

**DESAIN INVENSI/INOVASI PEMBELAJARAN  
DAN RENCANA TINDAK LANJUT  
MATA KULIAH SEMINAR PENDIDIKAN PROFESI GURU**



Disusun oleh:  
**Tiara Wulandari**  
**X9022082715**  
**PPG PGSD Prajabatan 03/C**

**PENDIDIKAN PROFESI GURU PRAJABATAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
2023**

## DESAIN INVENSI DAN RENCANA TINDAK LANJUT

<p><i>Pengalaman yang paling bermakna (best practise)</i></p>	<p>Setelah saya merefleksi mata kuliah yang telah saya tempuh, saya memiliki berbagai pengalaman dalam mempelajari setiap mata kuliah. Pengalaman yang bermakna muncul Ketika saya mempelajari di PPG ini. Saya mendapatkan pengalaman baik secara teori maupun praktik yang membuat saya mampu memahami setiap hal yang dipelajari pada mata kuliah di PPG. Pengalaman tersebut dibangun melalui alur MERDEKA di setiap topik, di mana pada alur tersebut diberikan berbagai kegiatan yang mengasah kemampuan dalam berpikir kritis, berkolaborasi, mendemosnstrasikan, 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/elektif Teknologi Baru dalam Pengajaran dan Pembelajaran. Pada mata kuliati tersebut saya belajar banyak hal bahwa Pendidikan di abad ke-21 ini merupakan Pendidikan yang sudah semestinya mengintegrasikan teknologi dalam setiap kegiatan pembelajarannya. 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</p>
---	---

	<p>serta saya memperoleh pengalaman dalam pemanfaatan teknologi Pendidikan yang berimplikasi pada penggunaan berbagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, seperti Kahoot, Quizizz, Quizlet, Wordwall, Educandy dan lainnya.</p> <p>Pembelajaran bermakna setelah mempelajari topik 7 ini saya merasa bahwa penggunaan teknologi pada pembelajaran memberikan perubahan dan dampak yang signifikan terhadap keefektifan pembelajaran. Penggunaan teknologi pembelajaran pada abad-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><b>Desain invensi atau inovasi</b></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 tepatnya pada topik 7 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 berupa</p>

	<p>aplikasi 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 bekerja sama, dan meningkatkan motivasi belajar.</p> <p>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> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memaksimalkan perangkat digital yang tersedia di sekolah untuk membangkitkan penggunaan perangkat pembelajaran, seperti LCD proyektor, speaker, dll.</li> <li>• 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.</li> <li>• Penggunaan metode ASSURE sebagai bentuk merdeka belajar dengan Menyusun strategi pembelajaran yang membangun pengetahuan siswa dalam penggunaan teknologi pembelajaran.</li> </ul>
Rencana tindak lanjut	<p>Berdasarkan hasil desain invensi atau inovasi pembelajaran yang telah disusun, maka strategi yang dapat diimplementasikan yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berkoordinasi dengan sekolah untuk lebih memanfaatkan perangkat supaya dapat digunakan</li> </ul>

	<p>secara maksimal. Hal ini akan meningkatkan kualitas SDM guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam setiap pembelajarannya.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Penggunaan metode gamifikasi sebagai bentuk pengintegrasikan mata pelajaran dengan melibatkan permainan menggunakan pengaplikasian berbagai bentuk inovasi aplikasi media pembelajaran, contohnya yaitu aplikasi Gimkit. Aplikasi Gimkit adalah aplikasi <i>live learning game show</i> yang dapat diterapkan pada seluruh mata pelajaran. Aplikasi tersebut didesain berbasis permainan pembelajaran yang akan membuat peserta didik lebih antusias dalam belajar. Contohnya pada permainan di Gimkit yaitu snowbrawl. Snowbrawl merupakan permainan melempat bola salju di mana setiap pemain harus saling melempat bola salju sebanyak-banyaknya. Pemain yang paling banyak melempar bola salju dan membuat pemain lainnya <i>knock out</i>, maka akan emiliki nilai paling tinggi. Namun apabila bola salju telah habis, maka pemain harus melakukan refill bola salju dengan cara menjawab pertanyaan yang tersedia di dalam permainan. Penggunaannya yang cukup sederhana akan membuat peserta didik mampu melatih dirinya untuk bekerja sama dengan tim serta mengasah kemampuan kognitifnya.</li><li>• Penggunaan metode ASSURE dalam pembelajaran akan memberikan pengalaman peserta didik dalam belajar. Hal ini dikarenakan setiap peserta didik akan ikut aktif dalam menggunakan perangkat digital sesuai dengan kebutuhannya. Pada mata pelajaran yang</li></ul>
--	---

