



Laporan Reflektif Studi Kasus

Tri Nugroho Budi Santoso, S.Pd., M.Pd.



Komponen Uji

UJIAN TERTULIS

Menilai **pengetahuan, keterampilan memecahkan masalah, dan kreativitas** peserta PPG dalam **merencanakan dan melakukan pengajaran** dan/atau **pembelajaran** di kelas.

UJIAN KINERJA

Menilai **kompetensi** peserta PPG dalam melakukan **pengajaran** dan **pembelajaran** yang efektif di dalam kelas.

CALON GURU

Tes Objektif

Tes Subjektif (Laporan Reflektif Studi Kasus)

Penilaian Perangkat Pembelajaran

Penilaian Video Praktek Pembelajaran

Penilaian Wawancara & *Teaching Philosophy*

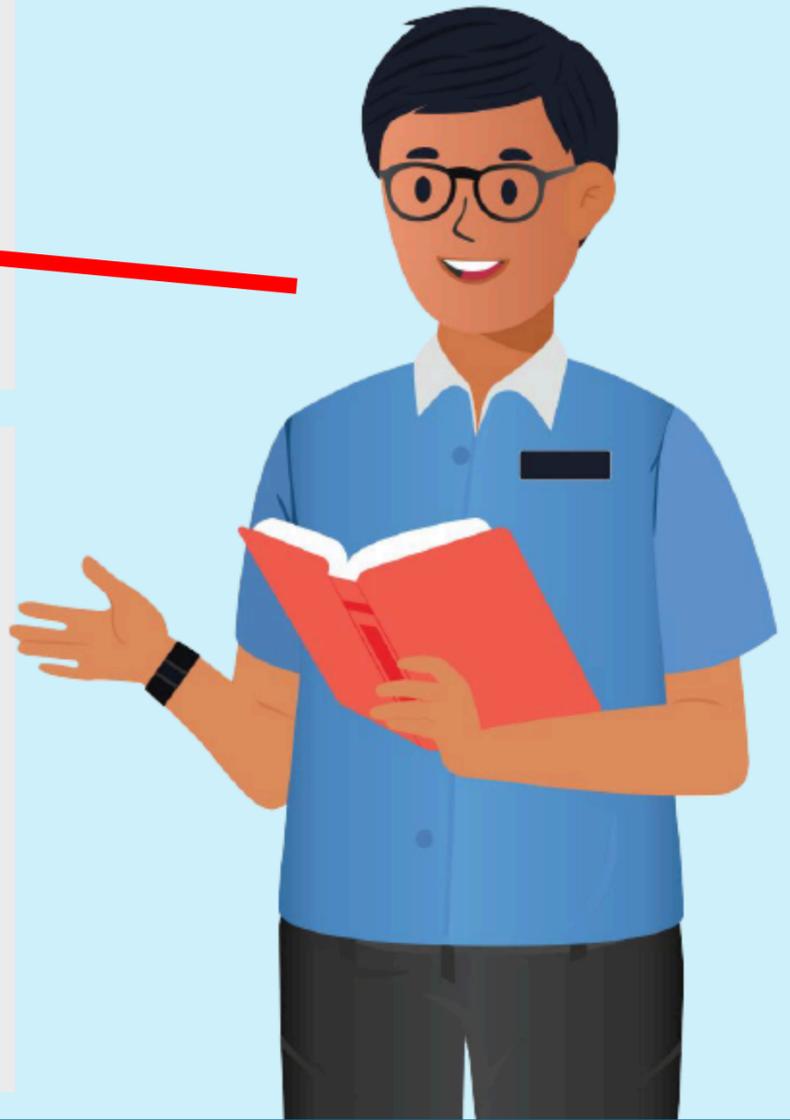
GURU TERTENTU

Tes Objektif

Tes Subjektif (Uraian Reflektif Berbasis Kasus)

Penilaian Perangkat Pembelajaran

Penilaian Video Praktek Pembelajaran



Pemahaman

Studi Kasus ini bertujuan untuk menilai kemampuan Mahasiswa dalam **merefleksikan pengalaman** di bidang Pendidikan dan **mengartikulasikan pandangan filosofis** serta **nilai-nilai yang diyakini** dalam kaitannya dengan pendidikan, khususnya pendidikan formal.



