Yunan SMKN 8 MALANG

|  |  |
| --- | --- |
| **Permasalahan** | Peserta didik kadang lupa beberapa materi yang diajarkan oleh guru, ketika sudah masuk materi berikutnya. |
| **Inovasi** | Peserta didik membuat sebuah konten tentang materi yang dipahami, yang nantinya bisa di lihat oleh peserta didik lain, atau pembuatnya. |
| **Kreativitas** | Peserta didik dapat berkreasi membuat konten edukasi materi yang interaktif sesuai pemahaman dan dapat dijadikan sebuah ilmu lebih dalam pemahaman salah satu materi. |
| **Media** | Tiktok, IG, Youtube |
| **Hambatan** | 1. Siswa seperti dituntut untuk membuat sebuah konten pada materi yang ia pahami 2. Beban mengunggah konten yang menjadi PR, melihat dari segi fasilitas |

Kun SMKN 6 MALANG

|  |  |
| --- | --- |
| **Permasalahan** | Peserta didik kurang menelaah materi yang disampaikan oleh guru, sehingga guru harus menerangkan 2 kali pada materi yang dibahas. |
| **Inovasi** | Membuat sebuah game edukasi yang dapat dimainkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang menyenangkan. |
| **Kreativitas** | Terdapat gambar, animasi dan materi interaktif dalam game, juga tantangan dalam penyelesaian kesulitan pada materi pembelajaran. |
| **Media** | Smartphone dan Laptop |
| **Hambatan** | 1. Peserta didik masih ada kemungkinan belum paham akan game yang dibuat. 2. Peran guru dalam mengaplikasikan game edukasi harus terlibat secara maksimal |

Retno SMKN 8 MALANG

|  |  |
| --- | --- |
| **Permasalahan** | Tidak adanya media pendukung proyeksi untuk mempresentasikan materi dari guru di beberapa kelas. |
| **Inovasi** | Menggunakan sebuah perangkat lunak ClassPoint untuk membantu guru dalam mempresentasikan materi pembelajaran kepada peserta didik pada Power Point. |
| **Kreativitas** | Perangkat lunak ini terdapat beberapa fitur dimana dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran tiap kelas. |
| **Media** | Website dan Apk |
| **Hambatan** | 1. Peserta didik masih ada kemungkinan keluar dari tab website untuk melihat konten hal lain. |

Elva SMKN 9 MALANG

|  |  |
| --- | --- |
| **Permasalahan** | Peserta didik yang mengikuti ekstrakulikuler terkadang hanya ikut – ikutan saja untuk menambah nilai kegiatan. Adapun peserta didik yang ingin mengikuti salah satu ekstra tetapi tidak memenuhi standar. |
| **Inovasi** | Menerapkan sistem pendukung keputusan dalam minat dan bakat ekstrakulikuler. |
| **Kreativitas** | Dapat mengarahkan peserta didik sesuai dengan minat dan bakatnya. |
| **Media** | Website |
| **Hambatan** | 1. Guru BK, kesiswaan , dan guru ekstra harus ikut andil dalam pembuatan SPK. 2. Siswa yang tetap kukuh akan keputusannya dalam pemilihan ekstrakurikuler. |

Karas SMK PGRI

|  |  |
| --- | --- |
| **Permasalahan** | Guru menyampaikan pembelajaran dengan porsi sama kepada peserta didik dalam satu kelas, namun dalam pembelajaran terdapat beberapa peserta didik yang masih belum paham akan materi yang di sampaikan guru karena tiap peserta didik memiliki karakteristik pemahaman yang berbeda dalam menelaah materi yang disampaikan oleh guru. |
| **Inovasi** | Pengelompokan karakteristik peserta didik di dalam kelas. |
| **Kreativitas** | Guru dapat menentukan strategi yang cocok untuk pembelajaran setiap kelompok peserta didik. |
| **Media** | Aksi Nyata di Kelas |
| **Hambatan** | 1. Peserta didik kemungkinan merasa di beda – bedakan. 2. Beberapa guru kemungkinan masih acuh terhadap pembagian kelompok. |