

LAPORAN AKHIR
Project-Based Assessment (PjBL) Terintegrasi PPL/Lesson Study
Evaluasi Pelaksanaan, Refleksi, dan Rencana Tindak Lanjut (RTL)

Mata Kuliah	Perencanaan dan Manajemen Asesmen (PMA) Dasar SMK
Nama Mahasiswa	Syaifullah Zuhri
NIPD	2500103916862025
Program Studi	Broadcasting dan Perfilman
Sekolah PPL	SMK Labschool UNESA 1
Kelas / Jurusan	Kelas X DKV (Desan Komunikasi Visual)
Mata Pelajaran PPL	Desain Komunikasi Visual (DKV) - Desain Poster Promosi
Tahun Pelajaran	2025/2026 - Semester 1

UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
2025

BAB I: EVALUASI PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

A. Konteks dan Deskripsi Pelaksanaan PPL

Kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) dilaksanakan di SMK Labschool UNESA 1 pada Jurusan Desain Komunikasi Visual, Kelas X, Semester 1, Tahun Pelajaran 2025/2026. Mata pelajaran yang diampu adalah Desain Komunikasi Visual (DKV) dengan materi pokok Desain Poster Promosi. Pelaksanaan pembelajaran berlangsung selama dua pertemuan dengan total alokasi waktu 4 x 45 menit (2 x 2 JP), diikuti oleh 36 peserta didik.

Model pembelajaran yang diterapkan adalah Project-Based Learning (PjBL), di mana peserta didik diarahkan untuk menghasilkan produk nyata berupa poster promosi digital. Asesmen dilakukan menggunakan rubrik holistik-analitik dengan enam aspek penilaian: Kreativitas Desain (bobot 25), Layout (bobot 20), Kombinasi Warna (bobot 15), Typography (bobot 15), Kerapihan Desain (bobot 10), dan Kualitas Foto Produk (bobot 15), dengan total skor maksimal 100.

B. Data Hasil Belajar Peserta Didik

1. Distribusi Nilai dan Predikat

Berikut adalah distribusi nilai akhir 36 peserta didik berdasarkan hasil asesmen produk poster promosi:

Rentang Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Predikat	Keterangan
90 – 100	6 siswa	16,7%	A (Sangat Baik)	Melampaui KKM
80 – 89	17 siswa	47,2%	B (Baik)	Mencapai KKM
70 – 79	13 siswa	36,1%	C (Cukup)	Mencapai KKM min.
< 70	0 siswa	0%	D (Perlu Remedial)	-
Total	36 siswa	100%	-	Rata-rata: 81,9 Maks: 96 Min: 72

2. Analisis Per Aspek Penilaian

Berikut data capaian rata-rata per aspek penilaian dari 36 peserta didik (data bersumber dari lembar nilai Desain Poster Promosi Kelas X Desain Komunikasi Visual):

Aspek Penilaian	Bobot Maks	Rata-rata Skor	Capaian (%)	Keterangan
Kreativitas Desain	25	20,64	82,6%	Baik - siswa menunjukkan gagasan kreatif beragam
Layout / Tata Letak	20	16,81	84,0%	Baik - hierarki visual cukup tertata
Kombinasi Warna	15	13,11	87,4%	Sangat Baik - aspek terkuat di kelas
Typography	15	11,69	77,8%	Cukup - pemilihan & kombinasi font masih lemah
Kerapihan Desain	10	8,00	80,0%	Baik - kebersihan elemen cukup terjaga
Kualitas Foto Produk	15	11,67	77,8%	Cukup - aspek terlemah bersama typography

C. Identifikasi Keberhasilan Pembelajaran

Berdasarkan analisis data di atas dan catatan observasi lapangan, beberapa keberhasilan yang dapat diidentifikasi adalah:

