|  |  |
| --- | --- |
| Lokasi | SMK NEGERI 8 MALANG |
| Lingkup Pendidikan | SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) |
| Penulis | Juniargo Ponco Risma Wirandi |
| Tanggal | 12 Desember 2023 |
| **Situasi:** | Setelah melakukan kegiatan Asistensi Mengajar di kelas XII RPL D dalam mata pelajaran Pemrograman Berorientasi Objek (PBO), dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa kekurangan seperti keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung tidak aktif bertanya ketika mengalami kesulitan dalam menyelesaikan Tugas Praktikum. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, siswa mungkin merasa malu atau takut untuk bertanya kepada teman sejawat yang sudah mahir dalam pemrograman. Mereka merasa bahwa dengan bertanya, mereka akan terlihat tidak kurang pintar. Hal inilah yang menyebabkan siswa menjadi tidak aktif dalam diskusi dengan teman sejawatnya yang sudah bisa.  Peserta didik ketika dalam pembelajaran di kelas mereka kadang tidak memperhatikan guru dalam mengajar dan begitu pun guru juga memberikan kebebasan di dalam kelas, misal nya ngobrol sendiri, mainan hp atau laptop tidak untuk mencari materi dan seringnya siswa keluar kelas meskipun masih di jam pelajaran.  Pembelajaran yang di lakukan oleh guru juga terasa membosankan dari siswa, apalagi media pembelajaran yang monoton dari waktu ke waktu. Guru sering kali memberi mereka sebuah modul dan hanya menjelaskan sedikit mengenai materi. Apa yang saya amati karena hal peserta didik cenderung sangat merasa bosan akan materi yang di beri bahkan ada beberapa peserta didik yang lupa akan materi dari modul yang diberi.  Dalam rangka mengatasi masalah kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, solusi yang efektif adalah menerapkan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan metode diskusi. PjBL memungkinkan siswa belajar melalui proyek nyata yang relevan dengan bidang pemrograman, dengan tugas praktikum yang menantang dan membutuhkan pemecahan masalah kreatif.  Penerapan model PjBL dengan metode diskusi diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif, percaya diri dalam menghadapi kesulitan, dan lebih terlibat dalam pembelajaran. Mereka juga diharapkan dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik dalam pemrograman, meningkatkan keterampilan sosial melalui interaksi dengan teman sejawat, dan melihat relevansi Pemrograman Berorientasi Objek dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, diharapkan motivasi dan minat siswa terhadap mata pelajaran ini dapat meningkat. |
| **Tantangan:**  Apa saja yang menjadi tantangan untuk mencapai tujuan tersebut? Siapa saja yang terlibat | 1. Beberapa siswa yang cenderung tidak memperhatikan guru dalam penyampaian materi. 2. Beberapa siswa yang lupa akan materi yang pernah diajarkan, dan membuat selalu menanyakan hal yang sama kepada guru berulang kali, tanpa harus mencari solusi sendiri terlebih dahulu. |
| **Aksi:**  Langkah-langkah apa yang dilakukan untuk menghadapi tantangan tersebut/ strategi apa yang digunakan/ bagaimana prosesnya, siapa saja yang terlibat / Apa saja sumber daya atau materi yang diperlukan untuk melaksanakan strategi ini | Untuk mengatasi tantangan yang dialami siswa dalam bertanya atau berdiskusi, dapat dilakukan pendekatan melalui model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dengan menerapkan metode diskusi. Dalam konteks PjBL, siswa diberi tugas praktikum berupa proyek nyata yang terkait dengan pemrograman berorientasi objek. Selama pengerjaan proyek, siswa didorong untuk berdiskusi dan bertanya kepada teman sejawat yang lebih mahir dalam pemrograman, menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi dan saling bantu. Guru juga memfasilitasi diskusi kelompok untuk memperdalam pemahaman siswa. Sebagai persiapan, guru merancang perangkat pembelajaran yang mencakup rencana pembelajaran, materi, dan aktivitas untuk mendorong partisipasi aktif siswa. Jadwal pelaksanaan aksi juga disusun agar memungkinkan waktu yang cukup untuk diskusi kelompok, kolaborasi, dan refleksi selama proses pembelajaran. Dengan strategi ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih aktif, tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka melalui interaksi yang lebih intensif dalam pembelajaran. |
| **Refleksi Hasil dan dampak**  Bagaimana dampak dari aksi dari Langkah-langkah yang dilakukan? Apakah hasilnya efektif? Atau tidak efektif? Mengapa? Bagaimana respon orang lain terkait dengan strategi yang dilakukan, Apa yang menjadi faktor keberhasilan atau ketidakberhasilan dari strategi yang dilakukan? Apa  pembelajaran dari keseluruhan proses tersebut | Dampak dari langkah-langkah yang diambil mencakup peningkatan keaktifan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran, serta peningkatan keterlibatan mereka dalam diskusi dan tanya jawab. Siswa menjadi lebih termotivasi dan mengembangkan keterampilan sosial melalui kolaborasi dalam tugas kelompok. Kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi dalam konteks yang relevan juga meningkatkan pemahaman siswa tentang Pemrograman Berorientasi Objek, yang berdampak positif pada prestasi akademik mereka. Respon positif terhadap strategi yang dilakukan mencakup peningkatan partisipasi siswa dan keterlibatan dalam proses pembelajaran. Faktor keberhasilan melibatkan persiapan guru, lingkungan kelas yang mendukung, dan keterlibatan aktif siswa. Pembelajaran yang diambil dari keseluruhan proses menekankan pentingnya menciptakan lingkungan pembelajaran inklusif dan mendukung, di mana siswa merasa nyaman untuk bertanya, berdiskusi, dan bekerja sama. |