Petunjuk Pelaksanaan

- 1 Mahasiswa diminta mendefinisikan satu kasus yang pernah dihadapi sebagai guru/tenaga pengajar (boleh pengalaman saat melaksanakan PPL)
- 2 Berikanlah refleksi terhadap pengalaman tersebut dalam hubungannya dengan pandangan filosofis dan nilai-nilai yang diyakini tentang pendidikan.
 - Jelaskan upaya-upaya yang telah dilakukan untuk menangani situasi tersebut.
 - Hubungkan pengalaman tersebut dan hal-hal yang dilakukan dengan pandangan filosofis tentang pendidikan (misalnya: tujuan pendidikan, peran guru, interaksi guru-murid, dan lingkungan belajar ideal). Disini Anda diminta menjelaskan bagaimana pandangan filosofis dan nilai-nilai yang Anda yakini mempengaruhi pendekatan Pendidikan yang Anda terapkan di situasi tersebut.
 - Uraikan pembelajaran yang diperoleh dari pengalaman tersebut.



Petunjuk Pelaksanaan

- 3 Tulislah kesimpulan singkat yang merangkum refleksi dan pandangan Anda tentang pendidikan.



Ketentuan Pengerjaan

- 1 Kasus yang ditulis harus merupakan kasus nyata yang pernah dihadapi.
- 2 Tulis Studi Kasus dalam bentuk Esai dengan jumlah kata tidak lebih dari 500 kata. Dibuat dengan menggunakan huruf Times New Roman berukuran 12 dan disimpan dalam format PDF.
- 3 Merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan hasil plagiarisme.
- 4 Studi Kasus diunggah ke dalam sistem yang disiapkan BPPP dengan nama file: Studi Kasus_Nama mahasiswa_NIM.



Indikator

- 1 Mendeskripsikan masalah/kasus nyata yang pernah dialami

Mendiskripsikan masalah/kasus nyata yang pernah dialami secara mendetail dan sistematis

Rambu-rambu

Deskripsi masalah atau kasus nyata yang pernah dialami yang disusun secara **komprehensif** dengan **menguraikan realita** yang terjadi serta **menguraikan kondisinya** untuk memahami dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi.

Contoh

Sebagai guru kelas 5 SD, saya pernah menghadapi tantangan nyata: adanya perbedaan kemampuan siswa yang cukup mencolok. Sebagian siswa sangat cepat memahami materi, sementara yang lain membutuhkan waktu lebih lama. Selain itu, suasana kelas cenderung pasif. Siswa kurang berani bertanya atau mengemukakan pendapat, sehingga proses pembelajaran terasa monoton.



Indikator

2 Mendeskripsikan upaya penyelesaian yang sesuai

Mendiskripsikan upaya penyelesaian yang sesuai secara strategis dan efektif

Rambu-rambu

Deskripsi upaya penyelesaian meliputi tiga aspek esensial: **praktis dan dapat dilaksanakan, sesuai dan rasional** dengan masalah yang dihadapi, serta **relevan** dengan tugas dan peran seorang guru.

Contoh

Melihat kondisi ini, saya mencoba menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, disertai dengan penggunaan media aplikasi Quizizz. Saya membagi siswa ke dalam kelompok berdasarkan kebutuhan belajar mereka. Siswa dengan kemampuan tinggi diberi tantangan lebih, sementara siswa yang perlu pendampingan mendapatkan bimbingan tambahan. Untuk meningkatkan partisipasi kelas, saya menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi formatif. Aplikasi ini menghadirkan kuis interaktif yang menarik dan kompetitif, membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi.



Indikator

3 Mendeskripsikan hasil dari upaya/tindakannya

Mendiskripsikan hasil dari upaya/tindakannya secara rinci dan jelas

Rambu-rambu

Deskripsi hasil dari upaya/tindakan mencakup bentuk keberhasilan yang **terdefinisi** dengan jelas, **bukti pendukung** atau **perubahan** yang terjadi yang sangat jelas dan dapat diverifikasi, serta sangat masuk akal dan **sesuai dengan masalah yang diatasi**.

