

## Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Dan Materi Ajar SMK 2 Tanah Putih, Kec. Tanah Putih, Kab. Rokan Hilir. Provinsi Riau

Beniario, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Rini Hendrita, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Gusmaizal Syandri, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

Amiril Mukminin, Mahasiswa PPG, Guru Bahasa Inggris SMKN 02 Tanah Putih

Key word,  
Pelatihan,  
Media,  
Materi ajar

**Abstract:** Pengembangan media pembelajaran dan materi ajar SMK telah menjadi tuntutan yang urgen setiap jurusan, tuntutan tersebut didasarkan pada perbedaan kebutuhan dan diikuti dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat, sehingga menjadi *Dwi* kebutuhan yang mendesak untuk mengembangkan media dan sumber belajar yang trend. Tujuan pelatihan ini adalah sebagai sarana untuk memberikan pengetahuan bagaimana cara mengembangkan media dan materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pelatihan ini diawali dengan pengisian *form* kebutuhan guru terhadap pembelajaran, dilanjutkan dengan seminar pentingnya rancangan media dan materi ajar dan apa saja aplikasi yang dapat digunakan dalam merancang media dan materi ajar, kegiatan ini diakhiri dengan post-test sebagai alat evaluasi dalam proses pelatihan. Hasil pelatihan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi dan media sosial seperti kahoot, chatGPT dan *google form* dapat dijadikan alat bantu dalam mengajar yang menarik. Rekomendasi pelatihan ini sangat diperlukan pelatihan tindak lanjut terhadap verifikasi produk yang telah dirancang berbasis teknologi.

### Pendahuluan

Pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi kebiasaan peserta didik dan pendidik dalam mendapatkan informasi dan pengetahuan, sehingga pendekatan pembelajaran, seperti metode, media, materi, dan penilaian mesti harus didekatkan dengan kebiasaan mereka dalam kehidupan sehari-hari agar instrumen pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta dapat memotivasi siswa. (Muhasim, 2017) Berbagai fasilitas network yang ada pada fitur handphone yang bisa digunakan untuk pembelajaran di media social, seperti Tiktok, youtube, Instagram, Facebook dan aplikasi yang lain. Fitur tersebut juga digunakan diberbagai Negara guna untuk membantuk para pendidik dan peserta didik, namun sedikit guru yang dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran, padahal penggunaan smartphone telah digunakan dalam aktivitas siswa. Untuk itu perlu ada inovasi baru untuk mendekatkan device edukatif dengan kebiasaan mereka menggunakan handphone setiap hari.

Dalam hal ini, pelatihan pengembangan media pembelajaran dan materi ajar tidak perlu punkiri lagi bahwa pemenuhan kebutuhan pelatihan didasarkan pada analisis kebutuhan guru yang bersumber dari tuntutan siswa dan dunia kerja. Dengan melakukan analisis agar dapat mengali informasi tentang kebutuhan pembelajaran yang digunakan khususnya di SMK dan sesuai dengan jurusan yang ada di sekolah tersebut. Dalam rangka melakukan revitalisasi perangkat pembelajaran diharapkan memberikan dampak yang signifikan terhadap perubahan dan pengembangan pembelajaran guna mengembangkan potensi guru-guru SMK di SMKN 02 Tanah Putih. (Fitri Mulyani, 2021)

Pengembangan media pembelajaran dan materi ajar bukan hanya mendesain device yang sesuai, tetapi juga pemanfaatan media pembelajaran dan materi ajar yang tersedia diberbagai fitur aplikasi smartpone menjadi bagian dalam pengembangan media pembelajaran dan materi pembelajaran. (Sari, 2019). Untuk itu perlu ada pendekatan pengembangan pembelajaran yang inovatif melalui pelatihan media dan materi ajar.

