

# Anggota Kelompok INOVASI KEJURUAN

Elania Ari Lailatul Musidah

Rofiatul Adawiyah

Retno Darmawati

Juniargo Ponco R. W.

Puji Restiawan

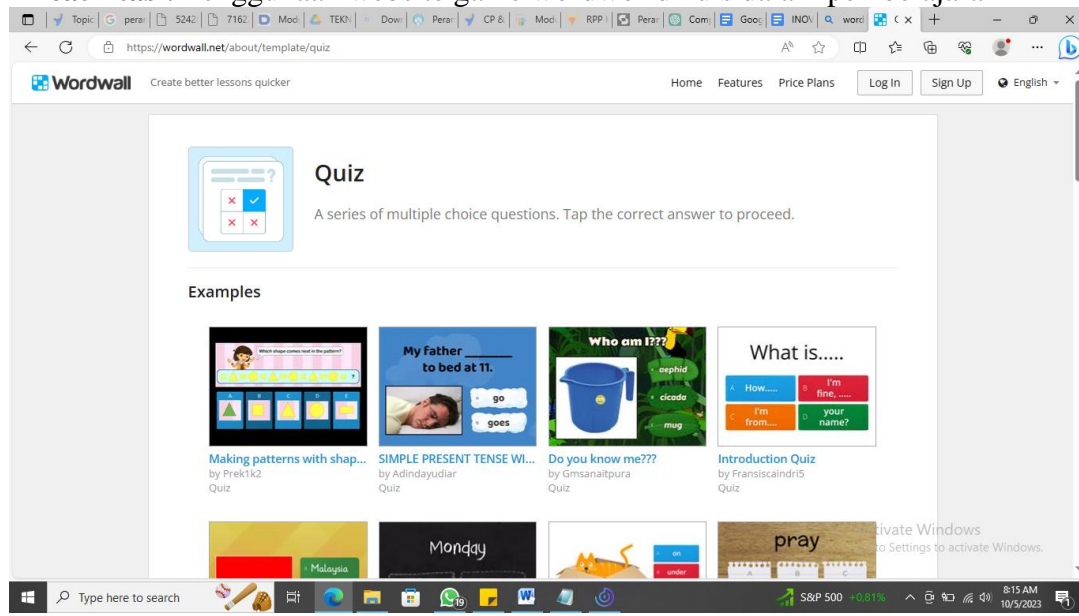
## KELOMPOK 1 SMKN 8 MALANG

### 1. Elania Ari Lailatul Musidah (233153712632)

**Permasalahan :** Pembelajaran produktif terlihat kurang menyenangkan sehingga anak-anak mudah bosan dan menunggu jawaban teman. Ada beberapa anak juga mengandalkan AI untuk menyelesaikan tugasnya. Maka dibutuhkan pembelajaran yang menyenangkan.

**Inovasi :** Pembelajaran secara offline anak-anak dilarang akses internet sehingga fokus pada dirinya sendiri dan pembelajaran berfokus pada guru dengan pemberian kuis yang menyenangkan.