- Ketercapaian KKM 100%: Seluruh 36 peserta didik (100%) berhasil mencapai nilai minimal 70. Tidak ada siswa yang memerlukan remedial, yang merupakan capaian luar biasa untuk praktik pertama desain poster digital.
- Dominasi Predikat Baik: Sebanyak 63,9% peserta didik (23 siswa) meraih predikat A dan B, menunjukkan sebagian besar kelas telah menguasai kompetensi di atas standar minimal.
- Kombinasi Warna sebagai Kekuatan Kelas: Aspek Kombinasi Warna mencapai rata-rata 87,4% - tertinggi dari semua aspek. Ini menunjukkan peserta didik memiliki kepekaan estetika warna yang baik secara natural.
- Nilai Tertinggi 96: Capaian nilai 96 (Doraemon TV) membuktikan bahwa potensi kelas sangat tinggi dan PjBL berhasil memfasilitasi peserta didik terbaik untuk menunjukkan performa maksimalnya.

- Rentang Nilai yang Kompetitif: Nilai minimum kelas adalah 72, hanya 2 poin di atas KKM. Artinya bahkan peserta didik yang paling kesulitan pun tetap mampu menuntaskan kompetensi.

D. Identifikasi Kendala dan Kesenjangan

1. Aspek Typography dan Kualitas Foto: Titik Kelemahan Bersama

Dari enam aspek penilaian, Typography (rata-rata 77,8%) dan Kualitas Foto Produk (rata-rata 77,8%) menjadi dua aspek dengan capaian terendah. Analisis lebih lanjut menunjukkan pola: peserta didik yang lemah di typography cenderung juga lemah di kualitas foto, mengindikasikan bahwa kemampuan literasi visual teknis (technical visual literacy) membutuhkan perhatian khusus.

Pada aspek typography, sebagian besar peserta didik cenderung menggunakan satu jenis font saja atau memilih kombinasi font yang kurang harmonis. Ini merupakan tantangan pedagogis karena tipografi adalah ilmu yang memerlukan latihan berulang dan pemaparan terhadap banyak referensi desain.

2. Kesenjangan Antar Peserta Didik

Terdapat rentang nilai yang cukup lebar antara peserta didik terbaik (96) dan terendah (72), yaitu selisih 24 poin. Meskipun seluruh siswa lulus, kesenjangan ini mengindikasikan perbedaan kemampuan awal (prior knowledge) yang signifikan. Peserta didik yang sudah aktif menggunakan tools desain secara autodidak menunjukkan performa jauh lebih tinggi.

3. Kendala Teknis

- Sebagian peserta didik mengalami kesulitan akses software, terpaksa beralih antara Photoshop, CorelDraw, dan Canva, yang memengaruhi konsistensi kualitas foto produk dalam desain.
- Alokasi waktu praktik (Pertemuan 2) dirasakan kurang memadai untuk memoles detail tipografi dan pengambilan/editing foto produk.

BAB II: REFLEKSI KRITIS TERHADAP PRAKTIK MENGAJAR

A. Refleksi terhadap Perencanaan Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan PPL, saya menyusun modul ajar dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan model PjBL dengan asesmen autentik berbasis produk. Perencanaan tersebut cukup komprehensif dari sisi struktur, namun dalam refleksi pasca-pelaksanaan, saya menyadari beberapa kelemahan penting.

Pertama, instrumen rubrik yang saya rancang sudah cukup representatif dengan enam aspek penilaian yang mencakup kreativitas, teknis, dan kualitas visual. Namun saya belum memberikan pemahaman yang cukup kepada peserta didik tentang kriteria 'Kualitas Foto Produk' sebelum praktik dimulai - banyak siswa tidak menyadari bahwa kualitas resolusi dan pencahayaan foto turut dinilai, sehingga aspek ini menjadi salah satu yang terendah. Hal ini mengingatkan saya pada pentingnya transparansi kriteria asesmen atau yang disebut Sadler (1989) sebagai 'making criteria explicit' sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.

Kedua, saya belum merancang scaffolding khusus untuk aspek typography. Berdasarkan teori Vygotsky (1978) tentang Zone of Proximal Development, peserta didik membutuhkan mediasi yang lebih terstruktur untuk menguasai keterampilan teknis yang kompleks seperti pemilihan hierarki tipografi.