	<p>diajarkan, peserta didik dapat menggunakan perangkat digital untuk belajar sambil bermain dan dapat digabungkan dengan metode gamifikasi. Hal tersebut bertujuan untuk mengenalkan teknologi kepada mereka dan membangun pola pikir peserta didik untuk memanfaatkan teknologi dan tidak gagap teknologi.</p>
--	--

## JURNAL REFLEKSI – MATA KULIAH

<b>Nama Mata kuliah</b>	Teknologi Baru dalam Pengajaran dan Pembelajaran
<b>Review pengalaman belajar.</b>	<p>Pengalaman belajar pada mata kuliah Teknologi Baru dalam Pengajaran dan Pembelajaran terdiri dari beberapa topik, yaitu:</p> <p>Topik 1. Perkembangan Teknologi, Media, dan Pembelajaran Topik 2. Lingkungan Belajar Abad 21 Topik 3. Teknologi dan Media untuk Pembelajaran Topik 4. Pemanfaatan Perangkat Digital Topik 5. Perangkat WEB dalam Pembelajaran Topik 6. Pembelajaran Jarak Jauh Topik 7. Meningkatkan Pembelajaran dengan Multimedia</p> <p>Berdasarkan topik-topik diatas, saya memilih untuk merefleksi topik 7. Meningkatkan Pembelajaran dengan Multimedia. Di mana pada topik ini 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, seperti Kahoot, Quizizz, Quizlet, Wordwall, Educandy dan lainnya. Karena Pada dasarnya, dunia pendidikan saat ini tidak dapat dipisahkan dari penggunaan media berbasis pada teknologi. Berbagai kegiatan pembelajaran selalu berkembang dari sistem penyampaian pembelajaran dengan metode ceramah klasik hingga berganti dengan penggunaan multimedia. Terlebih, pada kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kompetensi yang berkaitan dengan keterampilan proses, maka peran multimedia dalam pembelajaran menjadi sangat diperlukan, sehingga sebagai calon guru profesional perlu memahami dan menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai pembelajaran di abad 21.</p>

<p><b>Refleksi pengalaman belajar yang dipilih</b></p>	<p><b>1. Mengapa Topik ini penting untuk dipelajari?</b></p> <p>Topik tersebut penting untuk dipelajari karena mengingat dalam pembelajaran di abad 21 memerlukan dukungan peralatan multimedia dan SDM yang mumpuni, sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana secara efektif, efisien, dan menyenangkan. Dengan demikian, arah pendekatan pembelajaran inovatif di era sekarang adalah belajar dan mengajar menggunakan teknologi yang dapat menampung berbagai gaya belajar peserta didik dengan pemanfaatan teknologi multimedia berupa media audio, video, teks, dan visual.</p> <p><b>2. Bagaimana saya mempelajari topik-topik yang ada pada mata kuliah tersebut?</b></p> <p>Saya mempelajari setiap topik pada mata kuliah Teknologi Baru dalam Pengajaran dan Pembelajaran yaitu pada topik 7. Meningkatkan Pembelajaran dengan Multimedia melalui alur MERDEKA.</p> <p><b>Mulai dari Diri</b> yaitu dengan merefleksi pengalaman pembelajaran yang pernah dilakukan serta memberikan umpan pengetahuan mengenai topik yang dibahas.</p> <p><b>Eksplorasi Konsep</b> terdapat kajian teori di mana teori tersebut menjadi bahan pengetahuan untuk mengeksplor pembahasan di topik ini, yaitu multimedia pembelajaran, peningkatan kualitas pembelajaran dengan multimedia, serta meningkatkan pembelajaran dengan audio, video, teks, dan visual.</p> <p><b>Ruang kolaborasi</b> terdapat forum yang digunakan sebagai sarana ruang kolaborasi antara mahasiswa mengenai keuntungan dan kelemahan serta cara mengintegrasikan media pembelajaran (audio, video, teks dan visual).</p> <p><b>Demonstrasi Kontekstual</b> dengan mengerjakan soal quis.</p> <p><b>Elaborasi Pemahaman</b> berupa memberikan ulasan tentang pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran.</p>
--	---