**Kreatifitas :** Penggunaan website game wordworld kuis dalam pembelajaran



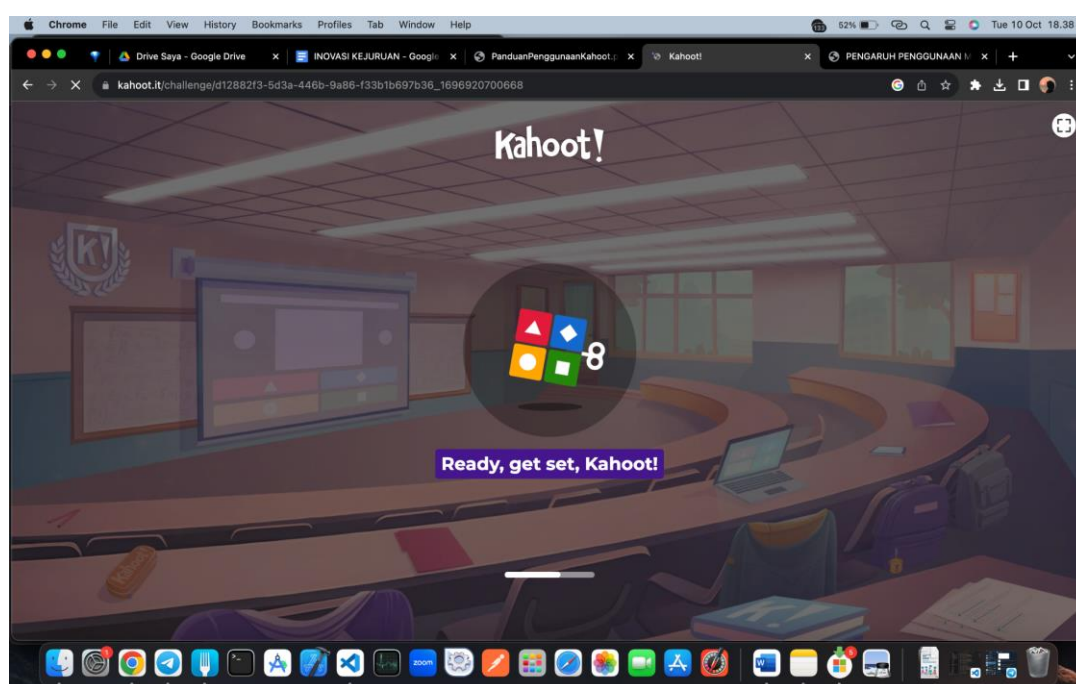
### 2. Rofiatul Adawiyah

**Permasalahan :** Peserta didik mudah bosan dengan pemberian materi yang monoton, dan ketika bosan sebagian besar peserta didik akan bermain dengan HP-nya atau mengobrol dengan temannya. Masalah lainnya adalah tidak semua peserta didik memiliki laptop, namun semuanya memiliki HP sehingga diperlukan media

pembelajaran yang bisa diakses melalui Laptop dan HP agar semua peserta didik bisa mengaksesnya.

**Inovasi :** Pembelajaran menggunakan game yang menyenangkan dan tidak membuat peserta didik mudah bosan, game tersebut bisa diakses melalui laptop dan HP agar bisa diakses oleh semua peserta didik

**Kreatifitas :** Memanfaatkan software dan situs “Kahoot!” untuk membuat game pembelajaran yang menarik di kelas, sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan dan peserta didik tidak mudah bosan. Software ini juga bisa diakses melalui HP atau Laptop. sehingga sangat fleksibel untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