Output dari pelatihan ini adalah agar guru-guru dapat memanfaatkan fitur aplikasi pembelajaran yang tersedia diberbagai fitur smartpone, adapun media pembelajaran yang dapat digunakan seperti kahoot, google form serta dapat juga menggunakan *chatGPT* sebagai langkah mencari informasi awal terkait pengembangan materi ajar untuk SMK. Penggunaan aplikasi kahoot telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penyampaian materi ajar bagi siswa-siswa (Noer Hafidz Harsya, Zachrica Claudia, Maeva Wulandari, 2024) yang tidak hanya memberikan motivasi bagi siswa namun juga memberikan suasana baru dalam pembelajaran karena di dalam aplikasi tersebut terdapat time setting, music, gambar, serta devices lain yang cocok bagi siswa dalam belajar, begitu juga dengan google form namun tidak terdapat music atau instrument lain sebagai penyemangat dalam belajar.

Devices lain yang tak kalah menariknya adalah ChatGPT atau yang lebih dikenal dengan aplikasi Artificial intelligence (AI) yang bisa digunakan untuk mengakses informasi, menjawab semua kebutuhan guru terhadap materi pembelajaran yang dibutuhkan untuk SMK. Penggunaan ChatGPT bisa digunakan guru dalam membantu pembelajaran di sekolah, bagi siswa tentu akan mudah menyelesaikan semua tugas yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Kepopuleran penggunaan chatGPT ini tidak dapat dielakkan lagi karena banyak manfaatnya bagi siswa, walaupun memiliki dampak negatif dalam menyelesaikan tugas, seperti ketergantungan.

Penggunaan ChatGPT oleh siswa dalam mengerjakan tugas dapat memiliki beberapa dampak negatif. Berikut adalah beberapa di antaranya: Ketergantungan, siswa mungkin menjadi terlalu bergantung pada bantuan ChatGPT, yang dapat mengurangi kemampuan mereka untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah secara mandiri. Kurangnya Pemahaman Mendalam, dengan menggunakan ChatGPT untuk menyelesaikan tugas, siswa mungkin tidak memahami materi pelajaran secara mendalam, karena mereka hanya menerima jawaban tanpa melalui proses belajar yang diperlukan. Plagiarisme, ada risiko siswa menyalin dan menempelkan jawaban dari ChatGPT tanpa memodifikasi atau memahami kontennya, yang bisa dianggap sebagai plagiarisme oleh institusi pendidikan. Mengurangi Keterampilan Menulis, mengandalkan ChatGPT untuk menulis esai atau laporan bisa mengurangi keterampilan menulis siswa, karena mereka tidak berlatih menyusun argumen atau mengembangkan ide sendiri. Etika dan Integritas Akademik, penggunaan ChatGPT untuk menyelesaikan tugas bisa melanggar kode etik dan integritas akademik, yang mengajarkan pentingnya usaha pribadi dan kejujuran dalam belajar. Penurunan Motivasi, jika siswa tahu mereka bisa mendapatkan jawaban dengan mudah dari ChatGPT, motivasi untuk belajar dan memahami materi bisa berkurang, yang dapat berdampak negatif pada performa akademik jangka panjang. Kesalahan Informasi, meskipun ChatGPT canggih, ia tidak sempurna dan bisa memberikan informasi yang tidak akurat atau menyesatkan, yang bisa merugikan pemahaman siswa. (Syahri et al., 2024)

Penting bagi pendidik dan orang tua untuk memantau penggunaan teknologi seperti ChatGPT dan mendorong siswa untuk menggunakan alat ini secara bijak dan sebagai pelengkap, bukan sebagai pengganti proses belajar tradisional. (Zein et al., 2023) Sebagai sebuah pengetahuan tentang perkembangan teknologi mesti diketahui oleh siswa dan para pendidik terhadap pemanfaatan kemandirian teknologi namun tetap guru mengarahkan siswa untuk merujuk pengetahuan secara proses bukan instan. Kebijakan dalam penggunaan teknologi menjadi tugas guru dalam belajar secara langsung untuk memberikan pemahaman agar tidak ketergantungan dengan aplikasi dan memiliki pengetahuan yang utuh dan mendalam terhadap suatu ilmu yang dipelajari secara manual. (Endang Sholihatin, Agatha Diani, Putri Saka, 2023)