	<p><b>Koneksi antar Materi</b> berupa membuat tabel sederhana perbedaan pembelajaran abad 21 dan sebelum abad 20.</p> <p><b>Aksi Nyata</b> membuat media pembelajaran berbasis audio, video, teks, atau visual tentang materi pembelajaran</p> <p><b>3. Apakah strategi yang diimplementasikan dalam mempelajari topik-topik tersebut penting bagi saya? Mengapa?)</b></p> <p>Strategi yang diimplementasikan dalam mempelajari topik-topik tersebut penting bagi saya karena hal tersebut memberikan pengetahuan dan solusi bagi saya melalui diskusi dengan teman dalam kelompok. Mengapa hal tersebut penting, karena saya membutuhkan persepsi orang lain untuk membangun pemahaman dalam menyelesaikan maupun menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan di dalam topiknya. Selain itu, dengan mengaplikasikan pemahaman yang sudah diperoleh dengan membuat salah satu media pembelajaran multimedia yang digunakan sebagai media pembelajaran di kelas PPL. Selain itu, saya juga mencari berbagai sumber belajar yang bisa saya dapatkan baik dalam bentuk artikel, buku, jurnal, dan diskusi sebagai penunjang proses belajar.</p>
<p><b>Analisis artefak pembelajaran</b></p>	<p>Artefak pembelajaran pada topik 7 Teknologi Baru dalam Pengajaran dan Pembelajaran yaitu berupa koneksi antar materi dan aksi nyata.</p> <p>Link artefak pembelajaran:  <a href="https://drive.google.com/drive/folders/1PmJ0M44pYODgSVNKjLn5wNScjZWRJ1oH?usp=share_link">https://drive.google.com/drive/folders/1PmJ0M44pYODgSVNKjLn5wNScjZWRJ1oH?usp=share_link</a></p> <p><b>Koneksi antar materi</b> pada topik ini memaparkan mengenai perbedaan pembelajaran sebelum abad 20 dan abad 21. Artefak pada koneksi antar materi berupa tabel yang didalamnya terdapat informasi karakteristik kedua masa pembelajaran tersebut. Di mana dalam istilah lain abad 21 lebih dikenal dengan era digital sedangkan sebelumnya masih menggunakan manual-tradisional.</p>

	<p><b>Aksi Nyata</b> pada topik ini yaitu membuat satu media yang berbasis (audio, video, teks atau visual) berupa video pembelajaran tematik berbasis audio visual. Video pembelajaran tersebut memberikan pengalaman bagi saya untuk berkreaitivitas dalam penyampaian materi serta menggunakan media multimedia tersebut dengan maksimal.</p>
<p><b>Pembelajaran bermakna (good practices)</b></p>	<p>Pembelajaran bermakna setelah mempelajari topik 7 ini saya merasa bahwa penggunaan teknologi pada pembelajaran memberikan perubahan dan dampak yang signifikan terhadap keefektifan pembelajaran. Penggunaan teknologi pembelajaran pada abad-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>