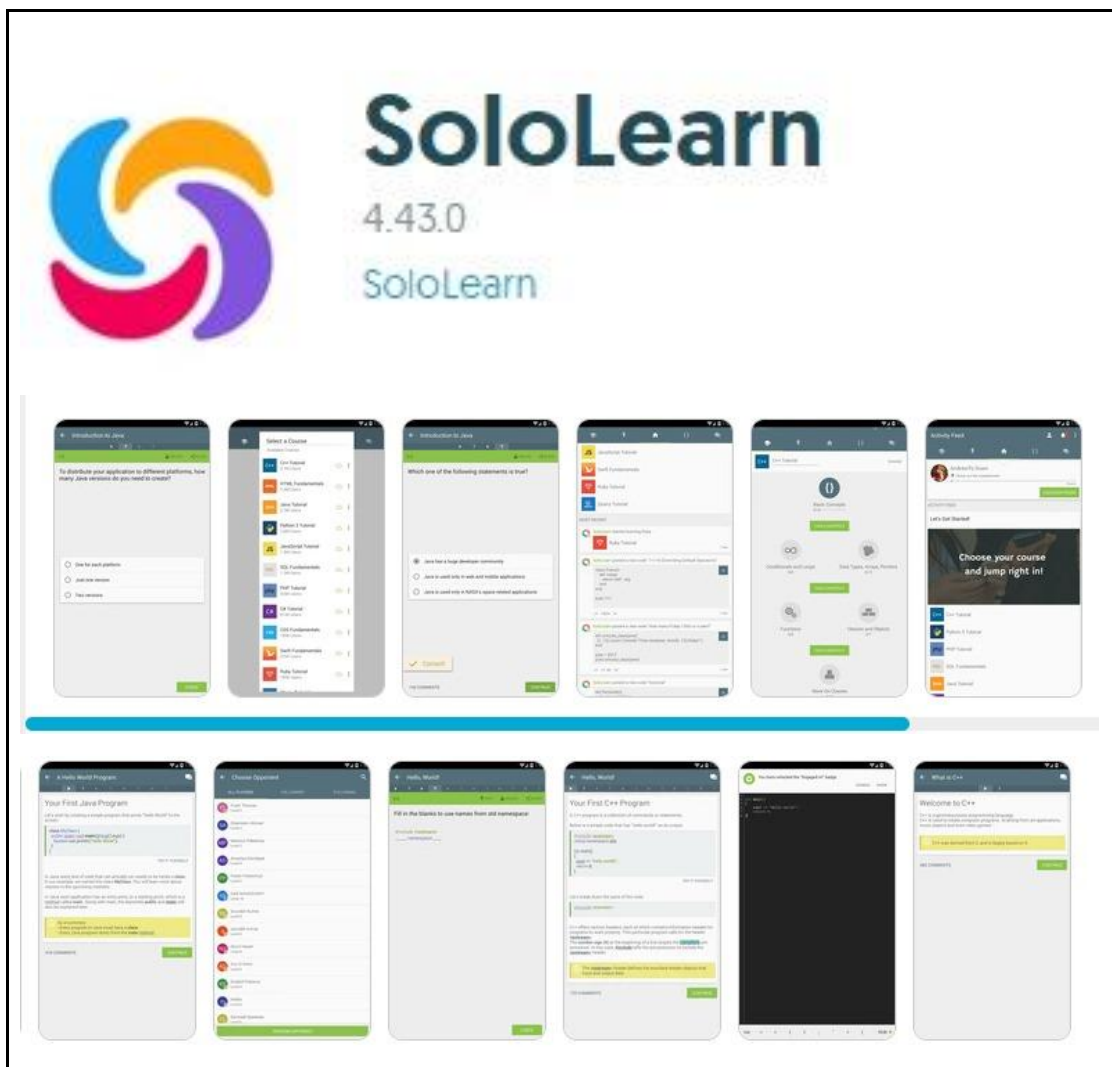


### 3. Retno Darmawati

**Permasalahan :** Tidak semua siswa mempunyai Laptop

**Inovasi :** Menggunakan sebuah aplikasi Sololearn untuk pembelajaran dan coding

**Kreativitas :** Mengajarkan dan membuat langsung Kode langsung dari Android.



#### 4. Juniargo Ponco R. W.

**Permasalahan :** Di beberapa kelas tidak adanya proyektor untuk mempresentasikan materi dari guru, apalagi peserta didik ada yang jarang membawa laptop ketika guru mengirim materi, kebanyakan dari peserta didik lebih condong ke ponsel. dan peserta didik beberapa tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, jadi penyampaian materi tidak maksimal ke semua peserta didik.

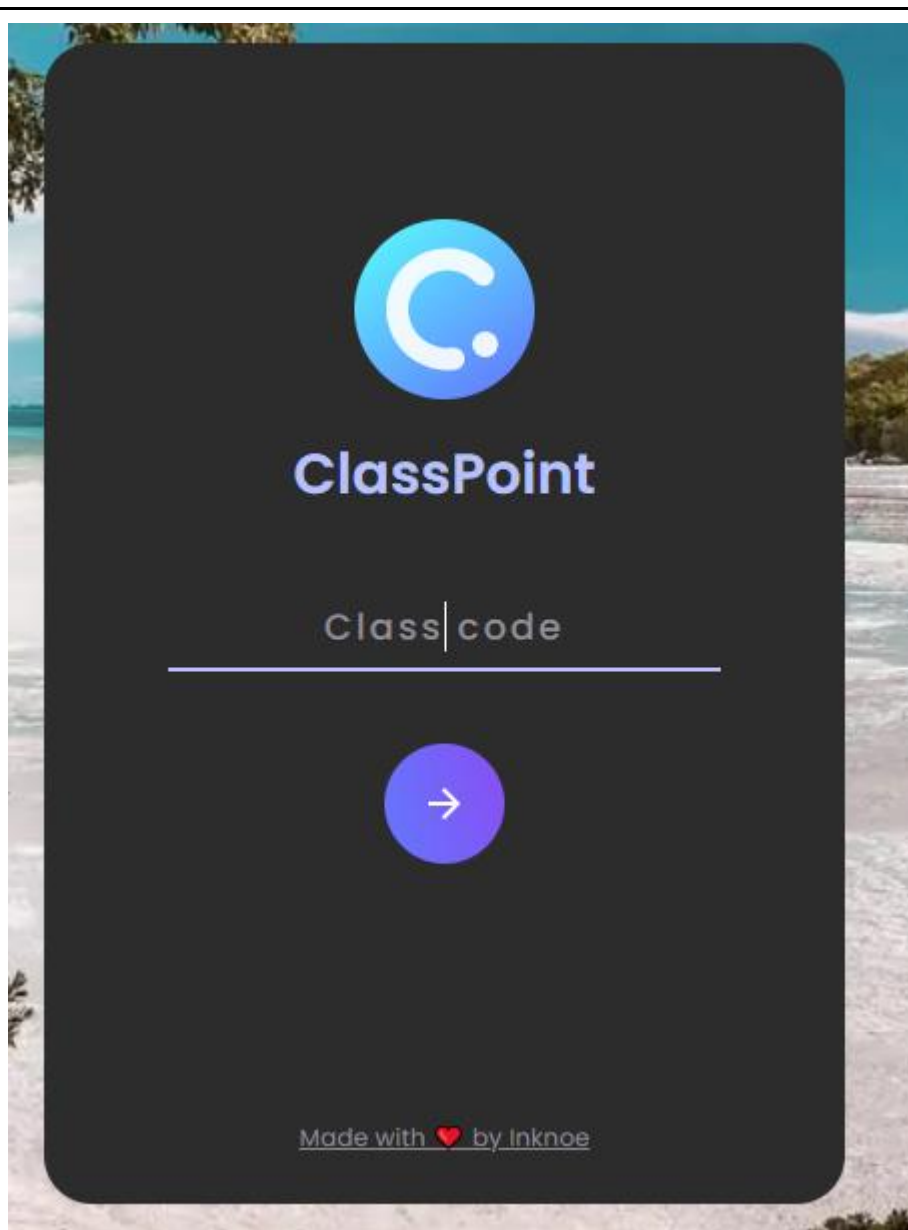
**Inovasi :** Menggunakan sebuah perangkat lunak ClassPoint untuk membantu guru dalam mempresentasikan materi pembelajaran kepada peserta didik pada power point. Peserta didik dapat mengakses melalui ponsel ataupun laptop.