Dari berbagai penjelasan di atas, adapun tujuan article ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan terbaru dalam penggunaan teknologi pendidikan dan membantu guru dalam mengembangkan materi ajar yang relevan dengan kebutuhan siswa berbasis teknologi bagi SMK. (Trinaldi et al., 2022)

## Pelaksanaan dan Metode

Metodologi Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran dan Materi Ajar SMKN 02 Tanah Putih, Kec. Tanah Putih, Kab. Rokan Hilir. Provinsi Riau; terdiri dari Pendahuluan dan Pembukaan, analisis kebutuhan, penyampaian materi teoritis, workshop pengembangan media dan materi ajar, simulasi, evaluasi- refleksi dan rencana tindak lanjut. Berikut susunan acaranya:

### Rundown acara pelatihan

No	Waktu	Kegiatan	Pemateri
1	09.00-09.10	Sambutan Ka. Prodi	Rini Hendrita, M.Pd
2	09.10-09.20	Sambutan Kepala Sekolah SMKN 02 Tanah Putih	Abdul Haris, M.Pd
3	09.20-09.30	Sambutan sekaligus Membuka acara Pelatihan	Dr. Gusmaizal Syandri, M.Pd
4	09.30-09.40	Foto dan Dokumentasi	Rini Hendrita, M.Pd
5	09.40-09.50	Pre test	Beniario, M.Pd
6	09.50-10.30	Perkenalan guru SMKN 02 Tanah Putih	Amiril Mukminin, S.Pd.I
7	10.30-11.00	Materi 1	Beniario, M.Pd
8	11.00-11.30	Materi 2	Beniario, M.Pd
9	11.30-11.40	Post test	Beniario, M.Pd
10	11.40-12.00	Tugas	Beniario, M.Pd
11	12.00-20.00	Penutupan dan penyerahan kenang-kenangan	Rini Hendrita, M.Pd

Gambar 1. Pembukaan pelatihan



Kegiatan pendahuluan bertujuan untuk memperkenalkan peserta kepada tujuan, agenda, dan harapan dari pelatihan. Kegiatan terdiri dari sesi sambutan dari panitia atau penyelenggara pelatihan. Pengenalan narasumber dan peserta melalui sesi perkenalan singkat. Penjelasan singkat mengenai pentingnya pengembangan media pembelajaran dan materi ajar. Kegiatan berikutnya adalah Analisis Kebutuhan, (Widayana et al., 2023) bertujuan untuk

mengidentifikasi kebutuhan spesifik peserta terkait media pembelajaran dan materi ajar. Kegiatan ini dilakukan dengan pre-test untuk mengukur pengetahuan awal peserta, Diskusi kelompok untuk mengidentifikasi tantangan dan kebutuhan di lapangan. Pemetaan kompetensi yang ingin ditingkatkan, melalui *google form*.