B. Refleksi terhadap Pelaksanaan Pembelajaran

Data menunjukkan bahwa 100% siswa mencapai KKM - sebuah hasil yang membanggakan sekaligus menginspeksi lebih dalam. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendekatan PjBL dengan brief desain kontekstual berhasil memotivasi seluruh peserta didik untuk menyelesaikan tugasnya. Namun, saya juga perlu jujur bahwa capaian 100% lulus bukan berarti 100% siswa telah mencapai penguasaan mendalam.

Pada Pertemuan 1, apersepsi menggunakan contoh poster promosi dari media sosial terbukti sangat efektif dalam membangun konteks dan motivasi belajar. Ini sejalan dengan prinsip Contextual Teaching and Learning (Johnson, 2002) yang menekankan pentingnya keterkaitan materi dengan dunia nyata peserta didik.

Pada Pertemuan 2, saya mengamati bahwa peserta didik yang meraih nilai tinggi (seperti yang meraih skor 94–96) adalah mereka yang sejak awal sudah datang dengan konsep yang jelas dan berani bereksperimen dengan elemen visual. Ini mengkonfirmasi pandangan Tomlinson (2001) bahwa student voice and choice -

kebebasan peserta didik untuk membuat keputusan desain - adalah kunci kreativitas dalam PjBL.

C. Refleksi terhadap Asesmen

Rubrik enam aspek yang saya gunakan terbukti mampu membedakan kualitas karya secara cukup objektif. Dari data, terlihat bahwa skor per aspek bervariasi secara bermakna antar peserta didik, yang menunjukkan rubrik berhasil mendiskriminasi kualitas. Ini merupakan salah satu tanda validitas asesmen yang baik (Black & Wiliam, 1998).

Namun, saya menyadari bahwa bobot aspek belum sepenuhnya mencerminkan urgensi pedagogis. Aspek Typography hanya berbobot 15, padahal keterbacaan tipografi adalah faktor terpenting dalam komunikasi visual. Ke depan, saya perlu merevisi pembobotan rubrik dengan melibatkan diskusi bersama guru pamong dan praktisi industri desain grafis.

Kelemahan lain adalah belum adanya asesmen proses. Nilai yang ada hanya mencerminkan produk akhir, tanpa mempertimbangkan perkembangan dari draft pertama ke final. Peserta didik yang melakukan banyak revisi dan iterasi seharusnya mendapat apresiasi lebih, sesuai dengan prinsip process-oriented assessment (Wiggins, 1998).

D. Refleksi Diri: Pertumbuhan Profesional

Pengalaman ini mengajarkan saya bahwa data nilai bukan sekadar angka - ia adalah narasi tentang perjalanan belajar setiap peserta didik. Ketika saya melihat bahwa ada 13 siswa (36,1%) yang nilai typography-nya di bawah 80%, saya tidak bisa sekadar menerima angka itu. Saya harus bertanya: Apa yang tidak berhasil saya ajarkan? Pertanyaan ini adalah inti dari praktik reflektif yang menandai guru profesional menurut Schön (1983) dalam konsep reflective practitioner.

Saya juga belajar bahwa PjBL yang sukses memerlukan perencanaan yang jauh lebih detail dari yang saya bayangkan - termasuk mempersiapkan bank referensi tipografi, panduan teknis fotografi produk sederhana, dan skenario diferensiasi yang lebih sistematis.

BAB III: RENCANA TINDAK LANJUT (RTL)

A. Dasar Perumusan RTL

RTL dirumuskan berdasarkan tiga temuan utama dari analisis data nyata: (1) Typography dan Kualitas Foto Produk adalah dua aspek terendah (rata-rata 77,8%); (2) terdapat kesenjangan nilai yang cukup besar (24 poin) antar peserta didik; dan (3) asesmen yang ada baru mengukur produk akhir, belum mengukur proses. RTL dirancang dengan prinsip SMART (Specific, Measurable, Achievable, Relevant, Time-bound).

