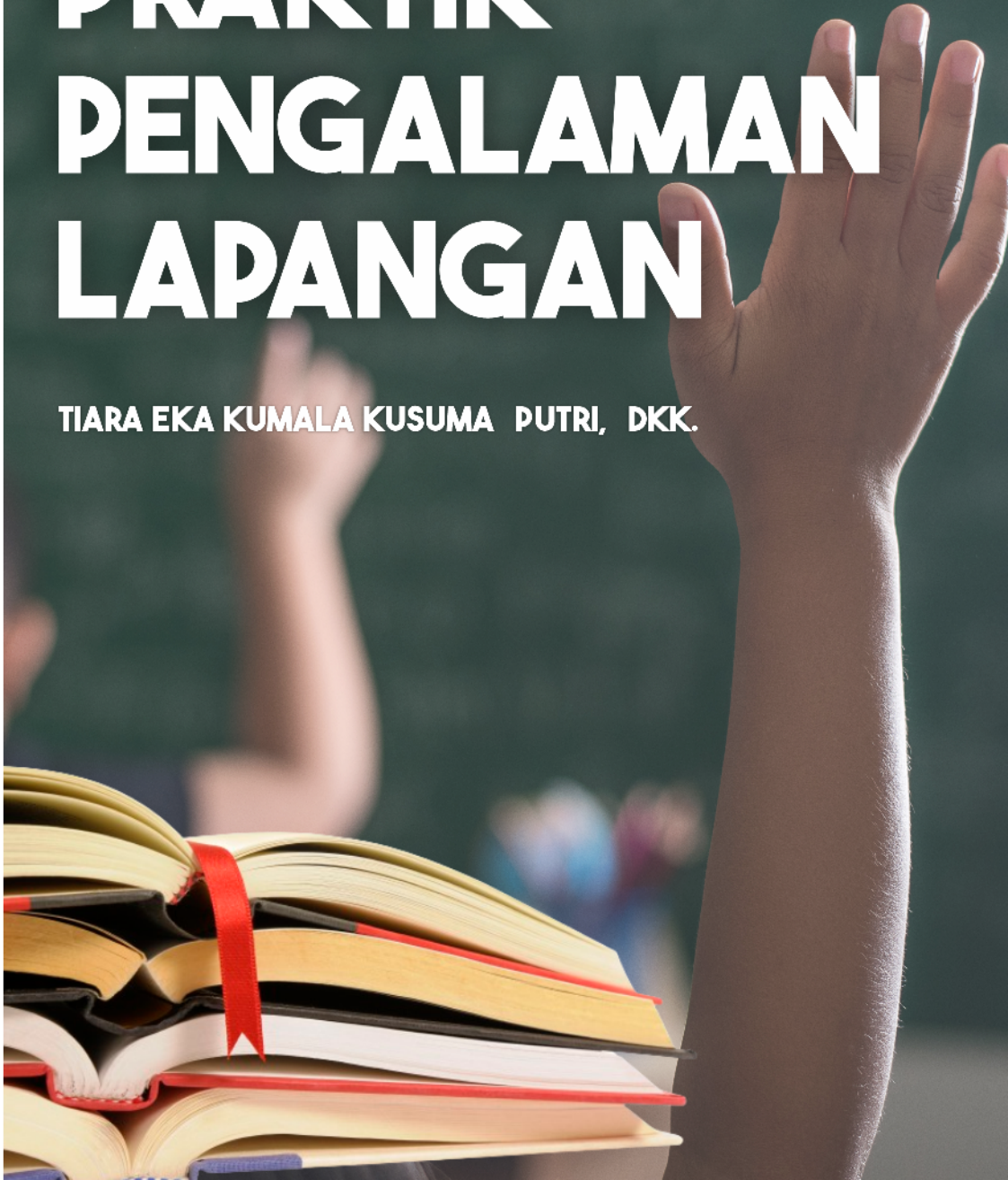


PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN

TIARA EKA KUMALA KUSUMA PUTRI, DKK.