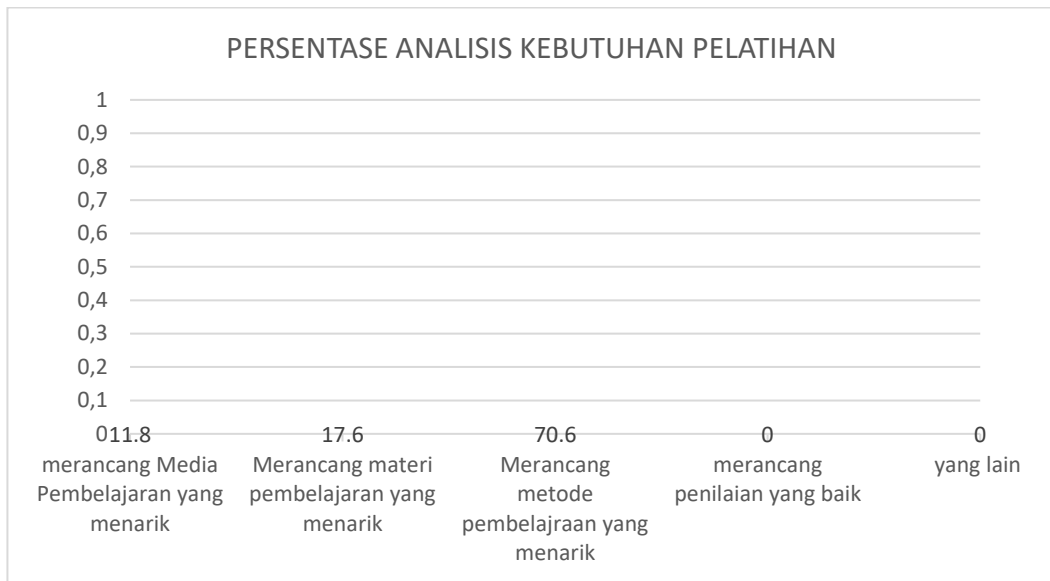
Penyampaian Materi Teoritis, bertujuan untuk memberikan landasan teoretis mengenai pengembangan media pembelajaran dan materi ajar. Kegiatan ini dilakukan dalam bentuk ceramah dan presentasi mengenai konsep dasar dan teori pengembangan media pembelajaran. Pengenalan berbagai jenis media pembelajaran dan materi ajar. Studi kasus sukses penggunaan media pembelajaran di SMK. Pengembangan Media Pembelajaran dilakukan melalui webinar, tujuannya adalah melatih peserta untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dan inovatif. Kegiatan ini praktik langsung pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan berbagai aplikasi yang sudah terkoneksi, kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan feedback dari narasumber yang lain serta peserta lain.

Sedangkan pengembangan materi ajar juga dibekali peserta dengan keterampilan untuk menyusun materi ajar yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan industri. Kegiatan ini langsung dengan penyusunan materi ajar menggunakan aplikasi, Penggunaan teknik dan metode penulisan materi ajar yang efektif. Penyesuaian materi ajar dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian sesuai dengan bidang studi masing- masing. Setelah itu, para peserta webinar diberikan tugas untuk mencoba merancang media dan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi yang telah digunakan dalam proses webinar.

Evaluasi dan Refleksi dilakukan dalam bentuk memberikan post guna untuk mendapatkan umpan balik untuk perbaikan, setelah mengikuti acara tersebut, serta diskusi reflektif mengenai pengalaman selama pelatihan secara lisan. Diakhiri dengan, sesi penutupan dan pemberian sertifikat pemenang mengikuti quiz.

## Hasil dan Pembahasan

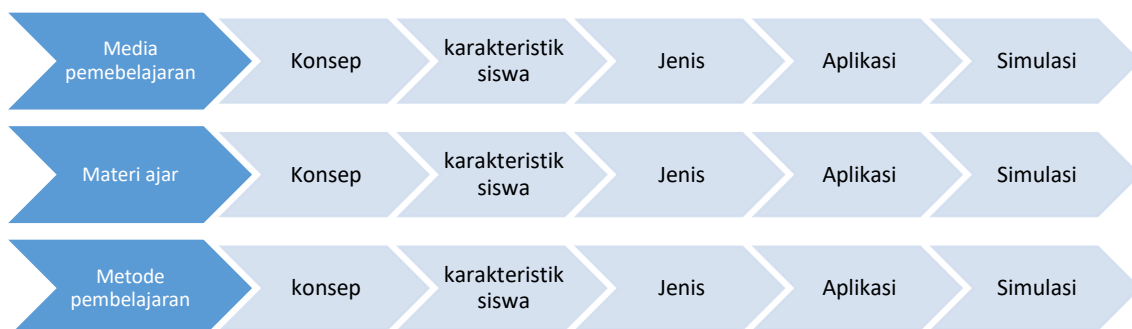
Pelatihan pengembangan media dan materi ajar Putih dilakukan dengan memberikan Webinar kepada guru-guru SMKN 02 Tanah Putih, dengan terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan melalui *google form*. Kemudian, guru-guru diminta untuk mengisi angket kebutuhan tersebut. Angket yang telah dikumpulkan dijadikan sebagai rujukkan terhadap kebutuhan guru-guru terhadap kebutuhan Webinar. Berikut hasil analisis kebutuhan pelatihan, dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 2. Grafik kebutuhan

