



UJIAN TENGAH SEMESTER GASAL 2023/2024
PPG PRAJABATAN 2023
KELAS 02 TEKNIK INFORMATIKA

Hari,Tanggal	: Jumat, 10 November 2023	Sem	: I
Mata Kuliah	: Inovasi Kejuruan	Waktu	: 13.00-23.59
Dosen	: Gres Dyah Kusuma Ningrum, M.Pd	Sifat	: Open All

Kriteria!

- Berdoa terlebih dahulu sebelum mengerjakan!**
 - Pergunakan waktu sebaik mungkin.**
 - Setiap soal memiliki bobot penilaian berbeda.**
 - Silahkan dikerjakan dan dikumpulkan pada LMS dengan format .pdf**
 - Selamat Mengerjakan!!**
-

Nama	: Juniargo Ponco Risma Wirandi
NIM	: 233153711838
Kelas	: PPLG 002

SOAL

1. Pemerintah menyediakan berbagai pelatihan dan kegiatan profesi lainnya untuk meningkatkan profesionalisme guru. Pewujudan profesionalisme tersebut ada sebuah proses kreativitas dan inovasi yang dibutuhkan. Menurut anda mengapa seorang guru dituntut memiliki kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran?

(Poin 10)

Jawab:

Seorang guru dituntut memiliki kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran karena hal ini merupakan bagian penting dalam meningkatkan profesionalisme mereka. Pemerintah menyediakan berbagai pelatihan dan kegiatan profesi untuk guru dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa. Dengan menggunakan pendekatan yang kreatif dan inovatif, guru dapat memotivasi siswa, meningkatkan pemahaman mereka, dan memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa. Selain itu, kreativitas dan inovasi juga membantu guru menghadapi tantangan dan perubahan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam menghadapi situasi pandemi seperti yang terjadi pada tahun 2020. Oleh karena itu, memiliki kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran sangat penting bagi seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal.

2. Jelaskan secara singkat selama kegiatan PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) kreativitas dan inovasi apa saja yang anda berikan untuk sekolah (tidak terbatas pada satu aspek)! **(Poin 10)**

Jawab:

Selama kegiatan PPL di SMK Negeri 8 Malang, kami di berikan kesempatan oleh guru pamong untuk mengajar kelas 12 RPL D seminggu sekali setiap hari kamis. Kreativitas dan inovasi adalah dalam penggunaan sebuah software pembelajaran yang membantu guru dalam penyampaian materi kepada

peserta didik. Software yang digunakan yaitu ClassPoint.

ClassPoint adalah alat bantu pengajaran lengkap yang terintegrasi ke dalam Microsoft PowerPoint. Aplikasi ini dirancang untuk membantu para pendidik mempresentasikan dengan lebih efisien tanpa harus berpindah-pindah aplikasi dan meningkatkan pengajaran mereka dengan PowerPoint.

- Inovasi

ClassPoint adalah software yang memungkinkan guru untuk membuat presentasi interaktif yang lebih menarik, menggunakan elemen-elemen seperti animasi, pertanyaan kuis, gambar, video, dan lain-lain. Dengan ClassPoint, guru dapat menghadirkan materi pelajaran dalam format yang lebih menarik dan interaktif.

- Kreativitas

Guru dapat mengekspresikan kreativitas mereka dalam pengajaran dengan menggunakan ClassPoint. Mereka dapat merancang slide presentasi yang lebih menarik dan menantang siswa dengan pertanyaan kuis atau aktivitas interaktif. Ini memberi kesempatan kepada guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran.

Penggunaan software seperti ClassPoint dalam penyampaian materi di SMK memberikan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik dalam pembelajaran. Dalam penggunaannya, berbagai metode penilaian dapat diterapkan untuk mengukur pemahaman siswa dan keterlibatan mereka dalam materi pembelajaran. Beberapa metode penilaian termasuk pertanyaan kuis, diskusi, proyek, tugas, ujian, penilaian formatif, observasi, portofolio digital, dan evaluasi sejawat. Dengan memilih metode penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, guru dapat lebih efektif mengukur kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang berarti. Selain itu, penggunaan software interaktif seperti ClassPoint juga memberikan manfaat dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Semua ini bersama-sama menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna.