Praktik Pengalaman Lapangan

Praktik Pengalaman Lapangan

Tiara Eka Kumala Kusuma Putri
Lia Sofia
Nur Rohman



Praktik Pengalaman Lapangan

Penulis:

Tiara Eka Kumala Kusuma Putri

Lia Sofia

Nur Rohman

Editor:

Nur Rohman

Layouter :

Tim Kreatif PRCI

Cover:

Rusli

Cetakan Pertama : Maret 2024

Hak Cipta 2024, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia

ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151

Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org

E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2024 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia

All Right Reserved

- Cet. I – : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024

; 14,8 x 21 cm

ISBN : -

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang

Hak Cipta Pasal 72

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
Pasal 72

Barang siapa dengan sengaja melanggar dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal ayat (1) atau pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling sedikit 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).

Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta terkait sebagai dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat serta karuniaNya sehingga kami dapat menyelesaikan penulisan buku “Praktik Pengalaman Lapangan”. Ucapan terima kasih turut kami samaikan pula kepada seluruh pihak yang terlibat dalam proses penyusunan buku ini.

Buku ini berisi tentang softskill mahasiswa beserta dengan materi ajar jenjang SMA. Namun dalam buku ini juga dapat menjadi bahan bacaan serta belajar dengan rentang sasaran yang telah disebutkan.

Penulis juga menyadari bahwa buku ini masih jauh dari kata sempurna. Dengan demikian, kritik dan saran sangat kami butuhkan untuk dapat menjadi bahan evaluasi kami kedepannya. Penulis berharap agar buku ini bermanfaat bagi semua pihak.

Maret 2024

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	I
DAFTAR ISI	II
BAB I PELAKSANAAN PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN	1
A. Pengertian dan Fungsi Praktik Pengalaman Lapangan bagi Mahasiswa Keguruan	1
B. Prosedur dan Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan di Sekolah	3
BAB II <i>SOFT SKILLS</i>	13
A. <i>Learning Skills</i>	13
B. <i>Life Skills</i>	24
C. <i>Literacy Skills</i>	25
BAB III SISTEM PERSAMAAN LINEAR TIGA VARIABEL	32
BAB IV UNSUR-UNSUR PUISI	40
BAB V PROCEDURE TEXT	47
BAB VI HUKUM PERMINTAAN DAN PENGAWARAN	50
BAB VII KEBERGAMAN INDONESIA	60

BAB I

PELAKSANAAN PRAKTEK PENGALAMAN LAPANGAN

A. Pengertian dan Fungsi Praktik Pengalaman Lapangan bagi Mahasiswa Keguruan

PPL atau Praktik Pengalaman Lapangan yaitu mata kuliah wajib yang berisi kegiatan penting pengembangan kemampuan mahasiswa dengan cara praktek pengetahuan kependidikan yang telah dipelajari dalam perkuliahan ke dalam konteks pembelajaran riil di lapangan. Jadi, dapat dikatakan bahwa PPL adalah program yang terencana, terprogram, dan terbimbing bagi mahasiswa program studi Pendidikan yang dilakukan di sekolah.

Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) adalah kegiatan mahasiswa untuk melaksanakan tugas praktek pembelajaran dan pengelolaan administrasi di sekolah latihan. Praktek pembelajaran adalah latihan melaksanakan

kegiatan pembelajaran oleh mahasiswa di dalam kelas, mulai dari membuat rencana pembelajaran, pelaksanaan dan penilaian atau *assesment*.

PPL merupakan kegiatan yang meliputi latihan mengajar dan latihan di luar mengajar. Kegiatan ini untuk membentuk dan membina kompetensi profesional bagi calon pendidik. Sasaran yang ingin dicapai adalah terbentuknya kepribadian calon pendidik yang memiliki pengetahuan, keterampilan, sikap yang diperlukan bagi profesinya serta cakap dan tepat menggunakannya di dalam menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

Sedangkan fungsi dari pelaksanaan praktik pengalaman lapangan ini adalah:

1. Membimbing mahasiswa ke arah terbentuknya pribadi yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap

yang diperlukan dalam menyiapkan diri sebagai tenaga kependidikan.

