Anggota Kelompok:

Elania Ari Lailatul Musidah (233153712632)

Juniargo Ponco Risma Wirandi (233153711838)

Puji Restiawan (233153712280)

Raden Ronggo Aji Pangestu (233153711730)

Retno Darmawati (233153712584)

Rofi'atul Adawiyah (233153711891)

Lampiran 1.3

LEMBAR KERJA 1.2

(Penggunaan Metode Six Thinking Hats)

- 1. Produk Inovasi Kejuruan
- 2. Pemaparan berdasarkan topi
 - a. Topi Putih (White Hat):

Topi putih:

Judul: Pemanfaatan Classpoint untuk Media Pembelajaran

Setelah saya melakukan pengamatan (observasi) di SMK, saya menemukan fakta bahwa tidak semua kelas memiliki LCD / Proyektor dan juga ada beberapa siswa yang tidak mempunyai laptop. Sehingga kami menemukan usulan untuk membantu kebutuhan guru, seperti keterbatasan guru dalam menjelaskan materi yang ada di laptopnya. Harapannya dapat memudahkan guru menyampaikan materi kepada peserta didik.

Respon Kelompok Lain:

- Beberapa siswa tidak fokus mendengarkan guru.
- Beberapa siswa bermain game/
- Apa bedanya dengan media yang ada sebelumnya.
- Perlunya perawatan jaringan yang lebih.
- Mengubah judul inovasi menjadi classpoint media pengganti papan tulis /LCD.

b. Topi Hitam (Black Hat): fokus pada kelemahan dan resiko dari teknologi yang akan diterapkan. aplikasi class point dapat membantu guru mengontrol materi yang disampaikan ke perangkat siswa secara mobile. berikut ini adalah tanggapan dari kelompok lain:

kelemahan:

- harus menggunakan versi berbayar agar semua tools yang ada dapat digunakan
- membutuhkan koneksi internet, jika ada kendala jaringan maka aplikasi ini tidak dapat berjalan

Resiko

- Fokus siswa bisa terpecah ke aplikasi yang lain
- Belum ada pengujian untuk mengukur apakah media ini bisa efektif
- membuat keaktifan siswa berkurang
- c. Topi Merah (Red Hat) : Fokus pada emosi dan perasaan terkait suatu situasi atau masalah.

Aplikasi classpoint dari guru mengontrol dari hpnya. Tanggapan dari kelompok lain terhadap emosi dan perasaan saat penerapannya di kelas :

- Siswa pasif kurang mendengarkan guru karena dimonitor oleh guru
- Siswa bisa kurang fokus dikarenakan aplikasinya bisa buka tab lain
- Internet yang mungkin akan mengalami gangguan jaringan
- d. Topi Kuning (Yellow Hat): Bermanfaat untuk memudahkan pembelajaran sehingga penyampaian materi lebih maksimal dan dapat diakses dari laptop maupun hp.
- e. Topi Hijau (*Green Hat*) : Diberikan video tutorial di dalamnya, Pastikan anak anak tidak keluar dari website tersebut ketika pembelajaran, Tambahkan untuk live coding
- f. Topi Biru (Blue Hat) : Penggunaan Classpoint sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat mengatasi keterbatasan fasilitas LCD/Proyeksi di kelas. Tetapi masih ada kelemahan dan resiko dari Classpoint, seperti biaya, kontrol guru, dan gangguan jaringan. Solusi yang dapat diambil memastikan peserta didik tidak keluar dari website tersebut ketika pembelajaran dan manambahkan live coding. Manfaat dari Classpoint, seperti memberikan kemudahan, maksimalisasi, dan aksesibilitas ketika guru menyampaikan sebuah materi.

3. Kesimpulan:

Penggunaan Classpoint sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat mengatasi keterbatasan fasilitas LCD/Proyeksi di kelas. Tetapi masih ada kelemahan dan resiko dari Classpoint, seperti biaya, kontrol guru, dan gangguan jaringan. Solusi yang dapat diambil memastikan peserta didik tidak keluar dari website tersebut ketika pembelajaran dan manambahkan live coding. Manfaat dari Classpoint, seperti memberikan kemudahan, maksimalisasi, dan aksesibilitas ketika guru menyampaikan sebuah materi.