



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

Hari,Tanggal	: Jumat, 5 Januari 2024	Sem	: I
Mata Kuliah	: Inovasi Kejuruan	Waktu	: 13.00-21.00
Dosen	: Gres Dyah Kusuma Ningrum, M.Pd	Sifat	: Open All

Kriteria!

- Berdoa terlebih dahulu sebelum mengerjakan!**
- Pergunakan waktu sebaik mungkin.**
- Silahkan dikerjakan dan dikumpulkan pada LMS dengan format .pdf**
- Kesamaan Jawaban Mempengaruhi NILAI!**
- Selamat Mengerjakan!!**
- SUKSES SELALU UNTUK SEMUANYA😊😊😊**

SOAL

Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan pengalaman saudara dari Pelaksanaan Perkuliahan dan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL)

- Deskripsi Kegiatan Inovasi pembelajaran
 - Inovasi apakah yang saudara pilih?
 - Apakah topik dan tujuan pembelajaran yang dipilih?
 - Model atau metode apa yang dipilih untuk menunjang inovasi yang digunakan? Jelaskan alasan pemilihannya!
 - Gambarkan secara singkat cara kerja dari rencana inovasi yang sudah pilih!
 - Jika produk inovasi sudah jadi dikirimkan hasilnya (alamat akses, atau lainnya)!
- Hal Baik/Manfaat dari Inovasi Pembelajaran

Jelaskan Hal-hal baik/manfaat apakah yang dirasakan oleh saudara dan siswa/i jika saat inovasi pembelajaran tersebut diterapkan! Jabarkan dari dua sisi (guru dan siswa)! (Mengapa dan kaitkan alasannya dengan materi yang dipelajari pada MK inovasi kejuruan dan PPL)
- Tantangan/Masalah yang Dihadapi dari Inovasi Pembelajaran
 - Tantangan/masalah apakah yang saudara hadapi saat merencanakan inovasi pembelajaran!
 - Jika inovasi yang saudara buat diimplementasikan dalam pembelajaran, Tantangan/masalah apakah yang saudara hadapi!
(Mengapa dan kaitkan alasannya dengan materi yang dipelajari pada MK inovasi kejuruan dan PPL)
- Solusi Pemecahan Masalah
 - Adakah solusi yang Anda lakukan untuk memecahkan masalah yang hadapi pada penerapan inovasi pembelajaran!
(Mengapa dan kaitkan alasannya dengan materi yang dipelajari pada MK inovasi kejuruan dan PPL)
- Rencana Tindak Lanjut

Apakah rencana tindak lanjut (RTL) untuk menjadikan inovasi pembelajaran yang saudara rencanakan berjalan lebih baik ke depannya? (jabarkan dari pra, proses, dan post)

Nama : Juniargo Ponco Risma Wirandi
NIM : 233153711838
Program Studi : Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim (PPLG)
Kelas : PPLG 002

Jawaban

1. Deskripsi Kegiatan Inovasi pembelajaran

a. Inovasi apakah yang saudara pilih?

Inovasi yang salah pilih adalah penerapan platform ClassPoint sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi dan liveworksheet sebagai penyampaian media tugas.

b. Apakah topik dan tujuan pembelajaran yang dipilih?

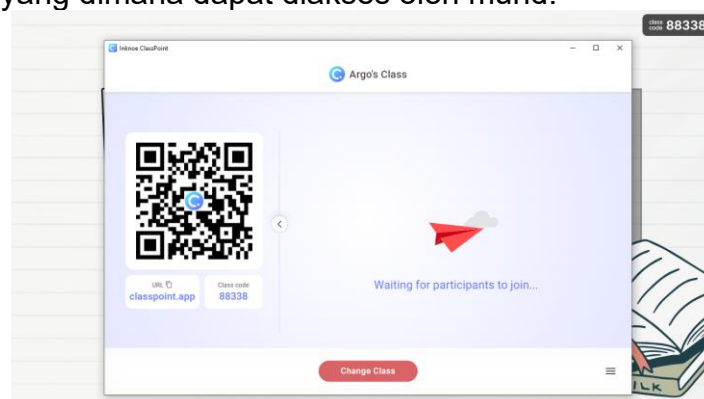
Topik pembelajaran adalah Pemrograman Berorientasi Objek (PBO) dengan tujuan agar siswa memahami konsep Model-View-Controller (MVC) dan mampu menerapkannya dalam membuat program sederhana.

c. Model atau metode apa yang dipilih untuk menunjang inovasi yang digunakan? Jelaskan alasan pemilihannya!