2. Melatih dan menyiapkan kompetensi keguruan mahasiswa agar dapat terampil melaksanakan tugas-tugas kependidikan baik yang bersifat edukatif, administratif maupun layanan bimbingan kesiswaan.
3. Memberikan pemahaman kepada mahasiswa untuk dapat memahami keberadaan lembaga pendidikan dengan segala permasalahannya yang berhubungan dengan proses pembelajaran maupun pengelolaan sekolah secara umum.

B. Prosedur dan Pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan di Sekolah

Praktik Pengalaman Lapangan dilaksanakan mulai tanggal 2 Januari 2024 s/d 30 Januari 2024 di lembaga pendidikan yang berada di Kabupaten Bojonegoro. Praktik Pengalaman

Lapangan dilaksanakan dengan menggunakan *system blok*, artinya mahasiswa praktik berada di dalam sekolah latihan secara full selama kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan berlangsung. Teknis pelaksanaan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan meliputi kegiatan pra PPL, pelaksanaan PPL dan setelah PPL.

1. Kegiatan Pra PPL

- a. Praktik *Microteaching 1*

Microteaching adalah kegiatan pra PPL dimana mahasiswa melakukan praktik dalam skala terbatas dan dilaksanakan dengan sistem individu serta dipandu oleh dosen pengampu mata kuliah *Microteaching 1*. Kegiatan ini dilaksanakan di semester V dengan bobot 4 SKS sekaligus menjadi syarat untuk mengikuti kegiatan PPL.

- b. Pembekalan PPL

Kegiatan pembekalan PPL dilaksanakan pada tanggal 19

Desember 2023 bertempat di auditorium IKIP PGRI Bojonegoro yang disampaikan oleh waka kurikulum dari MAN 2 Bojonegoro dan guru dari SMKN 1 Bojonegoro. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan bekal pada mahasiswa mengenai kegiatan PPL yang akan dilaksanakan di sekolah sasaran. Kegiatan pembekalan menjadi syarat wajib untuk mengikuti kegiatan PPL.

c. *Pre-test dan Post-test Public Speaking*

Pre-test merupakan tes awal bagi mahasiswa yang akan mengikuti PPL dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan *public speaking*. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 04 Desember 2023, mahasiswa yang dinyatakan tidak lolos pada *pre-test* diharuskan mengikuti pelatihan dan praktikum pada tanggal 05 Desember

2023 – 14 Desember 2023. Selanjutnya, *post-test* dilaksanakan pada tanggal 15 Desember 2023.

2. Kegiatan Pelaksanaan

Kegiatan PPL berlangsung pada tanggal 02 Januari 2024 sampai dengan 30 Januari 2024. Selama kegiatan berlangsung mahasiswa diharuskan mengikuti seluruh kegiatan akademik yang ada di MAN 2 Bojonegoro. Pelaksanaan PPL diawali dengan pembukaan mahasiswa PPL oleh Bapak Nur Rohman, M.Pd. selaku dosen pembimbing lapangan pada tanggal 04 Januari 2024.

3. Kegiatan Setelah PPL

a. Penyusunan Laporan Pelaksanaan PPL

Setelah melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), mahasiswa diwajibkan menyusun laporan yang berfungsi sebagai laporan pertanggungjawaban mahasiswa atas

pelaksanaan PPL tersebut. Laporan disusun per program studi, yang berisi paparan singkat mengenai kegiatan yang telah dilakukan mahasiswa selama PPL.

b. Penyusunan *Best Practice*

Selain menyusun laporan PPL, mahasiswa juga diwajibkan untuk menyusun *Best Practice*. *Best Practice* sendiri berfungsi untuk mengembangkan metode belajar yang inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas.