Contoh

Hasil dari upaya ini sangat menggembirakan. Dalam waktu satu bulan, terjadi peningkatan partisipasi kelas yang signifikan. Kegiatan kuis interaktif membuat siswa lebih antusias mengikuti pelajaran. Data dari laporan Quizizz menunjukkan rata-rata partisipasi siswa mencapai 95%, dengan peningkatan nilai kuis hingga 20% dibandingkan sebelum penggunaan aplikasi. Selain itu, siswa yang sebelumnya pasif mulai berani bertanya dan berdiskusi, baik di dalam kelompok maupun di forum kelas.



Indikator

4 Mendeskripsikan pengalaman berharga yang bisa dipetik

Mendiskripsikan pengalaman berharga yang bisa dipetik dari masalah/ kasus yang dihadapi.

Rambu-rambu

Deskripsi pengalaman berharga yang dapat dipetik berkaitan dengan **metode penyelesaian** masalah yang efektif, **cara antisipasi** untuk menghindari atau mencegah masalah serupa di masa depan, dan **strategi untuk meningkatkan kualitas** penanganan masalah.

Contoh

Pengalaman ini mengajarkan saya bahwa memahami kebutuhan belajar siswa secara individual sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang inklusif dan efektif. Media pembelajaran yang inovatif seperti Quizizz juga dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Ke depan, untuk mengantisipasi masalah serupa, saya berencana rutin memetakan kebutuhan belajar siswa sejak awal tahun ajaran dan memperkaya variasi media pembelajaran digital. Dengan demikian, kelas akan tetap dinamis, interaktif, dan mampu mengakomodasi semua perbedaan kemampuan yang ada.



Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas 5 SD di SD Indonesia Jaya

Sebagai guru kelas 5 SD, saya pernah menghadapi tantangan nyata: adanya perbedaan kemampuan siswa yang cukup mencolok. Sebagian siswa sangat cepat memahami materi, sementara yang lain membutuhkan waktu lebih lama. Selain itu, suasana kelas cenderung pasif. Siswa kurang berani bertanya atau mengemukakan pendapat, sehingga proses pembelajaran terasa monoton.

Melihat kondisi ini, saya mencoba menerapkan pembelajaran berdiferensiasi, disertai dengan penggunaan media aplikasi Quizizz. Saya membagi siswa ke dalam kelompok berdasarkan kebutuhan belajar mereka. Siswa dengan kemampuan tinggi diberi tantangan lebih, sementara siswa yang perlu pendampingan mendapatkan bimbingan tambahan. Untuk meningkatkan partisipasi kelas, saya menggunakan Quizizz sebagai media evaluasi formatif. Aplikasi ini menghadirkan kuis interaktif yang menarik dan kompetitif, membuat siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi.

Hasil dari upaya ini sangat menggembirakan. Dalam waktu satu bulan, terjadi peningkatan partisipasi kelas yang signifikan. Kegiatan kuis interaktif membuat siswa lebih antusias mengikuti pelajaran. Data dari laporan Quizizz menunjukkan rata-rata partisipasi siswa mencapai 95%, dengan peningkatan nilai kuis hingga 20% dibandingkan sebelum penggunaan aplikasi. Selain itu, siswa yang sebelumnya pasif mulai berani bertanya dan berdiskusi, baik di dalam kelompok maupun di forum kelas.

Pengalaman ini mengajarkan saya bahwa memahami kebutuhan belajar siswa secara individual sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang inklusif dan efektif. Media pembelajaran yang inovatif seperti Quizizz juga dapat menjadi jembatan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Ke depan, untuk mengantisipasi masalah serupa, saya berencana rutin memetakan kebutuhan belajar siswa sejak awal tahun ajaran dan memperkaya variasi media pembelajaran digital. Dengan demikian, kelas akan tetap dinamis, interaktif, dan mampu mengakomodasi semua perbedaan kemampuan yang ada.

