

TUGAS AKHIR PROJECT
PENGEMBANGAN, PENERAPAN DAN UJI COBA RANCANGAN
PEMBELAJARAN IPS BERBASIS DESAIN ASSURE
DAN PROBLEM BASED LEARNING



Dosen Pengampu:
Dr. Pujiati, M.Pd.
Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.
Dr. Nikki Tri Sakung, M.Pd.

Disusun Oleh:

Ahmad Ridwan Syuhada

2523031008

JURUSAN MAGISTER PENDIDIKAN IPS
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG

2025

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan kemudahan-Nya sehingga Tugas Akhir Project berjudul “*Pengembangan, Penerapan, dan Uji Coba Rancangan Pembelajaran IPS Berbasis Desain ASSURE dan Problem Based Learning*” ini dapat diselesaikan dengan baik. Penyusunan tugas akhir ini merupakan bagian dari proses pembelajaran pada Program Magister Pendidikan IPS Universitas Lampung dan bertujuan untuk mengembangkan rancangan pembelajaran yang relevan, sistematis, serta mendukung keterampilan abad ke-21 peserta didik.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada para dosen pengampu, validator ahli, sekolah mitra, serta seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kesempatan sehingga penelitian dan pengembangan ini dapat terlaksana. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, sehingga kritik dan saran sangat diharapkan demi penyempurnaan karya selanjutnya. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran IPS dan menjadi kontribusi positif bagi praktik pendidikan di masa mendatang.

Bandar Lampung, 1 Desember 2025

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|----|
| KATA PENGANTAR | i |
| DAFTAR ISI | ii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Metode yang Digunakan | 2 |
| 1.4 Tujuan dan Kegunaan | 3 |
| BAB II PEMBAHASAN | 4 |
| 2.1 Proses Desain dan Pengembangan Model ASSURE | 4 |
| A. Analyze Learners (Analisis Karakteristik Peserta Didik) | 4 |
| B. State Objectives (Merumuskan Tujuan Pembelajaran) | 5 |
| C. Select Methods, Media, and Materials (Memilih Metode, Media, dan Bahan) | 6 |
| D. Utilize Media and Materials (Memanfaatkan Media dan Bahan) | 6 |
| E. Require Learner Participation (Melibatkan Partisipasi Peserta Didik) | 8 |
| F. Evaluate and Revise (Evaluasi dan Revisi) | 9 |
| BAB III UJI COBA PROTOTYPE | 11 |
| 3.1 Langkah-Langkah Uji Coba | 11 |
| 3.2 Penyusunan Instrumen Uji Coba | 13 |
| 3.3 Sampel Uji Coba | 18 |
| BAB IV HASIL UJI COBA PROTOTYPE PRODUK DESAIN | 19 |
| 4.1 Review Ahli Materi dan Ahli Desain Pembelajaran | 19 |
| A. Hasil Validasi Ahli Materi | 19 |
| B. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran | 21 |
| 4.2 Evaluasi Satu-Satu (One-to-One Evaluation) | 23 |
| 4.3 Evaluasi Kelompok Kecil (Small Group Evaluation) | 26 |
| 4.4 Uji Lapangan | 33 |
| BAB V SIMPULAN DAN SARAN | 38 |

| | | |
|----------------------|----------------|----|
| 5.1 | Simpulan | 38 |
| 5.2 | Saran..... | 38 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 39 |
| LAMPIRAN..... | | 41 |

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di era abad 21 menghadapi tantangan untuk tidak hanya menyampaikan konten pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dibutuhkan peserta didik. Partnership for 21st Century Skills mengidentifikasi keterampilan penting yang harus dikuasai peserta didik, meliputi critical thinking, creative thinking, collaboration, dan communication (Trilling & Fadel, 2009). Pembelajaran IPS yang efektif harus mampu mengintegrasikan keterampilan-keterampilan tersebut dalam proses pembelajaran yang bermakna.

Model Problem Based Learning (PBL) dipandang sebagai pendekatan yang sesuai untuk mengembangkan keterampilan abad 21 karena menempatkan peserta didik sebagai pemecah masalah aktif melalui investigasi situasi nyata yang kompleks (Arends, 2012). Melalui PBL, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis dalam menganalisis masalah, berkolaborasi dalam kelompok, berkomunikasi menyampaikan gagasan, dan berpikir kreatif dalam merumuskan solusi (Hmelo-Silver, 2004). Namun, keberhasilan implementasi PBL sangat bergantung pada perancangan pembelajaran yang sistematis dan terstruktur.