4. Pelaksanaan kegiatan praktik pengalaman lapangan dikelas

Proses belajar mengajar pada dasarnya adalah dua sisi yang tidak dapat di pisahkan. Belajar merupakan hal yang dilakukan oleh peserta didik, sedang mengajar adalah hal yang dilakukan oleh

seorang guru. Interaksi yang terjadi antar guru dan peserta didik bukan sekedar dalam penguasaan materi bagi peserta didik itu sendiri, akan tetapi penerimaan nilai-nilai, perubahan sikap, serta bagaimana peserta didik dalam menghadapi masalah. Dengan demikian guru bukan hanya sebagai pengajar dan pelatih (*transfer of Knowledge*) tetapi juga sebagai pendidik dan pembimbing.

- **Guru sebagai pengajar**

Kegiatan belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor motivasi, kematangan, hubungan peserta didik dengan guru, kemampuan verbal, tingkat kebebasan, rasa aman dan keterampilan guru dalam berkomunikasi. Jika faktor-faktor tersebut dipenuhi, maka melalui pembelajaran peserta didik dapat belajar dengan baik.

- **Guru sebagai pelatih**

Guru harus mampu melatih peserta didik dalam pembentukan kompetensi dasar, sesuai dengan potensi masing-masing peserta didik karena tanpa latihan seorang peserta didik tidak mampu menunjukkan berbagai keterampilan yang dikembangkan sesuai dengan materi standar.

- **Guru sebagai pendidik**

Guru dijadikan sebagai tokoh, panutan dan identifikasi bagi peserta didik dan lingkungannya. Oleh karena itu, guru harus mempunyai standar kualitas pribadi tertentu, yang mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri dan disiplin.

- **Guru sebagai pembimbing**

Sebagai pembimbing perjalanan guru memerlukan kompetensi yang tinggi untuk melaksanakan empat hal yaitu; *pertama*, guru harus merencanakan tujuan dan

mengidentifikasi tujuan yang hendak dicapai. *Kedua*, Guru harus melihat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, dan yang paling penting bahwa peserta didik melaksanakan kegiatan belajar itu tidak hanya secara jasmaniah, tetapi harus terlibat secara psikologis. *Ketiga*, guru harus memaknai kegiatan belajar. *Keempat*, guru harus melaksanakan penilaian.

Dalam hal proses belajar mengajar pelaksanaan pembelajaran mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut.

- **Kegiatan Awal Pembelajaran**

Untuk membuka pelajaran guru terlebih dahulu mengucapkan salam, kemudian melakukan komunikasi dengan peserta didik sehingga peserta didik merasa nyaman dan akrab saat menerima pelajaran nantinya,

kemudian guru memeriksa kehadiran peserta didik, dan memotivasi peserta didik. Tahapan pembukaan ini berlangsung selama kurang lebih 15 menit.

- **Kegiatan Proses Belajar Mengajar**

Dalam kegiatan belajar mengajar ini ada beberapa hal yang dilakukan oleh guru dengan melibatkan peran aktif peserta didik dikelas seperti berikut.

1. Guru sedikit mengulang pelajaran dari pertemuan sebelumnya.
2. Guru memberi pembahasan singkat agar mudah dipahami peserta didik mengenai materi yang akan disampaikan.
3. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengajukan pertanyaan mengenai pelajaran yang masih kurang dipahami.

4. Guru melakukan diskusi, tidak hanya antara guru dan peserta didik tetapi juga antara peserta didik dengan peserta didik.
5. Guru memberikan evaluasi berupa latihan-latihan atau pertanyaan mengenai pelajaran yang baru saja dibahas sebagai bentuk penguatan dan merupakan pengalaman belajar bagi peserta didik. Bentuk evaluasi ini dapat berupa latihan lisan maupun tertulis.

- **Kegiatan Akhir Pembelajaran**

Guru mereview Kembali pembelajaran yang sudah dilaksanakan sebelumnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada peserta didik, dan mengakhiri Pelajaran dengan mengucapkan salam.