Metode yang dipilih adalah Probelem Based Learning (PBL) karena dapat melatih kemampuan pemecahan masalah dan penerapan konsep pemrograman. Alasannya model ini sesuai dengan karakteristik materi PBO yang membutuhkan keterampilan penerapan konsep.

d. Gambarkan secara singkat cara kerja dari rencana inovasi yang sudah pilih!

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. Guru dapat memberikan sebuah link classpoint yang dimana dapat diakses oleh murid.



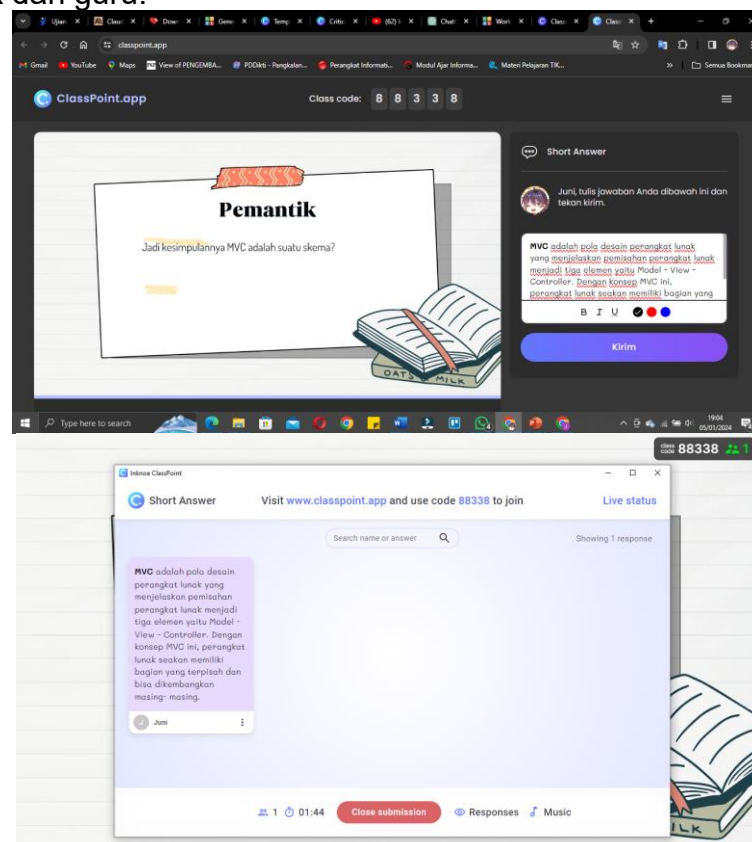
Siswa dapat menginputkan code class di website ClassPoint dan klik join class lalu inputkan code classnya



Maka tampilan dari desktop murid ataupun melalui ponsel seperti ini.



Berikut adalah salah satu fitur short answer untuk menjawab pertanyaan pemantik dari guru.



Hal ini dapat digunakan untuk evaluasi siswa. Guru dapat menyisipkan pertanyaan kuis atau latihan soal dalam presentasi mereka. Siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan ini secara langsung melalui perangkat

mereka, dan guru dapat langsung melihat hasilnya. Ini memudahkan penilaian dan pemantauan kemajuan siswa.

Kemudian ada media liveworksheet dimana siswa dapat mengerjakan tugas dari guru secara online dan langsung dinilai dari guru, hasilnya guru dapat mengetahui seberapa jauh pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

REKAYASA PERANGKAT LUNAK

Nama: _____
Kelas: _____

Diagram: User -> System -> Software -> Hardware

Diskusikan dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

Jelaskan definisi MVC!

Sebutkan dan jelaskan komponen-komponen dalam MVC!

Rekayasa Perangkat Lunak

Diskusikan dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

Jelaskan definisi MVC!

Sebutkan dan jelaskan komponen-komponen dalam MVC!

- e. Jika produk inovasi sudah jadi dikirimkan hasilnya (alamat akses, atau lainnya)

<https://www.classpoint.app/> (Harus live ppt dari guru)

<https://www.liveworksheets.com/c?a=s&t=xMSiu5Umi8&sr=n&l=cq&i=scnzntd&r=dt&f=dzdczuzf&ms=uz&cd=pm--ox8-vo6lktplglznnzngnkgxgexg&mw=hs> (Liveworksheet)

2. Hal Baik/Manfaat dari Inovasi Pembelajaran

Bagi guru

- Dapat memonitor keaktifan siswa secara lebih dengan menggunakan media classpoint.
- Memudahkan guru untuk tidak selalu membawa proyektor ke kelas.
- Guru dapat menyisipkan pertanyaan kuis dalam presentasi interaktif dan meminta siswa untuk menjawabnya selama atau setelah presentasi.

