

Nama : Muhammad Anwar Firdaus
Offering : PPG Prajab PJOK A

Desain Inovasi/Inovasi Pembelajaran dan Rencana Tindak Lanjut

<p><i>Pengalaman yang paling bermakna (best practise)</i></p>	<p>Setelah saya merefleksikan mata kuliah yang telah saya tempuh, saya memiliki berbagai pengalaman dalam mempelajari setiap mata kuliah. Khususnya pengalaman yang bermakna muncul ketika saya mempelajari di PPG ini. Saya mendapatkan pengalaman baik secara teori maupun praktik. Secara sistem penugasan teori atau praktik dapat di upload dalam pemrograman sistem yang dinamakan LMS, sistem ini dibangun melalui alur MERDEKA di setiap topik, di mana pada alur tersebut diberikan berbagai kegiatan yang mengasah kemampuan dalam berpikir kritis, berkolaborasi, mendemonstrasikan, mengkonstruksikan, serta merealisasikan berupa aksi nyata, ini merupakan hal yang baru bagi saya.</p> <p>Sesuai dengan perkuliahan biasanya pada setiap pertemuan dengan dosen kami membahas semua yang berkaitan dengan pembelajaran untuk menjadi guru profesional, bedanya materi dimuat dalam laman LMS dari mahasiswa dan dosen yang bersangkutan, sehingga pada pertemuan dan pembahasan yang dilakukan kami selalu melakukan diskusi atas materi maupun masalah yang telah atau berdasarkan pengalaman dosen dan mahasiswa yang bersangkutan.</p> <p>Pengalaman yang paling bermakna dalam pembelajaran adalah diskusi antara mahasiswa yang sudah berpengalaman mengajar di sekolah dengan praktisi atau dosen yang mengajar sehingga banyak terdapat pengetahuan baru antara kondisi riil keadaan dalam pembelajaran saat ini dengan berdasar kepada teori yang ada serta sudut pandang masing-masing mahasiswa atau dosen yang bersangkutan berharap akan mendapatkan hasil atau temuan terhadap masalah atau diskusi yang dilakukan dan menanggapi secara bijak atas diskusi atau permasalahan yang dibahas.</p> <p><i>(tuliskan pengalaman pembelajaran yang paling bermakna)</i></p>
<p>Desain inovasi 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. Salah satunya pada mata kuliah Teknologi Baru dalam Pengajaran dan Pembelajaran yang membahas mengenai meningkatkan pembelajaran dengan multimedia, berdasarkan artefak pembelajaran yang telah saya kerjakan, bahwa dalam penerapan multimedia dalam pembelajaran di kelas sangat penting, di mana guru dapat melakukan pembelajaran dengan melibatkan berbagai perangkat teknologi dan media pembelajaran berbasis audio, video, teks, dan visual. Penggunaan multimedia telah saya lakukan di kelas dengan menggunakan media pembelajaran digital sebagai salah satu atau</p>

	<p>beberapa sumber dalam pembelajaran berupa aplikasi youtube, tiktok dan referensi media social lain sebagai wujud dari pembelajaran yang merdeka sesuai dengan paradigma pembelajaran abad 21 yang menyesuaikan kondisi atau karakter peserta didik pada zamanya. Penerapan media tersebut sangat membuat peserta didik menjadi antusias dalam belajar, semangat dalam bekerjasama, dan meningkatkan motivasi belajar. Berdasarkan hal tersebut, terdapat desain invensi atau 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. Desain invensi atau inovasi pembelajaran tersebut yaitu:</p> <p>Memaksimalkan perangkat digital yang tersedia disekolah untuk membangkitkan penggunaan perangkat pembelajaran, seperti LCD proyektor, speaker, serta srapas pendukung pembelajaran lain.</p> <p>Mengintegrasikan media pembelajaran yang melibatkan aplikasi pembelajaran kreatif Penggunaan beberapa aplikasi tentu saja akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik perhatikan dan semangat belajar peserta didik.</p> <p><i>(tuliskan desain invensi atau inovasi yang dikembangkan berdasarkan hasil kerja pada butir 2 dan 3)</i></p>
Rencana tindak lanjut	<p>Berkoordinasi dengan sekolah untuk lebih memanfaatkan perangkat supaya dapat digunakan secara maksimal. Hal ini akan meningkatkan kualitas SDM guru dan peserta didik untuk mengintegrasikan teknologi dalam setiap pembelajarannya sehingga diharapkan semua praktisi atau subjek pembelajaran dapat menghadirkan kebaharuan dalam pembelajaran yang dapat memotivasi, menarik dan juga bermakna bagi peserta didik.</p> <p><i>(tuliskan rencana tindak lanjut implementasi desain invensi atau inovasi di sekolah/kelas)</i></p>