**Kreatifitas :** Dalam perangkat lunak ini terdapat sebuah fitur dimana guru dapat membuat classroom dan nama peserta didik dalam 1 kelas.

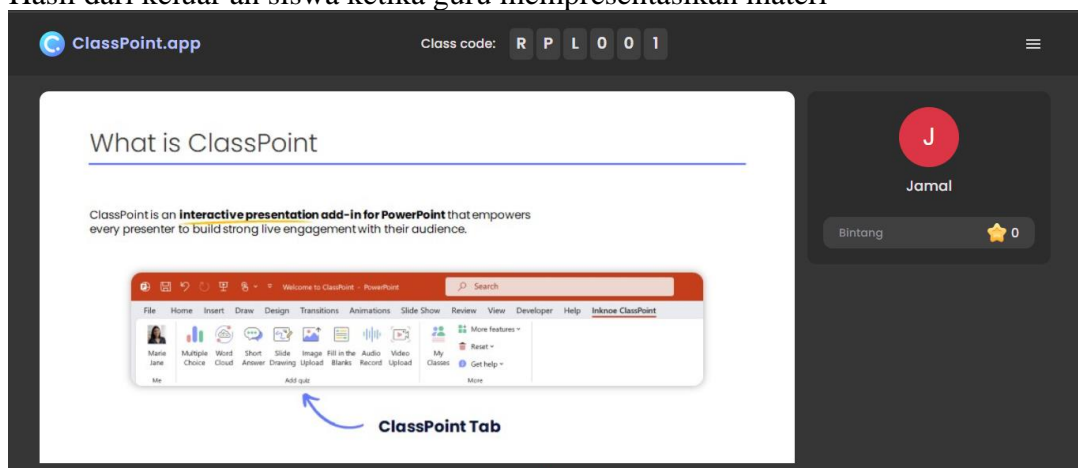
The screenshot displays the Inknoe ClassPoint interface. On the left, a sidebar shows the class name 'RPL' and the class code 'RPL001'. The main area is titled 'Participants' and lists six participants with their names, stars, and levels. The interface includes a top navigation bar with options like Transitions, Animations, Slide Show, Record, Review, View, and Help. A bottom banner encourages upgrading to Pro to let participants accumulate stars.

	Name ↑	Stars	Level
1	A adas	0 (—)	1
2	A Adi	0 (—)	1
3	F faizal	0 (—)	1
4	J Jamal	3 (+3)	1
5	R riko	0 (—)	1
6	Y yuki	0 (—)	1

Dimana classroom tersebut dapat diakses oleh peserta didik di classroom.io dengan memasukan kode kelas dan nama peserta didik.