Model desain pembelajaran ASSURE (Analyze learners, State objectives, Select methods/media/materials, Utilize media and materials, Require learner participation, Evaluate and revise) menawarkan kerangka kerja sistematis untuk merancang pembelajaran yang efektif dengan memusatkan perhatian pada karakteristik peserta didik dan pemanfaatan media pembelajaran secara optimal (Smaldino et al., 2019). Integrasi model ASSURE dengan PBL memungkinkan perancangan pembelajaran IPS yang tidak hanya berorientasi pada masalah autentik, tetapi juga mempertimbangkan kebutuhan peserta didik dan pemanfaatan teknologi pembelajaran secara tepat.

Topik globalisasi ekonomi dipilih dalam pembelajaran ini karena relevansinya dengan kehidupan peserta didik di era digital dan keterkaitan langsungnya dengan fenomena ekonomi yang mereka saksikan sehari-hari. Melalui topik ini, peserta didik dapat mengembangkan pemahaman mendalam tentang interconnectedness ekonomi global sambil melatih keterampilan abad 21 yang esensial. Tidak hanya bermakna tetapi juga mengembangkan kompetensi abad 21 secara optimal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam project ini adalah:

1. Bagaimana merancang pembelajaran IPS dengan model ASSURE dan pendekatan PBL untuk mengoptimalkan keterampilan abad 21 peserta didik SMA Fase E?
2. Bagaimana implementasi pembelajaran IPS berbasis PBL dengan model ASSURE di kelas?
3. Bagaimana hasil uji coba prototype pembelajaran IPS yang telah dirancang berdasarkan evaluasi ahli materi, ahli desain, dan uji lapangan?

1.3 Metode yang Digunakan

Project ini menggunakan model desain pembelajaran ASSURE yang dikembangkan oleh Smaldino, Lowther, dan Russell sebagai kerangka kerja sistematis dalam merancang pembelajaran. Model ASSURE terdiri dari enam tahapan: (1) Analyze learners - menganalisis karakteristik peserta didik; (2) State objectives - merumuskan tujuan pembelajaran; (3) Select methods, media, and materials - memilih metode, media, dan bahan pembelajaran; (4) Utilize media and materials - memanfaatkan media dan bahan; (5) Require learner participation - melibatkan partisipasi peserta didik; dan (6) Evaluate and revise - mengevaluasi dan merevisi (Smaldino et al., 2019).

Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah Problem Based Learning (PBL), yaitu model pembelajaran yang menggunakan masalah autentik sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta memperoleh pengetahuan konsep yang esensial dari materi pelajaran (Arends, 2012). Sintaks PBL yang digunakan meliputi lima tahap: (1) orientasi peserta didik pada masalah; (2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar; (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Arends, 2012).

1.4 Tujuan dan Kegunaan

1.4.1 Tujuan:

1. Menghasilkan rancangan pembelajaran IPS berbasis PBL dengan model ASSURE yang valid dan praktis untuk mengoptimalkan keterampilan abad 21 peserta didik SMA Fase E
2. Mengimplementasikan pembelajaran IPS berbasis PBL dengan model ASSURE di kelas
3. Mengevaluasi efektivitas rancangan pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli dan uji lapangan

1.4.2 Kegunaan:

1. Bagi guru: menyediakan alternatif rancangan pembelajaran IPS yang sistematis dan berorientasi pada pengembangan keterampilan abad 21
2. Bagi peserta didik: memberikan pengalaman belajar bermakna melalui pemecahan masalah autentik yang mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi
3. Bagi sekolah: memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran IPS yang inovatif dan sesuai tuntutan kurikulum

BAB II PEMBAHASAN

2.1 Proses Desain dan Pengembangan Model ASSURE

A. Analyze Learners (Analisis Karakteristik Peserta Didik)

Tahap pertama dalam model ASSURE adalah menganalisis karakteristik peserta didik yang meliputi karakteristik umum, kompetensi awal, dan gaya belajar (Smaldino et al., 2019). Analisis ini penting untuk memastikan pembelajaran dirancang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik.

