

## LAMPIRAN 11:

### LK-8: Laporan Hasil Perumusan Masalah Pembelajaran Dan Alternatif Pemecahan Masalah (Refleksi kegiatan pembelajaran di ruang kelas, ruang teori pengantar praktik, dan ruang praktik)

Nama Mahasiswa : Juniargo Ponco Risma Wirandi  
NIM : 233153711838  
Program Keahlian : Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)  
Mata pelajaran : Pemrograman Berorientasi Object (PBO)

- Permasalahan Pembelajaran di Kelas (Teori)

Permasalahan yang paling disoroti adalah kurangnya fokus siswa terhadap pembelajaran yang dilakukan di ruang kelas ataupun di ruang praktik, ketika pembelajaran dilakukan masih cukup banyak siswa yang sibuk sendiri dengan urusannya masing-masing, ada yang bermain game, ada yang tidur, ada yang makan, dan juga ada yang mengedit foto dan video. Hal ini dapat terjadi karena berbagai faktor seperti metode yang kurang menarik, media yang kurang interaktif, karakter peserta didik yang sulit berubah, dan masih banyak faktor lain.

- Alternatif Pemecahan Masalah

Alternatif pemecahan masalahnya adalah penerapan metode untuk melaksanakan model pembelajaran yang variatif, yang bisa menstimulasi siswa agar terus bergerak dan berpikir untuk mencegah siswa merasa bosan dan jenuh, contohnya bisa menggunakan kuis dan game, tantangan-tantangan yang menarik, media pembelajaran interaktif, dan lain-lain.

#### Kesimpulan:

Permasalahan utama dalam proses pembelajaran di kelas adalah kurangnya konsentrasi dan minat dari peserta didik, yang disebabkan oleh kurangnya daya tarik dalam metode pengajaran, media pembelajaran yang kurang interaktif, serta karakter siswa yang sulit berubah. Hal ini mengakibatkan sejumlah besar siswa justru sibuk dengan aktivitas lain seperti bermain game, mengantuk, atau mengedit foto saat pembelajaran berlangsung. Salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah menerapkan metode dan model pembelajaran yang lebih variatif serta mampu