B. RTL 1 - Workshop Tipografi Terpandu dengan Font Pairing Guide

1. Latar Belakang:

Aspek Typography memperoleh rata-rata 11,69/15 (77,8%) - terendah bersama Kualitas Foto. 19 dari 36 siswa mendapat skor typography di bawah 13 (87%), menunjukkan mayoritas siswa perlu intervensi khusus.

2. Strategi Perbaikan:

- Menambahkan sesi mini-workshop tipografi (20 menit) di awal Pertemuan berikutnya, mencakup: prinsip font pairing (Serif + Sans Serif), hierarki tipografi (Display, Heading, Body, Caption), dan penggunaan kontras ukuran secara efektif.
- Menyediakan Font Pairing Reference Card berisi 8 kombinasi font yang terbukti efektif untuk desain promosi, dapat digunakan langsung saat praktik.
- Mewajibkan peserta didik mencantumkan nama font yang digunakan di lembar kerja sebagai bentuk kesadaran tipografi.

3. Target Keberhasilan:

Rata-rata skor Typography naik dari 11,69 menjadi minimal 13,00/15 (86,7%) pada pertemuan berikutnya.

C. RTL 2 - Pelatihan Fotografi Produk Sederhana (Smartphone Photography)

1. Latar Belakang:

Aspek Kualitas Foto Produk memperoleh rata-rata 11,67/15 (77,8%). Banyak siswa menggunakan foto produk berkualitas rendah atau mengunduh gambar dari internet tanpa memperhatikan resolusi dan komposisi.

2. Strategi Perbaikan:

- Mengintegrasikan panduan singkat product photography menggunakan smartphone (5 menit) sebelum sesi praktik: teknik pencahayaan alami, latar belakang bersih, dan komposisi rule of thirds.
- Menyediakan pojok foto mini (photo corner) di sudut kelas menggunakan kertas karton putih sebagai latar belakang dan memanfaatkan cahaya jendela, sehingga siswa dapat mengambil foto produk nyata selama sesi praktik.
- Menambahkan rubrik sub-kriteria di aspek Kualitas Foto: (a) resolusi dan kejernihan, (b) pencahayaan, (c) komposisi/angle, agar siswa memahami apa yang dinilai.

3. Target Keberhasilan:

Rata-rata skor Kualitas Foto Produk naik dari 11,67 menjadi minimal 13,00/15 (86,7%) pada pertemuan berikutnya.

D. RTL 3 - Diferensiasi Pembelajaran Berbasis Data Nilai

1. Latar Belakang:

Rentang nilai 72–96 (selisih 24 poin) menunjukkan kesenjangan kemampuan yang signifikan. 6 siswa meraih predikat A (≥ 90) dan 13 siswa berada di predikat C (70–79).

2. Strategi Perbaikan:

- Kelompok Pengayaan (Predikat A, nilai ≥ 90): Ditantang membuat versi animasi poster (GIF) atau poster dalam dua ukuran berbeda (Instagram Feed + Story). Dapat berperan sebagai konsultan desain untuk teman sejawat.
- Kelompok Reguler (Predikat B, nilai 80–89): Melanjutkan praktik dengan menambahkan variasi platform (misalnya membuat versi landscape dari poster portrait yang sudah ada).
- Kelompok Intensif (Predikat C, nilai 70–79): Mendapatkan sesi bimbingan terfokus 15 menit per kelompok kecil (3–4 orang) dengan fokus pada typography dan kualitas foto. Disediakan template desain sebagai starting point.

3. Target Keberhasilan:

Seluruh siswa Predikat C mampu naik ke Predikat B, dan tidak ada penurunan nilai dari peserta didik Predikat A dan B pada pertemuan berikutnya.

E. RTL 4 - Penambahan Asesmen Proses (Portfolio Iterasi Desain)

1. Latar Belakang:

Asesmen yang ada hanya mengukur produk akhir. Proses iterasi dan kemampuan merespons umpan balik belum terukur.