Karakteristik Umum:

- Peserta didik kelas XI SMA Fase E dengan rentang usia 16-17 tahun
- Berada pada tahap perkembangan kognitif operasional formal menurut Piaget, mampu berpikir abstrak dan hipotetis (Santrock, 2011)
- Memiliki akses terhadap teknologi digital dan familiar dengan penggunaan internet serta media sosial
- Heterogen dari segi kemampuan akademik dengan tingkat pemahaman IPS yang bervariasi

Kompetensi Awal:

- Telah mempelajari konsep dasar ekonomi di kelas X
- Memahami konsep perdagangan dan pasar
- Memiliki pengalaman berbelanja produk impor atau menggunakan aplikasi berbasis digital
- Belum memahami secara mendalam tentang mekanisme ekonomi global dan dampaknya

Gaya Belajar:

- Mayoritas peserta didik adalah digital natives yang lebih tertarik dengan pembelajaran berbasis multimedia
- Sebagian besar memiliki gaya belajar visual dan kinestetik

- Lebih termotivasi dengan pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari
- Senang bekerja dalam kelompok dan diskusi interaktif

B. State Objectives (Merumuskan Tujuan Pembelajaran)

Tujuan pembelajaran dirumuskan berdasarkan Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Fase E untuk mata pelajaran IPS, dengan menggunakan format ABCD (Audience, Behavior, Condition, Degree) untuk memastikan tujuan yang spesifik dan terukur (Smaldino et al., 2019).

Capaian Pembelajaran: Peserta didik mampu menganalisis peran Indonesia dalam kerja sama ekonomi internasional dan dampaknya terhadap perekonomian nasional.

Tujuan Pembelajaran:

1. Setelah mengamati video tentang fenomena ekonomi global dan berdiskusi kelompok, peserta didik mampu menganalisis minimal 3 faktor yang menyebabkan terjadinya globalisasi ekonomi dengan tepat
2. Melalui kegiatan penyelidikan kelompok menggunakan LKPD, peserta didik mampu mengevaluasi dampak positif dan negatif globalisasi ekonomi terhadap Indonesia dengan menyebutkan minimal 4 dampak disertai bukti data
3. Setelah melakukan analisis kasus, peserta didik mampu merancang solusi kreatif untuk memaksimalkan keuntungan dan meminimalkan kerugian Indonesia dalam globalisasi ekonomi dengan minimal 3 rekomendasi yang realistis
4. Melalui presentasi kelompok, peserta didik mampu mengomunikasikan hasil analisis dan solusi pemecahan masalah dengan jelas, sistematis, dan argumentatif

Indikator Keterampilan Abad 21:

- Critical thinking: menganalisis faktor dan dampak globalisasi ekonomi

- Creative thinking: merancang solusi inovatif terhadap permasalahan ekonomi
- Collaboration: bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah
- Communication: mempresentasikan hasil analisis secara efektif.

C. Select Methods, Media, and Materials (Memilih Metode, Media, dan Bahan)

Pemilihan metode, media, dan bahan pembelajaran dilakukan dengan mempertimbangkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan ketersediaan sumber daya (Smaldino et al., 2019).

1. Metode Pembelajaran: Problem Based Learning (PBL)

Dipilih karena memenuhi kriteria pembelajaran yang mengembangkan keterampilan abad 21 melalui pemecahan masalah autentik (Arends, 2012).

2. Media Pembelajaran:

- a. Video YouTube: "Dampak Globalisasi Ekonomi terhadap Indonesia"
- b. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Berbasis PBL
- c. Presentasi Digital

3. Bahan dan Sumber Belajar:

- Buku teks IPS SMA kelas XI
- Artikel
- Data statistik dari BPS (Badan Pusat Statistik) dan Kementerian Perdagangan

D. Utilize Media and Materials (Memanfaatkan Media dan Bahan)

Tahap ini memastikan media dan bahan digunakan secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui persiapan, pratinjau, dan setting pembelajaran yang tepat (Smaldino et al., 2019).