- d. Penggunaan liveworksheet dapat memudahkan guru dalam memberi tugas siswa secara online dan dapat dengan mudah memberi penilaian juga melihat sejauh mana pengetahuan mereka.

Bagi Murid

- a. Murid dapat lebih aktif menjawab pertanyaan dari guru, terkadang siswa ada yang malu bertanya dengan menggunakan ini mempermudah interaksi siswa kepada guru dengan menggunakan nama samaran.
- b. Dapat berdiskusi lebih dengan guru dan siswa yang lain dalam proses pembelajaran.
- c. Siswa dapat membuat presentasi dengan classpoint dimana siswa lain dan guru dapat berkomentar tentang apa yang dipresentasikan, kemudian dapat menyimpan jawaban dan soal yang telah diajukan sebagai tolak ukur apa kekurangan dan kelebihan nya.
- d. Dengan liveworksheet siswa tidak perlu untuk menulis secara manual tugas yang diberi. Siswa dapat langsung mengirim tugas kepada guru dan guru dapat memberi penilaian berdasarkan kemampuan jawaban dan pemecahan masalah dari murid.

3. Tantangan/Masalah yang Dihadapi dari Inovasi Pembelajaran

- a. Tantangan saat merencanakan antara lain persiapan kasus yang kontekstual, alokasi waktu yang cukup, dan peran guru sebagai fasilitator.
- b. Tantangan saat implementasi antara lain kendala internet karena dalam classpoint memerlukan sebuah internet yang lancar. Kendala lainnya adalah siswa dapat membuka link atau tab lain karena sistemnya yang terbuka yaitu bisa ditinggal meskipun murid tersebut sudah masuk ke kelas onlinenya.

4. Solusi Pemecahan Masalah

- a. Dalam mengatasi tantangan pada tahap perencanaan, penting untuk memastikan bahwa kasus atau materi pembelajaran yang disiapkan memiliki relevansi dengan konteks siswa, sehingga keterkaitan dengan situasi nyata dapat diperkuat. Alokasi waktu yang efektif dapat dicapai dengan menggunakan alat bantu perencanaan yang terstruktur, seperti jadwal pelajaran yang terperinci. Selain itu, peran guru sebagai fasilitator perlu diperkuat melalui pelatihan yang mendalam untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam mendukung pembelajaran siswa. Sementara itu, tantangan implementasi, seperti kendala internet dan manajemen aktivitas siswa online, membutuhkan solusi yang cermat. Mempersiapkan materi yang dapat diakses secara offline dapat menjadi alternatif ketika terjadi gangguan internet. Penggunaan teknologi yang memungkinkan akses tanpa koneksi internet atau bekerja pada koneksi yang lambat juga dapat membantu mengatasi kendala ini. Di samping itu, penerapan sistem pengawasan dan interaksi aktif selama materi online dapat meminimalkan potensi siswa membuka tab lain atau terlibat dalam kecurangan.

5. Rencana Tindak Lanjut

Berikut adalah rencana tindak lanjut (RTL) untuk menjadikan inovasi pembelajaran dengan penerapan ClassPoint dan LiveWorksheet berjalan lebih baik:

a. Pra Pembelajaran:

- Meningkatkan keterampilan dalam penggunaan ClassPoint dan LiveWorksheet.
- Merancang materi dan tugas yang interaktif dan kontekstual.
- Memastikan kesiapan jaringan internet dan perangkat yang dibutuhkan.

b. Proses Pembelajaran:

- Melakukan simulasi dan uji coba sebelum pelaksanaan pembelajaran.
- Memantau interaksi dan partisipasi siswa secara aktif selama pembelajaran daring.
- Memberikan motivasi dan bimbingan saat siswa mengalami kesulitan.

c. Pasca Pembelajaran:

- Melakukan evaluasi terhadap penerapan inovasi pembelajaran.
- Mengumpulkan masukan dan saran dari siswa untuk perbaikan selanjutnya.
- Memperbaiki kekurangan dalam persiapan dan pelaksanaan pembelajaran.
- Mengembangkan kreativitas dalam merancang materi dan tugas interaktif.