Hasil dari keluar an siswa ketika guru mempresentasikan materi



Terdapat beberapa fitur yang diakses untuk lebih menunjang pembelajaran yang

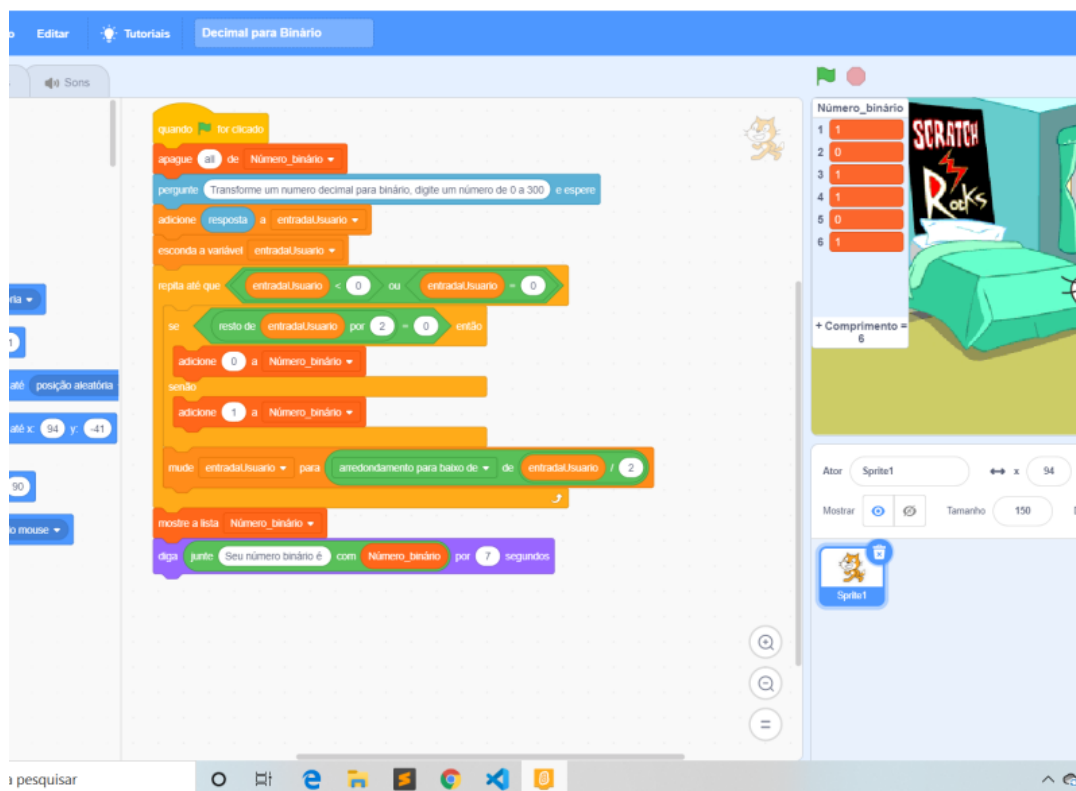
disampaikan guru, seperti dapat memberi soal dan peserta didik dapat menjawab pertanyaan.

## 5. Puji Restiawan

**Permasalahan :** pembelajaran hanya terpaku pada modul yang disediakan

**Inovasi :** membuat game dengan menggunakan scratch

**Kreatifitas :** membuat game dengan metode coding drag and drop, guru dan siswa dapat menuangkan kreatifitas sesuka hati dalam hal mengembangkan/membuat sebuah game.



## 6. Raden Ronggo Aji Pangestu

**Permasalahan :** Pembelajaran yang terlalu berpusat pada materi dan kurang bervariasi mengakibatkan peserta didik mudah bosan dan jenuh dengan materi.

**Inovasi :** Menggunakan aplikasi wordwall quiz

**Kreativitas :**

Wordwall quiz adalah salah satu jenis aktivitas yang dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi Wordwall. Wordwall adalah sebuah platform yang memungkinkan Anda untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, seperti kuis, pencocokan, anagram, pencarian kata, dan lain-lain. Anda dapat memilih dari berbagai template yang disediakan oleh Wordwall, atau membuat template Anda

sendiri. Anda juga dapat mencetak aktivitas Anda atau memainkannya di layar.

Wordwall quiz adalah aktivitas yang menguji pengetahuan Anda tentang suatu topik dengan memberikan pertanyaan pilihan ganda. Anda harus mengetuk jawaban yang benar untuk melanjutkan ke pertanyaan berikutnya. Wordwall quiz dapat digunakan untuk mengulang materi, mengukur pemahaman, atau sebagai ice breaker. Anda dapat menyesuaikan tampilan, warna, suara, dan tingkat kesulitan dari Wordwall quiz sesuai dengan kebutuhan Anda.

Dibawah ini adalah beberapa permainan yang bisa dipakai untuk media kuis pembelajaran