1. Persiapan Guru:

- Mereview video pembelajaran dan memastikan koneksi internet stabil
- Menyiapkan LKPD dalam jumlah cukup (1 LKPD untuk 1 kelompok)
- Mempersiapkan laptop, proyektor, dan speaker untuk menampilkan video
- Membuat daftar pertanyaan penuntun untuk memfasilitasi diskusi
- Menyiapkan instrumen penilaian (rubrik presentasi, lembar observasi kolaborasi, tes tertulis)

2. Persiapan Lingkungan Belajar:

- Mengatur meja kursi dalam formasi kelompok (4-5 orang per kelompok)
- Memastikan semua kelompok dapat melihat layar proyeksi dengan jelas
- Menyiapkan papan tulis/whiteboard untuk mencatat poin-poin penting diskusi
- Memastikan pencahayaan ruangan mendukung penayangan video

3. Persiapan Peserta Didik:

- Memberikan briefing singkat tentang tujuan pembelajaran dan prosedur PBL
- Menjelaskan peran dan tanggung jawab dalam kelompok
- Memberikan panduan cara menggunakan LKPD dan sumber belajar
- Memotivasi peserta didik dengan mengaitkan topik dengan pengalaman mereka

4. Langkah Pemanfaatan Media:

Fase PBL 1: Orientasi Masalah: Guru menayangkan video tentang globalisasi ekonomi

Fase PBL 2: Organisasi Belajar: Guru membagikan LKPD dan menjelaskan instruksi pengerjaan

Fase PBL 3: Penyelidikan: Peserta didik mencari informasi tambahan dari sumber online dan buku teks

Fase PBL 4: Presentasi: 3-4 kelompok peserta didik mempresentasikan hasil analisis berupa visualisasi digital seperti Canva

Fase PBL 5: Evaluasi: Guru dan peserta didik merefleksikan proses pembelajaran

E. Require Learner Participation (Melibatkan Partisipasi Peserta Didik)

Tahap ini memastikan peserta didik aktif terlibat dalam pembelajaran melalui kegiatan yang melatih keterampilan abad 21 (Smaldino et al., 2019).

1. Aktivitas Critical Thinking:

- Menganalisis video untuk mengidentifikasi faktor-faktor globalisasi ekonomi
- Mengevaluasi sumber informasi yang ditemukan dari internet untuk validitas dan reliabilitas
- Membandingkan dampak positif dan negatif dengan menggunakan matriks analisis
- Memberikan argumen yang didukung data dalam diskusi kelompok
- Menjawab pertanyaan tingkat tinggi (C4-C6) dalam LKPD

2. Aktivitas Creative Thinking:

- Brainstorming solusi-solusi inovatif untuk mengatasi dampak negatif globalisasi
- Merancang rekomendasi kebijakan yang kontekstual dengan kondisi Indonesia
- Membuat visualisasi data ekonomi dalam bentuk infografis sederhana
- Mengembangkan analogi atau metafora untuk menjelaskan konsep kompleks

3. Aktivitas Collaboration:

- Bekerja dalam kelompok heterogen untuk menyelesaikan masalah
- Berbagi tugas dan tanggung jawab (pembagian peran: researcher, analyzer, designer, presenter)
- Berdiskusi untuk mencapai konsensus kelompok
- Memberikan peer feedback pada kelompok lain saat presentasi
- Menggunakan teknik think-pair-share dalam diskusi kelompok

4. Aktivitas Communication:

- Mempresentasikan hasil analisis dengan jelas dan terstruktur
- Menyampaikan argumen dengan bahasa ilmiah yang tepat
- Mendengarkan secara aktif presentasi kelompok lain
- Mengajukan pertanyaan kritis dan memberikan tanggapan konstruktif
- Menulis laporan hasil investigasi dalam LKPD dengan sistematis

F. Evaluate and Revise (Evaluasi dan Revisi)

Evaluasi dilakukan pada tiga aspek: pembelajaran peserta didik, efektivitas media dan metode, serta kualitas desain pembelajaran secara keseluruhan (Smaldino et al., 2019).

