

## SELETIVE CODING

### 1. Penyelenggara Kesempatan Belajar

Guru menyediakan lingkungan dan aktivitas belajar yang variatif dan menarik, dengan tujuan memastikan bahwa setiap siswa memiliki akses dan peluang yang setara untuk mencapai tujuan belajar.

- **Bentuk Implementasi:**
  - Penggunaan media digital dan interaktif seperti Quizizz, video, Canva, dan fun games.
  - Pengaturan ruang kelas fleksibel: tempat duduk dirotasi, kelompok belajar heterogen.
  - Pemberian tugas eksploratif: observasi langsung ke lapangan, eksperimen sederhana seperti menanam toge di rumah.
  - Penggunaan gaya belajar kinestetik dan sosial: role-playing, diskusi kelompok aktif, dan ice breaking.
- **Tujuan:**

Agar siswa merasa nyaman, tertarik, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran, sesuai minat dan cara belajarnya.
- **Temuan Lapangan:**

“Saya ajak siswa ke luar kelas untuk mengamati daun secara langsung agar mereka tidak hanya duduk diam. Anak-anak juga main tebak-tebakan lewat Quizizz agar semangat.” (Wawancara ASM)

### 2. Pelatih / Mentor

Guru berperan sebagai pendamping belajar yang memberikan bimbingan personal dan emosional, utamanya untuk siswa yang mengalami kesulitan atau memiliki hambatan sosial/akademik.

- **Bentuk Implementasi:**
  - Motivasi pagi sebelum belajar dimulai.
  - Bimbingan individual, terutama untuk siswa berkebutuhan khusus, atau dari latar belakang keluarga kurang mendukung.
  - Pendekatan reflektif: membantu siswa memahami kesulitannya dan memberikan afirmasi positif.
  - Menyediakan waktu pendampingan fleksibel, baik saat pelajaran maupun di luar jam belajar.
- **Tujuan:**

Memberikan perhatian personal dan dukungan emosional agar siswa merasa aman, dihargai, dan tetap percaya diri dalam proses belajar.
- **Temuan Lapangan:**

“Saya tahu siapa saja yang keluarganya tidak mendukung penuh. Biasanya saya beri perhatian lebih, bahkan pernah saya belikan kaos kaki agar ia tidak malu ke sekolah.” (Wawancara ASM)

### 3. Membaca Siswa (Knowing the Learner)

Guru mengenali karakteristik individu siswa yang mencakup kesiapan belajar, minat, gaya belajar, latar belakang sosial, hingga hambatan belajar.

- **Bentuk Implementasi:**
  - Observasi awal tahun, wawancara informal, dan catatan pribadi untuk memetakan kondisi siswa.
  - Mengidentifikasi gaya belajar siswa (visual, auditori, kinestetik).
  - Pembedaan materi dan metode berdasarkan hasil identifikasi tersebut.
  - Menggunakan hasil pre-test/post-test untuk menentukan bentuk tugas yang sesuai.
- **Tujuan:**

Agar strategi pembelajaran, media, dan tugas dapat diadaptasi sesuai kebutuhan masing-masing siswa.
- **Temuan Lapangan:**

“Saya tahu siapa yang lebih suka mendengarkan, siapa yang harus bergerak. Jadi saya siapkan media yang bisa diputar audionya, atau aktivitas di luar kelas.”  
(Wawancara ASM)

### 4. Memberi Siswa Tanggung Jawab untuk Belajar

Guru memberdayakan siswa agar aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki rasa tanggung jawab serta kepemilikan terhadap kegiatan belajar.

- **Bentuk Implementasi:**
  - Pelibatan siswa dalam pengambilan keputusan kelas: voting aturan kelas, rotasi kepengurusan.
  - Memberi peran sebagai pemimpin kelompok, pembawa doa, atau penanggung jawab tugas kelas.
  - Memberikan opsi cara menyampaikan hasil belajar: lisan, gambar, atau tulisan.
  - Mendorong kemandirian belajar melalui tugas-tugas bertahap dan eksperimen.
- **Tujuan:**

Membentuk karakter kemandirian, tanggung jawab, dan kemampuan mengambil keputusan dalam proses belajar.
- **Temuan Lapangan:**

“Saya beri kesempatan mereka jadi pemimpin kelompok bergiliran. Mereka jadi lebih percaya diri dan bertanggung jawab.” (Wawancara ASM)

### 5. Mengajarkan Siswa Menangani Lebih Banyak Hal (Multitasking & Problem Solving)

Guru melatih kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan problem solving secara bertahap. Fokusnya bukan hanya pada penguasaan materi, tapi juga pada pengembangan keterampilan hidup (life skills).

- **Bentuk Implementasi:**
  - Memberi pertanyaan pemantik untuk memancing refleksi dan diskusi kelas.

- Mengajak siswa menyelesaikan masalah bersama teman sebelum guru membantu.
  - Memberi tugas bertingkat yang melibatkan kognisi, interaksi sosial, dan emosi (multitasking).
  - Menumbuhkan keberanian dengan tugas tampil di depan kelas.
- **Tujuan:**  
Mengembangkan daya pikir kritis, keberanian, dan kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah secara mandiri maupun kolaboratif.
- **Temuan Lapangan:**

“Biasanya setelah pelajaran saya tanya: ada yang bingung? Saya tunggu dulu sampai mereka diskusi sesama teman, baru saya bantu kalau mereka masih belum bisa.” (Wawancara ASM)