BAB II

SOFT SKILLS

A. *Learning Skills*

"*learning skill*" (ketrampilan belajar) adalah kemampuan menyusun kerangka berpikir dan bersikap terampil. Ketrampilan yang digunakan supaya bisa mengembangkan diri melalui proses belajar yang berkelanjutan. Dengan pengenalan dan penguasaan *learning skills* yang tepat, kita bisa melakukan aktivitas belajar atau bahkan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. *Learning skill* ini meliputi empat aspek ketrampilan yang satu sama yang lain salingmempengaruhi yaitu:

1. Berpikir kritis adalah analisis yang terfokus dan cermat terhadap sesuatu untuk lebih memahaminya. Ketika orang berbicara tentang aktivitas “otak kiri”, yang mereka maksud biasanya adalah berpikir kritis. Berikut beberapa kemampuan berpikir kritis yang utama:

- **Menganalisis** adalah memecah sesuatu menjadi bagian-bagiannya, memeriksa setiap bagian, dan mencatat bagaimana bagian-bagian tersebut saling berkaitan.
- **Berdebat** adalah menggunakan serangkaian pernyataan yang dihubungkan secara logis, didukung oleh bukti, untuk mencapai suatu kesimpulan.
- **Mengklasifikasikan** adalah mengidentifikasi jenis atau kelompok sesuatu, menunjukkan bagaimana setiap kategori berbeda dari yang lain.
- **Membandingkan dan mengontraskan** adalah menunjukkan persamaan dan perbedaan antara dua subjek atau lebih.
- **Mendefinisikan** adalah menjelaskan makna suatu istilah dengan

menggunakan denotasi, konotasi, contoh, etimologi, sinonim, dan antonim.

- **Mendeskripsikan** adalah menjelaskan ciri-ciri sesuatu, seperti ukuran, bentuk, berat, warna, kegunaan, asal usul, nilai, kondisi, letak, dan sebagainya.
- **Mengevaluasi** adalah memutuskan nilai sesuatu dengan membandingkannya dengan standar nilai yang diterima.
- **Menjelaskan** adalah memberitahukan apa itu sesuatu atau bagaimana cara kerjanya sehingga orang lain dapat memahaminya.
- **Pemecahan masalah** adalah menganalisis sebab dan akibat suatu masalah dan mencari cara untuk menghentikan sebab atau akibat

tersebut.

- **Melacak sebab dan akibat** adalah menentukan mengapa sesuatu terjadi dan apa akibat dari hal tersebut.

2. Berpikir kreatif adalah penemuan yang luas dan terbuka serta penemuan berbagai kemungkinan. Ketika orang berbicara tentang aktivitas “otak kanan”, yang paling sering mereka maksud adalah pemikiran kreatif. Berikut adalah beberapa kemampuan berpikir kreatif yang lebih umum:

- ***Brainstorming*** ide melibatkan mengajukan pertanyaan dan dengan cepat membuat daftar semua jawaban, bahkan jawaban yang tidak masuk akal, tidak praktis, atau tidak mungkin.
- **Menciptakan** sesuatu memerlukan pembentukannya dengan menggabungkan bahan-bahan,

mungkin menurut rencana atau mungkin berdasarkan dorongan saat itu.

- **Merancang** sesuatu berarti menemukan hubungan antara bentuk dan fungsi serta membentuk bahan untuk tujuan tertentu.
- **Menghibur** orang lain melibatkan bercerita, membuat lelucon, menyanyikan lagu, bermain game, memerankan bagian-bagian, dan melakukan percakapan.
- **Membayangkan** ide berarti menjangkau hal-hal yang tidak diketahui dan mustahil, mungkin secara diam-diam atau dengan fokus besar, seperti yang dilakukan dengan eksperimen pemikirannya.
- **Improvisasi** solusi melibatkan penggunaan sesuatu dengan cara baru untuk memecahkan masalah.

- **Berinovasi** adalah menciptakan sesuatu yang belum ada sebelumnya, baik berupa benda, prosedur, maupun ide.
- **Menjungkirbalikkan** sesuatu berarti membaliknya untuk mendapatkan perspektif baru, mungkin dengan mendefinisikan ulang hal yang sudah ada, membalikkan sebab dan akibat, atau melihat sesuatu dengan cara yang benar-benar baru.
- **Pemecahan masalah** memerlukan penggunaan banyak kemampuan kreatif yang tercantum di sini untuk menemukan solusi yang mungkin dan menerapkan satu atau lebih solusi tersebut ke dalam tindakan.
- **Bertanya** secara aktif menjangkau apa yang tidak diketahui untuk

membuatnya diketahui, mencari informasi atau cara baru untuk melakukansesuatu.

