



# INOVASI KEJURUAN

TOPIK 4 RUANG KOLABORASI

SMK NEGERI 8 MALANG

# 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)





# JUDUL STUDI KASUS



implementasi media pembelajaran berbasis  
game dalam model project based learning  
untuk kelas SMKN 8 Malang

**Waktu Pengamatan**

**01 Desember 2023 - 15 Desember 2023**



# LATAR BELAKANG



- Pembelajaran merujuk pada proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai-nilai melalui pengalaman, studi, dan instruksi.
- Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran seperti kurangnya variasi media pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan terkesan monoton.
- media pembelajaran yang digunakan di SMKN 8 Malang masih berupa powerpoint dan LMS, tidak banyak guru yang menerapkan media pembelajaran interaktif sehingga peserta didik merasa kurang tertarik dan mudah bosan saat proses KBM.
- maka dari itu diperlukan sebuah solusi agar permasalahan tersebut tidak berlarut-larut dan membudaya, salah satunya adalah mengimplementasikan media pembelajaran berbasis game dalam model project based learning. media berbasis game ini nanti dapat diintegrasikan dengan media lainnya seperti flipbook dan LMS, diharapkan pengimplementasian media pembelajaran berbasis game ini dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa pada SMKN 8 Malang.



# TUJUAN PENGAMATAN

## Mengetahui rencana pembelajaran yang disiapkan oleh guru.

Model pembelajaran yang diterapkan adalah Project-Based Learning (PBL), di mana siswa memanfaatkan game yang disiapkan sebagai sumber belajar.

## Mengetahui proses pembelajaran yang dilaksanakan

Proses pembelajaran terstruktur dengan kegiatan awal, inti, dan penutup. Kegiatan awal melibatkan pembukaan, doa, presensi, apersepsi, pertanyaan pemantik, dan tujuan pembelajaran.

## Faktor keberhasilan

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan mencakup metode dan media pembelajaran.

## Tantangan dan hambatan

Sebelumnya, terdapat tantangan dalam penggunaan media pembelajaran yang terkesan monoton, seperti power point atau modul.

# TUJUAN PENGAMATAN



## **Dampak yang dihasilkan terhadap perkembangan peserta didik**

dengan tantangan yang sudah diuraikan, kami memberikan sebuah solusi yakni implementasi media pembelajaran berbasis game dalam model project based learning untuk kelas 12 RPL D SMKN 8 Malang yang mana memberikan hasil positif terhadap fokus motivasi belajar siswa. didalam game tersebut terdapat penjelasan materi, video tutorial, dan tugas LKPD yang sudah berada dalam satu paket yang membuat siswa bisa mengaksesnya kapan saja dan dimana saja melalui telepon genggamnya.

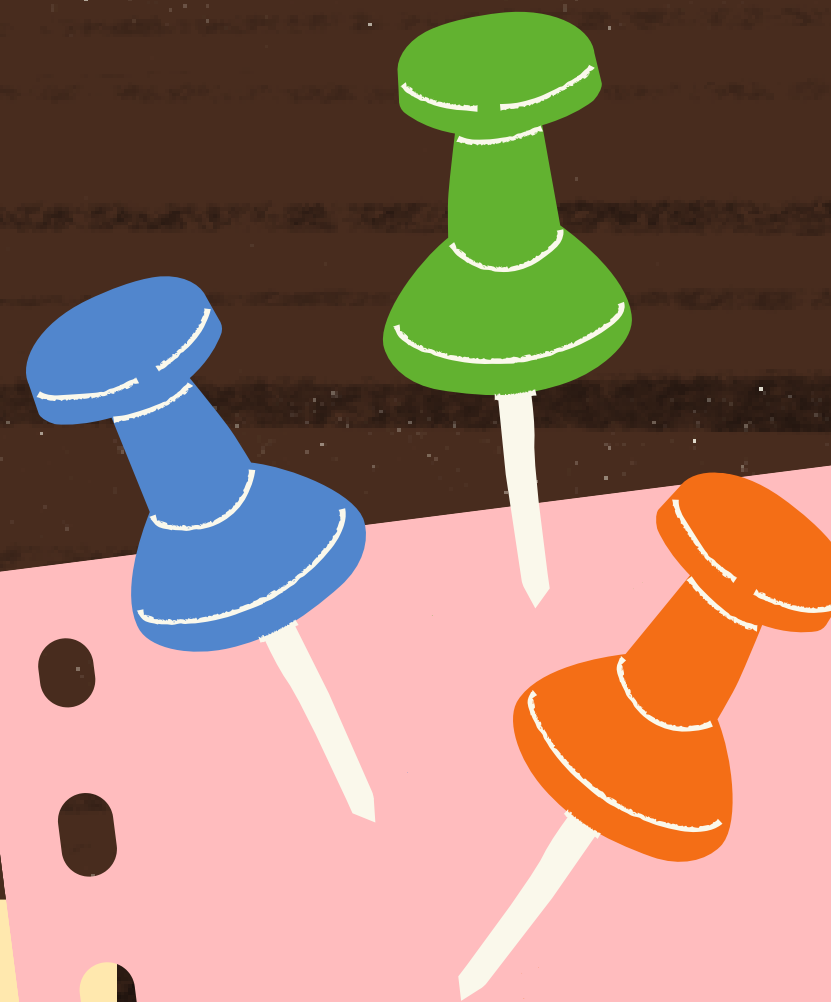


# METODE STUDI

- mengamati proses pembelajaran, dengan mengamati dan ikut masuk ke dalam proses pembelajaran memberikan kami pandangan mengenai tantangan apa yang ada dalam pembelajaran tersebut.
- mewawancarai peserta didik perihal tantangan yang dihadapi yang meliputi proses dan media pembelajaran



# HASIL YANG DIHARAPKAN



## Faktor

Faktor pendukungnya ialah media yang digunakan harus dapat menarik minat siswa, fitur-fitur yang terdapat didalamnya juga harus memiliki perbedaan dengan media yang digunakan sebelumnya

## Tantangan

Tantangan, dalam pengimplementasiannya fokus siswa mudah teralihkan dengan hal lain, contohnya seperti membuka aplikasi lain. selain itu juga desain dari media yang harus interaktif agar dapat menarik minat belajar siswa

## Dampak

Dampak yang diharapkan tentunya dapat meningkatkan minat belajar dan fokus siswa saat pembelajaran serta mengurangi rasa kejenuhan yang diakibatkan oleh media yang kurang interaktif





# TINDAK LANJUT

- Merencanakan implementasi model pembelajaran berbasis game dalam model project based learning kepada peserta didik di SMK tempat bertugas
- Melakukan evaluasi terhadap media dan metode yang diterapkan
- Mengamati perkembangan minat belajar peserta didik
- Mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru

BUNGURASIH  
SURABAYA

TERIMAKASIH  
SEMUAANYA