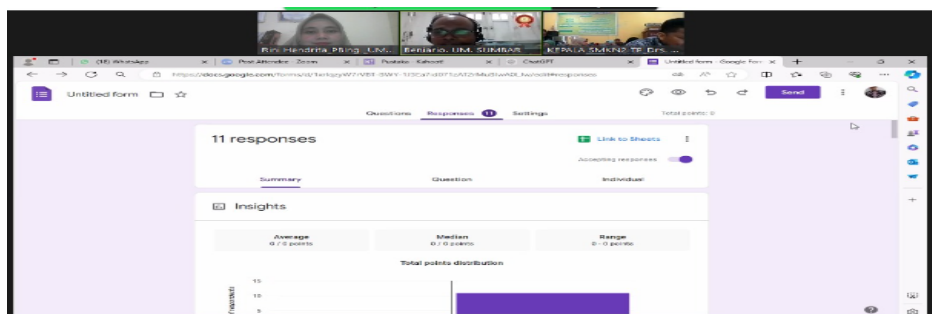
Berdasarkan grafik di atas terdapat tiga pilihan pelatihan yang dibutuhkan oleh guru SMKN 02 Tanah Putih, di antaranya adalah merancang media pembelajaran, materi ajar, dan metode pembelajaran, namun terdapat persentase yang sangat tinggi yaitu metode pembelajaran sebesar 70.6%, sedangkan materi ajar sebesar 17.6% dan media pembelajaran sebesar 11.8%. Atas dasar inilah kita memberikan pelatihan selanjutnya dengan mengkaji baik itu metode pembelajaran, materi ajar dan media pembelajaran.

Langkah berikutnya adalah memberikan materi pelatihan secara teoritis, adapun kerangka materi yang diberikan selama pelatihan sebagai berikut:



Konsep materi di atas adalah menjelaskan tentang teori tentang media, materi, metode yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan siswa serta kesulitan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran. Pada konsep teoritis pemilihan perangkat pembelajaran didasarkan pada apa yang mereka butuhkan terhadap pembelajaran, baik dalam penyusunan bahan ajar, materi dan metode pembelajaran. Penyusunan perangkat tersebut diawali dengan pentingnya pemilihan bahan ajar yang didasarkan pada karakteristik siswa dalam belajar, seperti audio, visual dan kinestetik. Penyusunan perangkat pembelajaran terdiri dari; mencantumkan identitas, merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi pembelajaran, menentukan metode pembelajaran, menetapkan kegiatan pembelajaran, media pembelajaran, memilih sumber belajar, dan menentukan penilaian.

Dalam pemilihan perangkat pembelajaran ada hal menarik untuk diperhatikan terkait dengan media dan materi ajar, di antaranya adalah penggunaan aplikasi media dan materi ajar yang dewasa ini banyak digunakan dalam pembelajaran diantaranya adalah kahoot, chatgpt, google form sudah sangat membantu dalam menyusun perangkat pembelajaran, pentingnya mengenal media tersebut agar guru mendapatkan kemudahan dalam menyusun perangkat, berikut paparan slidennya:



Gambar 3. Google form 2



Gambar 4. Slide penjelasan media pembelajaran 2

Kedua slide ini menjelaskan pentingnya menggunakan teknologi dalam pembelajaran, teknologi cukup membantu guru dalam pembelajaran. Namun teknologi tersebut memiliki dampak negative, dan guru harus mengontrol siswa dalam menggunakan teknologi pembelajaran.