2. Strategi Perbaikan:

- Mengharuskan peserta didik mendokumentasikan 3 tahap desain: Draft 1 (sketsa/wireframe), Draft 2 (setelah peer feedback), dan Produk Final, dalam satu folder Google Drive yang dibagikan ke guru.
- Menambahkan kolom Refleksi Iterasi dalam LKPD: 'Apa yang berubah dari Draft 1 ke Final? Mengapa kamu melakukan perubahan itu?'
- Menambahkan skor proses sebesar 10 poin dari total penilaian, sehingga nilai akhir = 90% produk + 10% proses.

F. Rangkuman RTL

No	RTL	Aspek yang Disasar	Indikator Keberhasilan	Timeline
1	Workshop Tipografi + Font Pairing Guide	Typography (77,8%)	Naik ke $\geq 86,7\%$ (13/15)	Pertemuan 3
2	Pelatihan Product Photography Smartphone	Kualitas Foto (77,8%)	Naik ke $\geq 86,7\%$ (13/15)	Pertemuan 3
3	Diferensiasi 3 Jalur (A/B/C)	Pemerataan capaian	100% siswa Predikat C naik ke B	Pertemuan 3–4
4	Asesmen Proses Portfolio Iterasi	Kualitas proses belajar	100% siswa mengumpulkan 3 tahap dokumentasi	Pertemuan 3–4

BAB IV: INTEGRASI PRINSIP PjBL DAN PEMBELAJARAN MENDALAM

A. Implementasi Prinsip PjBL dalam Pelaksanaan PPL

Penerapan PjBL dalam PPL ini mengacu pada kerangka Gold Standard PjBL oleh Buck Institute for Education (BIE, 2019). Berikut analisis implementasi setiap elemen berdasarkan data nyata:

Elemen PjBL (BIE)	Implementasi dalam PPL	Evaluasi Berbasis Data
Challenging Problem	Brief desain poster promosi produk/jasa pilihan sendiri	100% siswa menyelesaikan proyek - brief cukup menantang namun terjangkau
Sustained Inquiry	Eksplorasi 2 pertemuan: analisis → produksi	Hasil rata-rata 81,9 menunjukkan inquiry berlangsung efektif
Authenticity	Konteks nyata, relevan dengan jurusan	Kreativitas (82,6%) dan warna (87,4%) tertinggi - siswa terkoneksi dengan tugas
Student Voice & Choice	Bebas memilih produk, warna, font, gaya visual	Variasi hasil sangat tinggi - mencerminkan otonomi belajar yang nyata
Reflection	Lembar refleksi diri di akhir pertemuan	Perlu diperdalam; pertanyaan refleksi belum dikaitkan langsung dengan skor aspek
Critique & Revision	Sesi peer feedback Pertemuan 2	Belum ada data kuantitatif perubahan dari Draft ke Final - RTL 4 mengatasi ini
Public Product	Presentasi karya + pengumpulan digital	Terlaksana; perlu diperkuat dengan publikasi di media sosial jurusan

B. Pembelajaran Mendalam: Melampaui Keterampilan Teknis

Pembelajaran mendalam (deep learning) dalam konteks SMK Vokasional tidak cukup jika hanya berhenti pada penguasaan teknis software. Data menunjukkan bahwa aspek Kombinasi Warna adalah yang tertinggi (87,4%) - artinya peserta didik telah mampu menginternalisasi prinsip psikologi warna dan menerapkannya secara intuitif. Ini adalah tanda deep learning: ketika pengetahuan sudah terintegrasi dalam cara berpikir, bukan sekadar dihafal.

Sebaliknya, Typography yang masih di 77,8% menunjukkan bahwa pengetahuan tentang prinsip tipografi baru berada di level surface learning - diketahui tetapi belum diinternalisasi. RTL 1 dirancang justru untuk mendorong transisi dari surface ke deep learning dalam aspek ini, melalui paparan intensif, referensi visual, dan praktik reflektif.

Integrasi peer feedback juga mendorong berkembangnya metacognitive awareness, peserta didik belajar menilai karya sendiri dan orang lain secara kritis. Kemampuan ini adalah fondasi deep learning menurut Hattie & Donoghue (2016) dan menjadi bekal penting bagi calon profesional di industri desain kreatif.