1. Evaluasi Pembelajaran Peserta Didik:

a) Penilaian Proses:

- Observasi kolaborasi kelompok menggunakan lembar observasi
- Penilaian kemampuan berpikir kritis melalui pertanyaan dan diskusi
- Penilaian LKPD (kelengkapan jawaban, kedalaman analisis, kreativitas solusi)

b) Penilaian Produk:

- Penilaian presentasi kelompok menggunakan rubrik
- Tes tertulis (soal pilihan ganda dan essay) untuk mengukur pemahaman konsep

c) Penilaian Keterampilan Abad 21:

- Presentasi Kelompok
- Kolaborasi kelompok

2. Evaluasi Media dan Metode:

- Kuesioner respons peserta didik terhadap media video dan LKPD
- Refleksi guru tentang efektivitas implementasi PBL
- Analisis ketercapaian tujuan pembelajaran
- Identifikasi hambatan dan kendala dalam implementasi

3. Revisi:

Berdasarkan hasil evaluasi, dilakukan revisi pada aspek:

- Penyesuaian durasi setiap fase PBL jika diperlukan
- Modifikasi pertanyaan dalam LKPD yang kurang jelas atau terlalu sulit
- Penambahan scaffolding jika peserta didik kesulitan dalam tahap tertentu
- Perbaikan kualitas video atau pemilihan video alternatif jika diperlukan
- Penyempurnaan instrumen penilaian berdasarkan pengalaman implementasi

BAB III UJI COBA PROTOTYPE

3.1 Langkah-Langkah Uji Coba

Uji coba prototype pembelajaran dilakukan melalui tiga tahap sesuai prinsip evaluasi formatif dalam desain pembelajaran: expert review, one-to-one evaluation, dan small group evaluation (Dick et al., 2015).

1. Tahap Persiapan Uji Coba

Sebelum implementasi, dilakukan persiapan meliputi:

- Penyusunan instrumen validasi untuk ahli materi dan ahli desain pembelajaran
- Persiapan perangkat pembelajaran (RPP, LKPD, media video, instrumen penilaian)
- Koordinasi dengan pihak sekolah dan guru mitra
- Pemilihan subjek uji coba (3 peserta didik untuk one-to-one, 9 peserta didik untuk small group)
- Persiapan dokumentasi (lembar observasi, kamera untuk rekaman pembelajaran)

2. Tahap Expert Review (Validasi Ahli)

a) Validasi Ahli Materi IPS:

- Dilakukan oleh dosen IPS atau guru senior dengan kualifikasi minimal S2
- Aspek yang divalidasi: keakuratan konsep, kesesuaian dengan CP Kurikulum Merdeka, kedalaman materi, relevansi konteks, kualitas sumber rujukan
- Instrumen: angket validasi ahli materi dengan skala Likert 1-5
- Rumus Perhitungan Validasi Materi

$$V_{materi} = \frac{\sum_{i=1}^n s_i}{n \times 5} \times 100\%$$

Dimana:

- V_{materi} = Persentase validitas materi
- S_i = Skor item ke-i
- n = Jumlah item penilaian (13 item)
- 5 = Skor maksimal skala Likert

Kriteria Interpretasi (Akbar, 2013):

- 81% - 100% = Sangat valid, dapat digunakan tanpa revisi
- 61% - 80% = Valid, dapat digunakan dengan revisi kecil
- 41% - 60% = Cukup valid, disarankan revisi
- 21% - 40% = Kurang valid, perlu revisi besar
- 0% - 20% = Tidak valid, tidak dapat digunakan

b) Validasi Ahli Desain Pembelajaran:

- Dilakukan oleh dosen teknologi pendidikan atau praktisi desain pembelajaran bersertifikat
- Aspek yang divalidasi: ketepatan penerapan model ASSURE, kesesuaian sintaks PBL, desain LKPD, pemilihan media, strategi asesmen, alokasi waktu
- Instrumen: angket validasi ahli desain dengan skala Likert 1-5
- Rumus Perhitungan Validitas Desain

$$V_{desain} = \frac{\sum_{i=1}^n s_i}{n \times 5} \times 100\%$$

Dimana:

- V_{desain} = Persentase validitas desain
- S_i = Skor item ke-i
- n = Jumlah item penilaian (23 item)
- 5 = Skor maksimal skala Likert

3. Tahap One-to-One Evaluation (Uji Coba Perseorangan)

- Subjek: 3 peserta didik kelas XI dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah

- Prosedur: setiap peserta didik diminta mengerjakan LKPD secara individual sambil guru mengobservasi dan mencatat kesulitan yang dialami
- Wawancara mendalam tentang kejelasan instruksi, keterbacaan materi, daya tarik media
- Fokus: mengidentifikasi kesalahan teknis, ambiguitas instruksi, dan kesulitan pemahaman

