

1. Nama: EFENDI SIFAUDDIN

2. Mata Pelajaran yang Diampu: GURU KELAS 4

3. Lama Mengajar: 15 tahun.

4. Pengalaman Menggunakan Teknologi dalam Pembelajaran:

Saya sudah mulai menggunakan teknologi seperti video pembelajaran dan aplikasi interaktif selama lima tahun terakhir, terutama setelah pandemi.

5. Profil Kelas:

Jumlah siswa di kelas saya adalah 19 orang. Tingkat keberagamannya cukup tinggi, dengan beberapa siswa sangat cepat memahami materi, sementara yang lain membutuhkan pendampingan lebih intensif.

Bagian 2: Penggunaan Media Digital

6. Media Digital yang Pernah Digunakan:

Saya menggunakan aplikasi seperti Quizizz, video interaktif dari YouTube, dan modul digital yang saya buat menggunakan Canva.

7. Pemilihan Media Digital:

Saya memilih media yang sederhana namun interaktif, sehingga dapat menjangkau siswa dengan berbagai gaya belajar.

8. Cara Integrasi Media Digital:

Saya biasanya menggabungkan video interaktif di awal untuk mengenalkan materi, kemudian menggunakan kuis online seperti Kahoot! untuk evaluasi.

9. Dampak pada Pemahaman Siswa:

Media seperti animasi membantu siswa memahami konsep abstrak, misalnya dalam pelajaran sains tentang siklus air.

10. Penyesuaian Materi:

Untuk siswa visual, saya menggunakan video dan gambar. Siswa auditori diberikan materi berbasis audio, sementara siswa kinestetik diberikan tugas yang melibatkan simulasi interaktif.

Bagian 3: Efektivitas Media Digital

11. Peningkatan Motivasi Siswa:

Ya, sangat terlihat. Siswa menjadi lebih aktif dan antusias, terutama saat menggunakan aplikasi dengan fitur gamifikasi.

12. Dampak pada Pemahaman:

Siswa lebih mudah memahami materi, terutama dengan video animasi. Mereka bahkan sering bertanya lebih banyak karena tertarik dengan penyajian yang interaktif.

13. Tanggapan Siswa:

Sebagian besar siswa menyukai metode ini. Mereka merasa lebih semangat belajar karena tidak hanya membaca buku atau mendengar ceramah.

Bagian 4: Tantangan dan Hambatan

14. Hambatan dalam Penggunaan Teknologi:

Kadang-kadang kendala teknis muncul, seperti internet lambat atau perangkat yang tidak memadai untuk semua siswa.

15. Cara Mengatasi Hambatan:

Saya mencoba mendownload materi untuk digunakan secara offline. Sekolah juga mendukung dengan menyediakan beberapa perangkat tambahan.

16. Kesiapan Guru:

Saya merasa cukup terampil, tetapi saya ingin mengikuti pelatihan lebih lanjut untuk mengeksplorasi lebih banyak aplikasi dan fitur digital.

Bagian 5: Dampak Jangka Panjang

17. Manfaat Jangka Panjang untuk Siswa:

Ya, siswa menjadi lebih terampil secara digital, yang akan sangat berguna di masa depan. Mereka juga lebih mandiri dalam belajar.

18. Rekomendasi untuk Efektivitas:

Diperlukan pelatihan rutin bagi guru dan penyediaan infrastruktur teknologi yang lebih baik, seperti jaringan internet yang stabil dan perangkat yang memadai.

Catatan Tambahan dari Guru:

Saya berharap ada kolaborasi antar sekolah untuk berbagi pengalaman dan praktik terbaik dalam penggunaan media digital.

Kesimpulan:

Guru merasa bahwa media digital sangat bermanfaat dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, tetapi membutuhkan dukungan berupa pelatihan dan infrastruktur untuk optimalisasi penggunaan teknologi.