3. Pada pelaksanaan proses pembelajaran seorang guru memilih salah satu metode pembelajaran untuk membantu ketercapaian tujuan pembelajaran. Jika anda menjadi guru apakah dalam pembelajaran dapat menggunakan Metode *Six Thinking Hats*? Berikan alasan kelebihan dan kelemahan dari Metode *Six Thinking Hats*! **(Poin 20)**

Jawab:

Jika saya menjadi seorang guru metode *Six Thinking Hats* dapat diterapkan dalam pembelajaran sebagai salah satu metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Metode ini dikembangkan oleh Edward de Bono dan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

- Kelebihan dari Metode *Six Thinking Hats* antara lain:

- ❖ Metode ini mengajarkan siswa untuk melihat suatu masalah atau situasi dari berbagai sudut pandang yang berbeda. Hal ini dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir lateral dan melihat solusi yang tidak terpikirkan sebelumnya.
- ❖ Metode ini melibatkan partisipasi aktif dari semua peserta dalam proses pembelajaran. Setiap "topi" mewakili sudut pandang yang berbeda, sehingga siswa diajak untuk berkolaborasi dan berdiskusi

dalam mencari solusi terbaik.

- ❖ Dengan menggunakan Metode Six Thinking Hats, siswa dapat melihat suatu masalah atau situasi secara komprehensif. Setiap "topi" mewakili aspek yang berbeda, sehingga siswa dapat memperluas pemahaman mereka tentang suatu topik.
- Namun, Metode Six Thinking Hats juga memiliki beberapa kelemahan, antara lain:
 - ❖ Metode ini melibatkan pemikiran yang mendalam dari berbagai sudut pandang, sehingga membutuhkan waktu yang lebih lama dalam proses pembelajaran.
 - ❖ Untuk mengoptimalkan penggunaan Metode Six Thinking Hats, diperlukan fasilitator yang terlatih dalam mengarahkan diskusi dan memastikan setiap sudut pandang diwakili dengan baik.
 - ❖ Metode ini lebih cocok digunakan untuk topik yang kompleks atau memerlukan pemikiran kritis. Untuk topik yang sederhana atau faktual, metode ini mungkin tidak efektif.

4. Berdasarkan soal No. 3. Gambarkan pada karakteristik pembelajaran seperti apa bisa diterapkan!! **(Poin 10)**

Jawab:

Metode Six Thinking Hats dapat diterapkan pada pembelajaran yang mengutamakan pemikiran kritis, kolaborasi, dan pemahaman yang komprehensif. Karakteristik pembelajaran yang cocok untuk menerapkan Metode Six Thinking Hats antara lain:

- Metode ini cocok digunakan dalam pembelajaran yang melibatkan pemecahan masalah atau analisis situasi yang kompleks.
- Metode ini mendorong kolaborasi dan diskusi antara siswa, sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran yang mengutamakan kerja sama antar siswa.
- Metode ini dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran yang mengutamakan pemikiran kritis dan analisis.
- Metode ini cocok digunakan dalam pembelajaran yang mengharuskan siswa melihat suatu topik dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Dengan memperhatikan karakteristik pembelajaran tersebut, sebagai guru dapat menerapkan Metode Six Thinking Hats secara efektif dalam proses pembelajaran.

5. Diketahui Tahun 2020 adalah masa pandemi dan mulai tahun 2022 pembelajaran kembali normal. Dari kondisi sebelum tahun 2020, 2020-2022, dan 2022-skr pasti ada inovasi-inovasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Silahkan berdasarkan dengan kondisi tersebut anda berinovasi menciptakan proses pembelajaran tatap muka pasca pandemi dengan menggunakan metode **SCAMPER**. (terbagi pada **Model Pembelajaran, Media Pembelajaran, Dan Assesmen**). **(Poin 30)**

Jawab:

Metode SCAMPER adalah sebuah metode kreativitas yang digunakan untuk menghasilkan ide-ide baru dengan memanfaatkan elemen-elemen yang sudah

ada. Dalam konteks pembelajaran tatap muka pasca pandemi, metode SCAMPER dapat diterapkan pada tiga aspek, yaitu Model Pembelajaran, Media Pembelajaran, dan Assesmen. Inovasi yang saya lakukan adalah menggunakan google classroom yang dapat dilakukan dengan menggunakan metode SCAMPER antara lain:

