

Nama Anggota : 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)

A. Hasil Pengamatan:

Studi kasus melibatkan calon guru kejuruan yang melakukan pengamatan terhadap model pembelajaran kreatif dan inovatif di SMK Program Keahlian Teknik Mesin yang telah terbukti berhasil. Pengamatan mencakup elemen-elemen seperti program pembelajaran, persiapan guru, metode dan teknologi pembelajaran, media, sumber belajar, keterlibatan peserta didik, asesmen, serta interaksi antara peserta didik dan guru. Analisis data hasil pengamatan dan perbandingan dengan referensi, termasuk modul Inovasi Kejuruan, membentuk pemahaman utuh tentang implementasi model tersebut. Tindak lanjut melibatkan perencanaan program implementasi model pembelajaran kreatif dan inovatif untuk Program Keahlian Teknik Mesin di SMK. Pengalaman dari studi kasus dan referensi digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan program tersebut. Selanjutnya, dirancang langkah-langkah pemantauan dan evaluasi untuk memastikan keterlaksanaan dan keberhasilan program, dengan komitmen untuk terus mengamati, menganalisis aspek kunci, dan melakukan perbaikan secara berkelanjutan sesuai dengan data dan informasi yang dihasilkan.

Tujuan dalam Studi Kasus Ini:

- **Pengembangan Kemampuan Kreativitas dan Inovasi:**
Meningkatkan kemampuan calon guru dalam menerapkan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
- **Pemahaman tentang Efektivitas Model Pembelajaran:**
Memahami lebih baik efektivitas model pembelajaran kreatif dan inovatif dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- **Perencanaan dan Implementasi Program:**
Merencanakan dan menerapkan program pembelajaran kreatif dan inovatif untuk Program Keahlian Teknik Mesin di SMK.
- **Pemantauan dan Evaluasi Berkelanjutan:**
Terus memantau keterlaksanaan program secara berkelanjutan. Melakukan evaluasi keberhasilan program dan membuat perbaikan serta penyesuaian yang diperlukan.

Manfaat dalam Studi Kasus Ini:

- **Pengembangan Profesionalisme:**
Meningkatkan profesionalisme calon guru dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran.

- **Peningkatan Kualitas Pembelajaran:**
Berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di SMK Program Keahlian Teknik Mesin.
- **Pengembangan Keterampilan pengamatan dan Evaluasi:**
Mengembangkan keterampilan pengamatan dan evaluasi yang berkelanjutan untuk meningkatkan keberhasilan program pembelajaran.

Rancangan Studi Kasus

1. **Judul Studi Kasus** : implementasi media pembelajaran berbasis game dalam model project based learning pada SMKN 8 Malang
2. **Nama Calon Guru** :
3. **Waktu Pengamatan** : selama PPL
4. **Latar Belakang** :

Pembelajaran merujuk pada proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai-nilai melalui pengalaman, studi, dan instruksi. Proses ini dapat terjadi dalam berbagai konteks, termasuk di lingkungan formal seperti sekolah atau perguruan tinggi, maupun dalam pengalaman sehari-hari di kehidupan. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran seperti kurangnya variasi media pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan terkesan monoton. Hal tersebut juga terjadi pada SMKN 8 Malang yang merupakan sekolah vokasi yang menuntun peserta didiknya memiliki keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang sesuai dengan standar industri. media pembelajaran yang digunakan 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.

5. Tujuan Pengamatan :

- Mengetahui rencana pembelajaran yang disiapkan oleh guru.

Model pembelajaran yang diterapkan adalah Project-Based Learning (PBL), di mana siswa memanfaatkan game sebagai sumber belajar utama. Dalam pelaksanaannya, siswa diberikan link untuk mendownload game yang memuat materi pembelajaran, diikuti dengan tugas proyek yang harus mereka selesaikan. PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui proyek nyata, merangsang kreativitas, dan penerapan konsep dalam konteks praktis. Dengan menggunakan sumber belajar berupa game, model ini tidak hanya mendukung keterlibatan siswa, tetapi juga mempromosikan pembelajaran mandiri dan pemecahan masalah, menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan inovatif.

- 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. Dalam kegiatan inti, guru menerapkan

model Project-Based Learning (PjBL) Guru menjelaskan definisi Basis Data dan query dalam pemrograman, sementara peserta didik diberi tugas mengaplikasikan query untuk manipulasi database. Pada kegiatan akhir guru dan siswa melakukan refleksi secara bersama kemudian dilanjutkan dengan doa dan penutup.

- **Faktor keberhasilan**

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan mencakup metode dan media pembelajaran. Metode pembelajaran memainkan peran sentral dalam mengelola proses pembelajaran di kelas, memastikan pengendalian yang efektif. Di sisi lain, media pembelajaran memiliki dampak signifikan pada tingkat pemahaman siswa. Kualitas media yang digunakan akan menentukan sejauh mana siswa dapat memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan metode yang tepat dan pemanfaatan media pembelajaran yang efektif sangat krusial untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sinergi antara metode pembelajaran yang baik dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal.

- **Tantangan dan hambatan**

Sebelumnya, terdapat tantangan dalam penggunaan media pembelajaran yang terkesan monoton, seperti power point atau modul. Pada kegiatan pembelajaran, peserta didik mengalami kejenuhan dan kehilangan fokus. Hal ini disebabkan oleh kurangnya inovasi pada media pembelajaran. Permasalahan ini berdampak negatif pada pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

- **dampak**

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.

6. 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

7. Hasil diharapkan:

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

8. **Tindak Lanjut:**

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