Untuk menyusun perangkat pembelajaran banyak pendekatan yang bisa digunakan, salah satunya adalah penggunaan pendekatan ADDIE, yaitu analisis kebutuhan, *design* perangkat pembelajaran, *develop*, implementasi dan evaluasi produk. Dalam mendesain para guru sudah cukup dibantu dengan teknologi chatgpt (AI), untuk itu guru tidak boleh ketinggal informasi dalam penggunaan artificial intelligence (AI) tersebut. Kegiatan ini diberikan dalam bentuk ceramah kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab serta pemberian tugas, yaitu merancang perangkat pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan bidang studi guru masing masing.

Akhir pelatihan ini, semua peserta seminar diminta mengikuti post-test dengan menggunakan aplikasi kahoot dan memberikan *reward* bagi pemenang post-test tersebut, berikut slidenya:



Gambar 5. Kkahoot untuk post test



Akhirnya, kegiatan ini ditutup dengan refleksi dan tanggapan, peserta seminar diminta membeirkan refleksi dan tanggapan selama mengikuti seminar, adapun tanggapannya adalah:

*Penanggap 1. Penggunaan media pembelajaran sangat menarik, seperti kahoot, chatgpt, kalau begitu saya gunakan juga dalam pembelajaran bahasa Indonesia, (Ms April)*

*Penanggap 2 sangat memudahkan guru dalam pembelajaran ya, menarik dan menyenangkan (Mr. Yono)*

Pelatihan ini menjadi bagian yang amat penting dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi, seperti aplikasi media online lainnya, bukan hanya membantu guru tetapi juga memberikan hiburan, dan menghidupkan kelas serta memberikan nuansa baru suasana dalam pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dalam webinar ini adalah memberikan materi pelatihan yang terdiri dari materi media pembelajaran dan materi ajar untuk SMK. Manfaat pelatihan (Syahroni et al., 2020) dapat memberikan pengetahuan dan ilmu bagi guru-guru dalam merancang perangkat pembelajaran di sekolah.

## Penutup

Pelatihan pengembangan media dan bahan ajar untuk SMK adalah bagian yang amat penting dalam menghadapi kemajuan teknologi, guru sudah semestinya menggunakan teknologi dalam pembelajaran, sebagaimana siswa hidup dan eksis dalam menggunakan teknologi dalam bersosial, komunikasi dan berbisnis, maka melalui pelatihan ini dapat memberikan dorongan bagi guru dalam menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar seperti, chatgpt, kahoot dan yang lain. Namun, dalam pelatihan ini hanya dibatasi pada analisis dan design penggunaan teknologi dalam pengembangan perangkat pembelaran, hendaknya ada penelitian lebih lanjut dalam bentuk pelatihan, bagaimana guru mengembangkan, mengimplementasikan dan mengevaluasi perangkat pembelajaran yang telah dibuat, sehingga perangkat tersebut lebih valid dan efektif dalam pembelajaran di dalam kelas.

## References

- Endang Sholihatin, Agatha Diani , Putri Saka, D. R. A. (2023). *Pemanfaatan Teknologi Chat GPT dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Digital pada Mahasiswa*. 5(1), 1–10.
- Fitri Mulyani, N. H. (2021). *Research & Learning in Faculty of Education Analisis*

- Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ( Iptek ) Dalam Pendidikan.  
*JURNAL PENDIDIKAN Dan KONSELING Research & Learning in Faculty of Education, 3.*
- Muhasim. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital , Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan, 5*(November), 53–77.
- Noer Hafidz Harsya, Zachrica Claudia, Maeva Wulandari, A. W. K. (2024). *Evaluasi Pandangan Mahasiswa UNNES Terhadap Dampak Positif dan Hambatan Penggunaan AI (ChatGPT) dalam Pembelajaran. 3*(2), 365–374.
- Sari, D. E. (2019). *QUIZLET : APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS SMARTPHONE ERA. 29*(1), 9–15.
- Syahri, A., Efriyanti, L., Zakir, S., Imamuddin, M., Mahasiswa, P. P., & Kuantitatif, P. (2024). *Pengaruh penggunaan chat gpt terhadap pola pikir mahasiswa dalam mata kuliah metodologi penelitian: studi penelitian kuantitatif. 5*(1), 135–143.
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). *Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. 4*, 170–178.
- Trinaldi, A., Enik, S., Bambang, M., Afriani, M., Rahma, F. A., Bahasa, P., & Jambi, U. (2022). *Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. 6*(6), 9304–9314.
- Widayana, G., Wigraha, A., Agus, E., & Artha, J. (2023). *ANALISIS KOMPETENSI GURU TEKNIK OTOMOTIF DI SMK DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI PEMBELAJARAN KEPADA SISWA. 20*(1), 68–79.
- Zein, A., Informasi, S., Pamulang, U., Selatan, T., & Buatan, K. (2023). *Dampak penggunaan chatgpt pada dunia pendidikan. 1*(2), 19–24.

Lampiran

Table 1. Analisis kebutuhan guru terhadap pelatihan

No	Angket Pertanyaan analisis kebutuhan	Persentase Pilihan				
		5	4	3	2	1
1	Apa bentuk pelatihan yang bapak/ibu butuhkan saat ini?	11.8	17.6	70.6	0	0
2	Apa bentuk kesulitan yang bapak/ibu hadapi saat ini?	17.6	0	76.5	5.9	0
3	Apakah Bapak/ Ibu pernah melakukan analisis kebutuhan pembelajaran, seperti materi apa yang mereka butuhkan, bentuk pendekatan pembelajaran, dan penilaian yang mereka inginkan?	64.7	11.8	17.6	5.9	0
4	Bagaimana susana pembelajaran yang bapak ibu berikan kepada siswa/siswi selama ini?	41.2	17.6	41.2	0	0
5	Apakah Bapak/ Ibu sering menemukan siswa kesulitan dalam belajar?	29.4	64.7	5.9	0	0
6	Menurut Bapak / Ibu, seberapa pentingkah mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran?	23.5	5.9	5.9	5.9	5.9
7	Tujuan mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran adalah untuk bahan pertimbangan strategi belajar yang akan diterapkan!	5.9	23.5	70.6	0	0

(<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQL5fkhwpaTbSc8l51doUgOj4MH8c9K2J3tU570F109q82E3EVtg/viewform>)

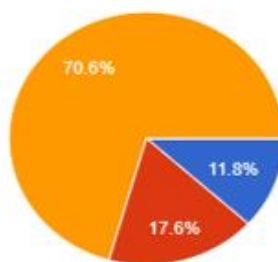
Dari table tersebut menjelaskan tentang kebutuhan para peserta webinar tentang pelatihan

Gambar google form, dalam pengisian angket analisis kebutuhan guru

Apa bentuk pelatihan yang bapak/ibu butuhkan saat ini?

[Copy](#)

17 responses

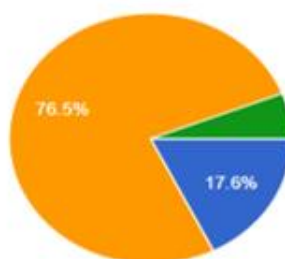


- Merancang media pembelajaran yang menarik
- Merancang materi pembelajaran yang menarik
- Merancang metode pembelajaran yang menarik
- Merancang penilaian yang baik
- yang lain

Apa bentuk kesulitan yang bapak/ibu hadapi saat ini?

[Copy](#)

17 responses

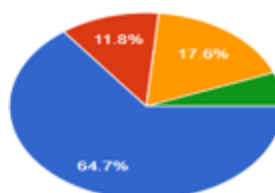


- Menghadapi kenakalan siswa dan siswi saat ini
- Mengelola kelas dengan baik
- Menemukan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa
- Menemukan materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa
- yang lain

Apakah Bapak/ Ibu pernah melakukan analisis kebutuhan pembelajaran, seperti materi apa yang mereka butuhkan, bentuk pendekatan pembelajaran, dan penilaian yang mereka inginkan?

