



Nama : Ahmad Darma Wijaya Atenza

NIM : 2531063

Kelas : Informatika B2

Setelah melewati berbagai proses pembelajaran, saatnya Bapak/Ibu meninjau kembali perjalanan tersebut untuk melihat sejauh mana materi yang dipelajari telah membentuk perspektif baru dan kesiapan Anda sebagai calon guru profesional.

Silakan lengkapi dan unggah LEMBAR KERJA 2 (LK 2): REFLEKSI PENGALAMAN BELAJAR SETIAP MATA KULIAH ke Portofolio Digital yang sudah dibuat (6 hasil refleksi pertemuan di semester 1), dengan memastikan poin-poin berikut telah terisi:

- Refleksi 4C: Uraian mengenai *connection*, *challenge*, *concept*, dan *change* terkait peran Bapak/Ibu sebagai pendidik.
- Analisis Artefak: Identifikasi artefak pembelajaran yang menjadi bukti dukung hasil refleksi Anda beserta alasannya.
- Kaitan Praktis: Penjelasan mengenai konsep utama yang dipelajari serta perubahan yang ingin dilakukan di masa depan

Refleksi yang mendalam adalah kunci bagi seorang guru untuk terus tumbuh dan memberikan dampak positif bagi murid-muridnya. Silakan Anda salin tautan portofolio digital (google site/canva site/aplikasi lainnya yang relevan) yang berisi hasil unggahan LK 2 refleksi setiap mata kuliah semester I ke LMS. Selamat mendokumentasikan pembelajaran Anda dan tetap semangat untuk mengerjakan tugas refleksi ini.



Jawaban

1. Refleksi 4C (Connection, Challenge, Concept, Change)

- **Connection (Keterkaitan):** Sebelum mempelajari mata kuliah ini, dengan latar belakang saya di industri *software development*, saya beranggapan bahwa keberhasilan siswa dalam mata pelajaran Informatika murni bergantung pada logika dan kemampuan kognitif. Namun, mata kuliah PSE menghubungkan saya pada realitas baru: kemampuan siswa memecahkan masalah (*problem-solving*) dan melakukan *debugging* kode Python sangat dipengaruhi oleh regulasi emosi mereka. Siswa yang rentan stres akan mudah menyerah saat menemui *error* pada kodenya.
- **Challenge (Tantangan):** Tantangan terbesar saat mengajar di kelas X SMAN 24 Bandung adalah bagaimana mengintegrasikan kesadaran sosial-emosional ke dalam mata pelajaran teknis seperti pemrograman tanpa mengurangi alokasi waktu praktik. Awalnya, mengajak siswa melakukan *mindfulness* atau *emotional check-in* di dalam laboratorium komputer terasa canggung dan asing bagi mereka yang terbiasa langsung menyentuh *keyboard*.
- **Concept (Konsep):** Konsep yang sangat mengubah perspektif saya adalah Kerangka CASEL (*Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning*), khususnya pada aspek *Self-Management* (Manajemen Diri) dan *Responsible Decision-Making* (Pengambilan Keputusan yang Bertanggung Jawab), serta teknik *mindfulness* seperti STOP (*Stop, Take a breath, Observe, Proceed*).
- **Change (Perubahan):** Perubahan nyata yang saya lakukan adalah merombak rutinitas awal dan inti pembelajaran di lab. Saya mulai menggunakan *Mentimeter* untuk *emotional check-in* sebelum kelas dimulai. Selain itu, saya melatih siswa menggunakan teknik STOP setiap kali mereka merasa frustrasi karena *syntax error* pada kode Python mereka, sebelum mereka meminta bantuan saya. Saya berubah dari guru yang hanya fokus pada "kode yang berjalan" menjadi guru yang peduli pada "resiliensi siswa".



2. Analisis Artefak Pembelajaran

- **Artefak yang dilampirkan:** Modul Ajar Informatika Terintegrasi PSE (Topik: Algoritma & Pemrograman Python) dan Tangkapan Layar Hasil *Emotional Check-in* Siswa Kelas X. (*Pastikan Anda menaruh file ini di Google Sites/Canva Anda*)
- **Alasan (Bukti Sangat Mendukung):** Artefak ini **sangat mendukung** hasil refleksi saya karena memberikan bukti autentik dari transformasi pedagogis yang saya lakukan (*Change*). Modul ajar tersebut tidak lagi hanya berisi sintaks kode, tetapi secara eksplisit mencantumkan skenario penerapan teknik STOP di tengah kegiatan inti. Tangkapan layar *check-in* emosi membuktikan bahwa saya benar-benar mengaplikasikan kerangka CASEL (*Concept*) di kelas untuk memetakan kondisi psikologis siswa sebelum praktik *coding*, yang secara langsung menjawab kesulitan manajemen emosi siswa di laboratorium komputer (*Challenge*).

3. Kaitan Praktis

- **Kaitan Praktis di Masa Depan:** Ke depannya, saya akan menjadikan Pembelajaran Sosial Emosional sebagai fondasi wajib dalam setiap penugasan berbasis proyek (*Project-Based Learning*). Saya menyadari bahwa industri teknologi ke depan tidak hanya membutuhkan *programmer* yang cerdas, tetapi juga talenta yang tangguh, mampu bekerja sama dalam tim, dan memiliki empati. Oleh karena itu, kerangka CASEL ini akan terus saya gunakan untuk membentuk karakter digital (*digital citizenship*) siswa di SMAN 24 Bandung.