4. Tahap Small Group Evaluation (Uji Coba Kelompok Kecil)

- Subjek: 9 peserta didik (3 kelompok) dengan karakteristik heterogen
- Prosedur: implementasi pembelajaran lengkap sesuai RPP dalam setting kelas sesungguhnya
- Observasi sistematis terhadap proses pembelajaran dan interaksi peserta didik
- Pengumpulan data melalui:
 - a. Dokumentasi foto/video
 - b. Hasil kerja peserta didik (LKPD, presentasi)
 - c. Hasil tes tertulis

5. Tahap Revisi Final

- Analisis komprehensif semua data uji coba
- Identifikasi aspek yang perlu diperbaiki
- Revisi final untuk menghasilkan produk akhir yang valid, praktis, dan efektif

3.2 Penyusunan Instrumen Uji Coba

1. Instrumen Validasi Ahli Materi

Format: Angket dengan skala Likert 1-5

Petunjuk Pengisian: Berikan penilaian pada setiap aspek dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu. Gunakan kriteria berikut:

- 5 = Sangat Baik

- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

| No | Aspek Penilaian | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-------------------------------------|--|---|---|---|---|---|
| A. Kualitas Materi | | | | | | |
| 1. | Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran Fase E | | | | | |
| 2. | Keakuratan konsep dan teori globalisasi ekonomi | | | | | |
| 3. | Keruntutan penyajian materi | | | | | |
| 4. | Kesesuaian tingkat kesulitan dengan level kognitif peserta didik | | | | | |
| B. Konteks dan Relevansi | | | | | | |
| 5. | Relevansi masalah dengan kehidupan nyata | | | | | |
| 6. | Kontekstualisasi dengan kondisi ekonomi Indonesia | | | | | |
| C. Sumber dan Referensi | | | | | | |
| 7. | Kualitas sumber rujukan | | | | | |
| 8. | Variasi sumber belajar yang digunakan | | | | | |
| D. Pengembangan Keterampilan | | | | | | |
| 9. | Kemampuan materi mengembangkan critical thinking | | | | | |
| 10. | Dukungan terhadap pengembangan keterampilan abad 21 | | | | | |

Kesimpulan:

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi kecil

☐ Layak digunakan dengan revisi besar

☐ Tidak layak digunakan

Validator,

(_____)

3. Instrumen Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Format: Angket dengan skala Likert 1-5

Petunjuk Pengisian: Berikan penilaian pada setiap aspek dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai. Gunakan kriteria yang sama dengan instrumen ahli materi.

| No | Aspek Penilaian | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----------------------------|---|---|---|---|---|---|
| A. Penerapan Model ASSURE | | | | | | |
| 1. | Ketepatan analisis karakteristik peserta didik | | | | | |
| 2. | Kejelasan dan keterukutan tujuan pembelajaran | | | | | |
| 3. | Kesesuaian pemilihan metode PBL dengan tujuan | | | | | |
| 4. | Ketepatan pemilihan media pembelajaran | | | | | |
| 5. | Strategi pemanfaatan media yang sistematis | | | | | |
| 6. | Kelengkapan komponen evaluasi dan revisi | | | | | |
| B. Implementasi Sintaks PBL | | | | | | |
| 7. | Kejelasan fase orientasi masalah | | | | | |
| 8. | Struktur organisasi belajar yang mendukung kolaborasi | | | | | |
| 9. | Panduan penyelidikan yang memadai | | | | | |
| 10. | Desain presentasi hasil yang efektif | | | | | |

| | | | | | | |
|-----------------------|---|--|--|--|--|--|
| 11. | Strategi evaluasi proses pemecahan masalah | | | | | |
| C. Media Pembelajaran | | | | | | |
| 12. | Kesesuaian video dengan tujuan pembelajaran | | | | | |
| 13. | Kejelasan instruksi dalam LKPD | | | | | |
| D. Asesmen | | | | | | |
| 14. | Kesesuaian instrument penilaian dengan tujuan | | | | | |
| 15. | Variasi teknik asesmen (proses, produk, keterampilan) | | | | | |

Kesimpulan:

- ☐ Layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi kecil
- ☐ Layak digunakan dengan revisi besar
- ☐ Tidak layak digunakan

