



SEMINAR PENDIDIKAN PROFESI GURU

Desain Inovasi Pembelajaran Dan Rencana Tindak Lanjut

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR



Oleh :

NURMITA JANNA

229022485034

PGSD 002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PROFESI GURU
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
TAHUN 2023**



Desain Inovasi Pembelajaran dan Rencana Tindak Lanjut

<p>Pengalaman yang paling bermakna (<i>best practice</i>)</p>	<p>Setelah saya merefleksi mata kuliah yang telah saya tempuh, saya memiliki berbagai pengalaman dan mempelajari setiap mata kuliah. Pembelajaran yang bermakna muncul ketika saya belajar pada saat PPG saat ini. Saya mendapatkan pengalaman baik secara teori maupun praktik yang membuat saya mampu memahami setiap hal yang dipelajari pada mata kuliah di PPG ini. Pengalaman tersebut dibangun melalui alur MERDEKA di setiap topik, dimana memberikan berbagai kegiatan untuk mengasah kemampuan dalam berpikir kritis, berkolaborasi, mendemonstrasikan, mengkoneksikan serta merealisasikan berupa aksi nyata.</p> <p>Refleksi yang telah saya kerjakan memberikan gambaran bahwa telah banyak hal yang saya pelajari dan diterapkan untuk menjadi guru professional. Berdasarkan berbagai refleksi tersebut, terdapat mata kuliah yang sangat memberikan pengalaman bermakna yaitu mata kuliah selektif yakni Teknologi Baru dalam Pengajaran dan Pembelajaran. Pada mata kuliah tersebut saya belajar banyak hal bahwa pendidikan di abad ke-21 ini merupakan pendidikan yang sudah semestinya mengintegrasikan teknologi dalam setiap kegiatan pembelajaran. Melalui mata kuliah tersebut saya belajar mengenai peran guru dalam penggunaan teknologi multimedia untuk media pembelajaran, sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat menjadi lebih menyenangkan.</p> <p>Refleksi pada mata kuliah Teknologi Baru dalam Pengajaran dan Pembelajaran tepatnya pada topik 7 merupakan pengaplikasian teknologi dalam pembelajaran serta saya memperoleh pengalaman dalam pemanfaatan teknologi pendidikan yang berimplikasi pada penggunaan berbagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.</p> <p>Pembelajaran bermakna setelah mempelajari topik 7 ini, Saya memperoleh pengalaman dalam pemanfaatan teknologi pendidikan yang berimplikasi pada penggunaan berbagai media pembelajaran yang di gunakan dalam proses pembelajaran seperti Quizizz, Wordwall dan membuat media pembelajaran melalui</p>
---	---



	<p>google side yang dapat di gunakan pada proses pembelajaran. Saya merasa bahwa penggunaan teknologi pada pembelajaran memberikan perubahan dan dampak yang signifikan terhadap keefektifan pembelajaran. Penggunaan teknologi pada abad ke-21 memberikan pemahaman baru bahwa pembelajaran harus mengikuti kodrat zaman, dimana harus mengikuti adanya transformasi pendidikan yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan teknologi pembelajaran akan saya terapkan di kelas untuk menciptakan suasana belajar yang aman, nyaman dan berpihak pada ekosistem pembelajaran.</p>
<p>Desain Invensi atau inovasi</p>	<p>Terdapat beberapa hal yang dapat saya tarik sebagai pembelajaran yang bermakna, yaitu dimana saya menerapkan hal yang telah saya pelajari dalam pembelajaran tepatnya pada mata kuliah Teknologi Baru dalam Pengajaran dan Pembelajaran pada topik 7 yang membahas tentang meningkatkan pembelajaran dengan multimedia. Berdasarkan artefak yang telah saya kerjakan, bahwa dalam penerapan multimedia dalam pembelajaran di kelas sangat penting, dimana guru dapat melakukan pembelajaran dengan melibatkan berbagai perangkat teknologi dan media pembelajaran berbasis aplikasi, audio, video, teks, dan visual. Penggunaan multimedia telah saya lakukan di kelas dengan menggunakan media pembelajaran digital berupa aplikasi canva, youtube, wordwall, dan Quizizz sebagai wujud dari pembelajaran yang merdeka sesuai dengan paradigma pembelajaran abad 21. Penerapan media tersebut sangat membuat peserta didik menjadi antusias dalam belajar, Semangat dalam bekerjasama dan meningkatkan motivasi belajar. Berdasarkan hal tersebut, terdapat desain inovasi pembelajaran yang dapat saya lakukan sesuai dengan hasil refleksi saya pada mata kuliah Teknologi Baru dalam Pengajaran dan Pembelajaran dalam penerapan multimedia sebagai media pembelajaran kreatif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Desain inovasi pembelajaran tersebut yaitu:</p>



	<ul style="list-style-type: none">➤ Memaksimalkan perangkat digital yang tersedia yang tersedia di sekolah untuk membangkitkan penggunaan perangkat pembelajaran seperti LCD, Proyektor, speaker, dll.➤ Mengintegrasikan media pembelajaran yang melibatkan aplikasi pembelajaran kreatif sebagai bentuk dari metode gamifikasi. Penggunaan beberapa aplikasi tentu saja akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian dan semangat belajar peserta didik.➤ Penggunaan Metode ASURE sebagai bentuk merdeka belajar dengan menyusun pembelajaran yang membangun pengetahuan siswa dalam penggunaan teknologi pembelajaran. Model ASSURE menciptakan pembelajaran yang efisien dan efektif yang dilakukan pada kegiatan yang menggunakan media dan teknologi dimana pemilihan media pembelajaran menggunakan teknologi dilakukan dengan langkah – langkah dari model ASSURE sendiri yaitu dengan menganalisis karekteristik peserta didik, menentukan tujuan pembelajaran, pemilihan metode, media, strategi pembelajaran, menggunakan bahan pembelajaran, melakukan evaluasi dan revisi.
Rencana Tindak Lanjut	<p>Berdasarkan hasil desain inovasi pembelajaran yang telah disusun, maka strategi yang dapat diimplementasikan yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none">• Berkoordinasi dengan sekolah untuk lebih memanfaatkan perangkat supaya dapat digunakan secara maksimal. Hal ini akan meningkatkan kualitas SDM guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam setiap pembelajarannya.• Pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva agar penyajian materi pembelajaran lebih menarik.• Menggunakan aplikasi Quiziz sebagai evaluasi pembelajaran sehingga peserta didik tertarik dan semangat mengerjakan atau menjawab evaluasi pembelajaran yang telah diajarkan. Dengan menggunakan aplikasi Quiziz juga dapat mempermudah guru dalam menilai peserta didik yang mencapai tujuan pembelajaran yang telah diajarkan.



	<ul style="list-style-type: none">• Menggunakan Wordwall sebagai edugames yang disesuaikan dengan konten materi yang diajarkan atau digunakan sebagai evaluasi proses pembelajaran, hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
--	--