[Copy](#)

17 responses

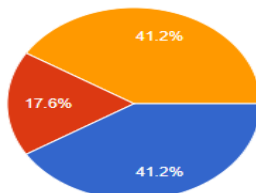


- Sering melakukannya pada setiap KD/ Materi/ tujuan pembelajaran
- Sekali dalam satu semester
- Dua kali dalam satu semester
- Tidak pernah
- yang lain

Bagaimana suasana pembelajaran yang bapak ibu berikan kepada siswa/siswi selama ini?

[Copy](#)

17 responses

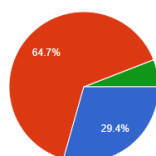


- Sangat menyenangkan
- Kurang menyenangkan
- Kadang-kadang menyenangkan
- Sering tidak menyenangkan
- yang lain

Apakah Bapak/ Ibu sering menemukan siswa kesulitan dalam belajar?

[Copy](#)

17 responses



- Sering
- Kadang-kadang
- Tidak pernah
- yang lain

Apa yang bapak / ibu lakukan jika siswa mengalami kesulitan dalam belajar?

17 responses

mendekati siswa tersebut dan bertanya apa yg membuat mereka sulit dlm belajar

Mencari metode belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami

Memberi evaluasi kepada siswa

Memanggil dan menanyakan apa kesulitan yang dihadapi oleh siswa tersebut

Memberi evaluasi kepada siswa

Mencari solusi

Mengulangi materi yg belum dipahami siswa

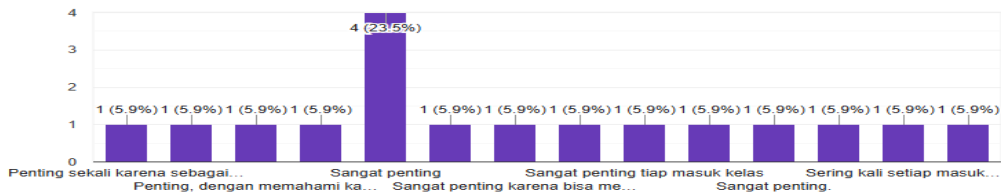
Melakukan pendekatan secara pribadi

Memanggil dan menanyakan apa kesulitan

Menurut Bapak / Ibu, seberapa pentingkah mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran?

Copy

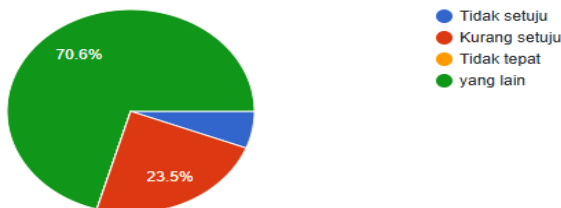
17 responses



Tujuan mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran adalah untuk bahan pertimbangan strategi belajar yang akan diterapkan!

Copy

17 responses



Menurut Bapak/ Ibu apa metode/ pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dewasa ini?

17 responses

pembelajaran yg lebih byk menggunakan media

Menggunakan media pembelajaran

Metode yang guru rencanakan yaitu mengadakan praktek yang lebih banyak lagi karena dengan mengadakan praktek tersebut siswa lebih giat lagi untuk belajar

PBL

Mengikuti metode pembelajaran yang kebutuhan siswa

Berdiferensiasi

Kontektual learning

Pendekatan secara aktif dan berorientasi pada siswa

Saintifik

Menurut Bapak/Ibu apa faktor utama terhadap keberhasilan dalam pembelajaran di dalam kelas?

17 responses

bagaimana guru itu bs menguasai kelas

Metode dan media pembelajaran

Yaitu dengan mengadakan metode belajar

Metode dan media pembelajaran

memberi metode baru terhadap siswa

Guru, siswa, Proses pembelajaran, dan dukungan peralatan yang memadai

Media belajar yg memadai

Kesiapan para guru secara langsung baik dalam pembelajaran maupun di luar materi pelajaran

Metode Dalam pembelajaran