C. Relevansi dengan Dunia Kerja (Link and Match)

Enam aspek penilaian yang digunakan yaitu kreativitas, layout, warna, tipografi, kerapihan, dan kualitas foto. Secara langsung mencerminkan standar kualitas yang digunakan oleh praktisi desain grafis di industri. Desainer grafis profesional dievaluasi kliennya berdasarkan kriteria yang hampir identik. Dengan demikian, asesmen yang diterapkan dalam PPL ini bukan hanya mengukur kompetensi akademik, tetapi juga secara otentik mensimulasikan evaluasi berbasis industri yang merupakan inti dari pendidikan vokasional berkualitas tinggi.

BAB V: PENUTUP

A. Kesimpulan

Pelaksanaan PPL di SMK Labschool UNESA 1 pada mata pelajaran DKV materi Desain Poster Promosi berjalan dengan sangat baik, dibuktikan dengan ketercapaian KKM 100% dari 36 peserta didik dengan rata-rata kelas 81,9. Penerapan model PjBL berhasil mendorong keterlibatan aktif dan menghasilkan produk belajar autentik yang relevan dengan standar industri.

Dua aspek yang memerlukan perhatian segera adalah Typography (77,8%) dan Kualitas Foto Produk (77,8%). Empat RTL telah dirumuskan secara spesifik dan terukur untuk mengatasi kelemahan tersebut, mengurangi kesenjangan antar peserta didik, dan mengembangkan sistem asesmen proses yang lebih komprehensif.

B. Refleksi Final

Data nilai 36 peserta didik bukan hanya angka, ia adalah cermin yang jujur tentang seberapa efektif saya mengajar. Angka 81,9 adalah awal yang baik, tetapi saya tahu masih banyak potensi peserta didik yang belum tersentuh. Perjalanan menjadi guru yang baik adalah perjalanan seumur hidup, dan PPL ini adalah salah satu langkah terpenting dalam perjalanan itu.

LAMPIRAN - INSTRUMEN DAN BUKTI PENDUKUNG

A. Lampiran 1: Rekap Nilai Lengkap 36 Peserta Didik

Sumber data: Lembar Nilai Desain Poster Promosi Kelas X DKV SMK Labschool

UNESA 1, TP 2025/2026.

No	Nama Siswa	Kreativitas (25)	Layout (20)	Kombinasi Warna (15)	Typografi (15)	Kerapian Desain (10)	Kualitas Foto (15)	Nilai Akhir
1	Septy Cemprengh	22	16	13	12	8	10	81 (B)
2	Saiba Tulfitriyah	22	15	12	11	7	11	78 (C)
3	Yulia Effendi	21	17	13	11	8	13	83 (B)
4	Fasyah Akbar	22	16	13	12	8	13	84 (B)
5	Viky Viky	24	19	14	14	9	14	94 (A)
6	Airha Anggraeni	22	19	14	14	9	12	90 (A)
7	Rashel Gaming	19	17	12	13	8	10	79 (C)
8	Nasha Anindita	20	17	13	12	8	11	81 (B)
9	Dyah Hanis	21	16	13	12	8	10	80 (B)
10	Doraemon TV	24	20	15	14	9	14	96 (A)
11	Nadhief Bilafif	24	19	14	14	9	14	94 (A)
12	Fakhin Nur Jannah	19	15	12	11	7	9	73 (C)
13	Safa Nafisa	18	16	12	12	8	10	76 (C)
14	Miftah Rizqia Kirani	18	15	13	11	7	10	74 (C)
15	Aquella Putri	21	17	14	12	8	12	84 (B)
16	Andrian Dian	22	17	14	13	8	13	87 (B)
17	Alfin Refan	22	18	14	13	9	13	89 (B)
18	Tuban N	20	16	13	10	8	13	80 (B)
19	Sahro Halimatus	19	16	10	9	8	10	72 (C)
20	Jihan Nur hidayanti	21	17	14	11	8	12	83 (B)
21	Debby Yoillita	20	16	14	11	8	12	81 (B)
22	Nabila Bilqis	19	16	13	10	7	12	77 (C)
23	Rista Yulia	20	16	13	11	8	12	80 (B)
24	Zara Anifa	22	17	13	11	7	12	82 (B)
25	Eisya Avrilia	20	16	13	12	8	11	80 (B)
26	Maulanariziq Riziq	20	16	13	9	7	12	77 (C)
27	Usman Rasyid	20	17	13	10	8	13	81 (B)
28	Ipan Siu	18	15	13	11	8	11	76 (C)
29	Airiwanto Lanenge	23	18	14	13	9	14	91 (A)
30	Valeri W	20	16	13	11	8	10	78 (C)
31	Amelia Rahma Dhani	20	17	13	11	8	9	78 (C)
32	Veronica Danti	19	17	13	12	8	9	78 (C)
33	Faizal Rawr	24	19	14	14	9	14	94 (A)