3. Berkomunikasi

Komunikasi adalah pertukaran informasi antara dua individu atau lebih. Berikut adalahkemampuan berkomunikasi :

- **Menganalisis situasi** berarti memikirkan subjek, tujuan, pengirim, penerima, medium, dan konteks pesan.
- **Memilih media** melibatkan penentuan cara yang paling tepat untuk menyampaikan pesan, mulai dari obrolan tatap muka hingga laporan setebal 400 halaman.
- **Mengevaluasi pesan** berarti memutuskan apakah pesan tersebut benar, lengkap, dapat diandalkan, berwibawa, dan terkini.
- **Mengikuti konvensi** berarti berkomunikasi menggunakan norma-

norma yang diharapkan untuk media yang dipilih.

- **Mendengarkan secara aktif** memerlukan perhatian yang cermat, mencatat, mengajukan pertanyaan, dan terlibat dalam ide-ide yang dikomunikasikan.
- **Membaca** adalah menguraikan kata-kata dan gambar-gambar tertulis untuk memahami apa yang coba dikomunikasikan oleh pencetusnya.
- **Berbicara** melibatkan penggunaan kata-kata yang diucapkan, nada suara, bahasa tubuh, gerak tubuh, ekspresi wajah, dan alat bantu visual untuk menyampaikan gagasan.
- **Pengambilan giliran** berarti beralih secara efektif dari menerima ide ke memberikan ide, bolak-balik antara mereka yang berada dalam situasi komunikasi.

- **Penggunaan teknologi** memerlukan pemahaman akan kemampuan dan keterbatasan komunikasi teknologi apa pun, mulai dari panggilan telepon, email, hingga pesan instan.
- **Menulis** melibatkan penyandian pesan ke dalam kata, kalimat, dan paragraf untuk tujuan berkomunikasi kepada seseorang yang jaraknya jauh, waktu, atau keduanya.

4. Berkolaborasi

Kolaborasi adalah dua individu atau lebih yang berkumpul untuk bekerja menuju tujuan, sasaran, atau tugas bersama. Untuk melakukan hal ini, mereka yang terlibat berbagi ide dan merancang solusi terhadap berbagai masalah. Berikut merupakan kemampuan berkolaborasi :

- **Mengalokasikan sumber daya** dan tanggung jawab memastikan seluruh anggota tim dapat bekerja secara

maksimal.

- **Brainstorming** ide dalam kelompok melibatkan saran dan penulisan ide dengan cepat tanpa berhenti sejenak untuk mengkritiknya.
- **Pengambilan keputusan** memerlukan pemilahan berbagai pilihan yang diberikan kepada kelompok dan sampai pada satu pilihan untuk bergerak maju.
- **Mendelegasikan** berarti memberikan tugas kepada anggota kelompok dan mengharapakan mereka memenuhi bagian tugas mereka.
- **Mengevaluasi** produk, proses, dan anggota kelompok memberikan gambaran yang jelas tentang apa yang berjalan dengan baik dan perbaikan apa yang dapat dilakukan.
- **Penetapan tujuan** mengharuskan kelompok menganalisis situasi, memutuskan hasil apa yang diinginkan,

dan dengan jelas menyatakan tujuan yang dapat dicapai.

- **Memimpin** kelompok berarti menciptakan lingkungan di mana seluruh anggota dapat berkontribusi sesuai dengan kemampuannya.
- **Mengelola waktu** melibatkan mencocokkan daftar tugas dengan jadwal dan melacak kemajuan menuju tujuan.
- **Penyelesaian konflik** terjadi dengan menggunakan salah satu strategi berikut: menegaskan, bekerja sama, berkompromi, bersaing, atau menunda.
- **Membangun tim** berarti bekerja secara kooperatif sepanjang waktu untuk mencapai tujuan bersama.