1. Model Pembelajaran

- Substitute
 - ❖ Gantilah metode tradisional dengan model pembelajaran yang lebih interaktif di Google Classroom, seperti simulasi atau permainan pembelajaran.
- Combine
 - ❖ Gabungkan elemen dari model flipped classroom dan blended learning untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang seimbang dan fleksibel.
- Adapt
 - ❖ Sesuaikan model pembelajaran eksisting dengan menekankan kolaborasi dan partisipasi aktif melalui fitur-fitur Google Classroom.
- Modify
 - ❖ Modifikasi model pembelajaran dengan menekankan proyek-proyek berbasis tim yang dapat dipantau dan dievaluasi secara online.
- Put to another use
 - ❖ Manfaatkan Google Classroom untuk membuat kelas-kelas tematik atau proyek kolaboratif yang memungkinkan siswa menerapkan pembelajaran dalam konteks dunia nyata.
- Eliminate
 - ❖ Hilangkan elemen-elemen pembelajaran yang statis dan gantilah dengan interaksi langsung melalui fitur live streaming atau video konferensi di Google Classroom.
- Reverse/Rearrange
 - ❖ Balik atau susun ulang urutan pembelajaran dengan menekankan pembelajaran mandiri melalui sumber daya online di Google Classroom sebelum interaksi tatap muka.

2. Media Pembelajaran

- Substitute
 - ❖ Gantilah materi cetak dengan materi digital yang dapat diakses melalui Google Classroom, seperti e-books atau presentasi multimedia.
- Combine
 - ❖ Gabungkan berbagai jenis media pembelajaran, seperti video, gambar, dan teks, dalam modul pembelajaran yang dapat diakses melalui Google Classroom.
- Adapt
 - ❖ Sesuaikan media pembelajaran dengan menciptakan konten yang responsif dan dapat diakses dari berbagai perangkat melalui Google Classroom.

- Modify
 - ❖ Modifikasi media pembelajaran dengan menambahkan elemen interaktif, seperti kuis atau diskusi daring, menggunakan fitur-fitur Google Classroom.
- Put to another use
 - ❖ Manfaatkan Google Classroom untuk membuat repositori sumber daya yang dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja.
- Eliminate
 - ❖ Hilangkan ketergantungan pada media tradisional dan fokus pada penggunaan media digital yang lebih dinamis dan terlibat melalui Google Classroom.
- Reverse/Rearrange
 - ❖ Balik atau susun ulang urutan penyajian materi dengan menekankan pada pengalaman pembelajaran berbasis proyek di Google Classroom.

3. Assesmen

- Substitute
 - ❖ Gantilah ujian tertulis dengan penilaian daring, seperti kuis online atau tugas proyek di Google Classroom.
- Combine:
 - ❖ Gabungkan berbagai metode penilaian, termasuk ujian daring dan diskusi kelompok, untuk memberikan gambaran yang lebih holistik melalui Google Classroom.
- Adapt:
 - ❖ Sesuaikan metode penilaian dengan memanfaatkan fitur penilaian dan umpan balik di Google Classroom.
- Modify:
 - ❖ Modifikasi jenis penilaian dengan menekankan proyek kolaboratif yang dapat dievaluasi secara online dan diintegrasikan dengan Google Classroom.
- Put to another use:
 - ❖ Manfaatkan data dan analisis dari Google Classroom untuk menyusun rencana pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan individu siswa.
- Eliminate:
 - ❖ Hilangkan penilaian yang bersifat memori dan fokus pada penilaian berbasis keterampilan dan pemahaman konsep melalui proyek di Google Classroom.
- Reverse/Rearrange:
 - ❖ Balik atau susun ulang pendekatan penilaian dengan menekankan self-assessment dan peer assessment di Google Classroom.

Dengan menggunakan metode SCAMPER, guru dapat menghasilkan inovasi-inovasi yang kreatif dan efektif dalam proses pembelajaran tatap muka pasca pandemi.

6. Menurut anda apa yang menjadi kendala atau penghambat seorang guru dalam berkreativitas dan berinovasi?Jabarkan! **(Poin 20)**

Jawab:

Menurut saya seorang guru dapat menghadapi beberapa kendala atau penghambat dalam berkreativitas dan berinovasi. Beberapa kendala yang mungkin dihadapi oleh seorang guru antara lain:

- Seorang guru seringkali memiliki waktu yang terbatas untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran. Hal ini dapat menjadi kendala dalam mengembangkan ide-ide kreatif dan inovatif.
- Tidak semua sekolah memiliki sumber daya yang memadai untuk mendukung pembelajaran kreatif dan inovatif. Keterbatasan sumber daya seperti perangkat teknologi, bahan ajar, atau fasilitas fisik dapat menjadi kendala dalam menerapkan