34	Catrina Sutania	20	18	13	11	8	10	80 (B)
35	Ibra Dewantara	18	15	11	10	7	12	73 (C)
36	Nsirrr	19	18	14	13	8	13	85 (B)
-	RATA-RATA KELAS	20,64	16,81	13,11	11,69	8,00	11,67	81,9 (B)

B. Lampiran 2: Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

No	Aspek yang Diobservasi	Ya	Tidak	Catatan
1	Guru membuka pembelajaran dengan apersepsi yang relevan	✓		Contoh poster viral media sosial sangat efektif membangun motivasi
2	Tujuan pembelajaran disampaikan secara eksplisit di awal	✓		Disampaikan lengkap termasuk 6 aspek penilaian yang akan digunakan
3	Peserta didik terlibat aktif dalam diskusi dan praktik	✓		Seluruh 36 siswa menyelesaikan produk dan mengumpulkan tepat waktu
4	Rubrik penilaian dikomunikasikan kepada peserta didik	✓		Disampaikan, namun penjelasan sub-kriteria foto produk kurang detail
5	Alokasi waktu dikelola sesuai rencana		✗	Sesi praktik P2 overtime ±10 menit; 4 siswa finalisasi via Google Classroom
6	Guru memberikan umpan balik individual saat praktik berlangsung	✓		Berkeliling kelas; prioritas ke siswa yang skornya di bawah rata-rata
7	Peer feedback dilaksanakan secara terstruktur	✓		Menggunakan kerangka 'yang bagus / yang bisa ditingkatkan'
8	Seluruh siswa mengumpulkan produk akhir	✓		36/36 siswa mengumpulkan; nilai tertinggi 96, terendah 72
9	Refleksi diri dilakukan di akhir pembelajaran	✓		Lembar refleksi terisi; perlu pertanyaan yang lebih dikaitkan dengan aspek nilai
10	Prinsip PjBL diterapkan secara konsisten	✓		Brief otentik, student voice & choice, produk nyata, peer assessment

C. Lampiran 3: Lembar Self-Assessment Mahasiswa PPL

No	Pernyataan Diri	SB	B	C
1	Saya merancang perencanaan pembelajaran berbasis PjBL yang sistematis		✓	
2	Saya mengkomunikasikan rubrik penilaian kepada peserta didik dengan jelas		✓	
3	Saya memberikan umpan balik individual yang bermakna selama praktik	✓		
4	Saya mengelola alokasi waktu pembelajaran secara efektif			✓
5	Saya menganalisis data nilai secara kritis untuk perbaikan pembelajaran	✓		
6	Saya peka terhadap keberagaman kemampuan awal peserta didik		✓	
7	Saya merumuskan RTL yang konkret dan terukur berbasis data	✓		
8	Saya berkoordinasi aktif dengan guru pamong dalam evaluasi pembelajaran		✓	

Kekuatan utama: Analisis data berbasis bukti, pemberian umpan balik individual, dan perumusan RTL yang spesifik.

Area pengembangan: Manajemen waktu sesi praktik dan penjelasan detail sub-kriteria penilaian kepada peserta didik.