Validator,

(_____)

3. Instrumen Tes Tertulis

Format: 10 soal pilihan ganda + 3 soal essay

Soal Pilihan Ganda:

Distribusi soal berdasarkan taksonomi bloom

- C4 (Menganalisis): 3 soal (30%) - Soal nomor 1, 2, 8
- C5 (Mengevaluasi): 4 soal (40%) - Soal nomor 3, 4, 5, 9
- C6 (Mencipta/Merancang): 3 soal (30%) - Soal nomor 6, 7, 10

Total: 10 soal (100%)

Pedoman penskoran

- Benar: 4 poin

- Salah: 0 poin
- Tidak dijawab: 0 poin

Total Skor Maksimal: 40 poin

Soal Essay:

Rubrik Penilaian Essay:

| Aspek | Skor 4 | Skor 3 | Skor 2 | Skor 1 |
|--------------------|--|--|---|--|
| Kedalaman Analisis | Analisis sangat mendalam dengan 3+ faktor dan contoh konkret | Analisis cukup mendalam dengan 2-3 faktor dan contoh | Analisis dangkal dengan 1-2 faktor tanpa contoh jelas | Analisis sangat dangkal atau tidak relevan |
| Argumentasi | Argumen logis, sistematis, didukung data/fakta valid | Argumen cukup logis, didukung beberapa data/fakta | Argumen kurang logis, data/fakta minim | Argumen tidak logis, tanpa data/fakta |
| Kreativitas Solusi | Solusi sangat inovatif, feasible, dan komprehensif | Solusi cukup inovatif dan feasible | Solusi kurang inovatif atau kurang feasible | Solusi tidak inovatif dan tidak feasible |

Rumus Perhitungan Nilai Tes:

$$Nilai = \frac{Skor PG + Skor Essay}{Skor Maksimal} \times 100$$

Dimana:

- Skor PG maksimal = 40 (10 soal × 4 poin)
- Skor Essay maksimal = 60 (soal 1: 15, soal 2: 20, soal 3: 25)
- Total skor maksimal = 100

Kriteria Ketuntasan:

- Tuntas: ≥ 75 (sesuai KKM)
- Tidak Tuntas: < 75

Ketuntasan Klasikal:

$$KB = \frac{\sum \text{siswa tuntas}}{\sum \text{total siswa}} \times 100\%$$

Pembelajaran dikatakan efektif jika ketuntasan belajar klasikal $\geq 75\%$ (Mulyasa, 2013).

3.3 Sampel Uji Coba

Sampel uji coba dipilih menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan keterwakilan karakteristik peserta didik (Creswell & Creswell, 2018). Subjek uji coba terdiri dari:

A. One-to-One Evaluation (Uji Perseorangan):

- Jumlah: 3 peserta didik
- Karakteristik:
 - a. 1 peserta didik kemampuan tinggi (nilai rata-rata IPS > 85)
 - b. 1 peserta didik kemampuan sedang (nilai rata-rata IPS 70-84)
 - c. 1 peserta didik kemampuan rendah (nilai rata-rata IPS < 70)
- Tujuan: mengidentifikasi kesulitan teknis dan keterbacaan materi

B. Small Group Evaluation (Uji Kelompok Kecil):

- Jumlah: 9 peserta didik (dibagi 3 kelompok)
- Karakteristik: heterogen dalam hal kemampuan akademik, gender, dan gaya belajar
- Komposisi setiap kelompok:
 - a. 1-2 peserta didik kemampuan tinggi
 - b. 2 peserta didik kemampuan sedang
 - c. 1-2 peserta didik kemampuan rendah
- Tujuan: menguji kepraktisan dan efektivitas pembelajaran dalam setting kolaboratif

BAB IV HASIL UJI COBA PROTOTYPE PRODUK DESAIN

4.1 Review Ahli Materi dan Ahli Desain Pembelajaran

A. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Pendidikan dengan kualifikasi S2 di perguruan tinggi Universitas Lampung. Proses validasi menggunakan instrumen angket dengan skala Likert 1-5 yang mencakup 10 item penilaian pada empat aspek utama: kualitas materi, konteks dan relevansi, sumber dan referensi, serta pengembangan keterampilan. Berikut adalah hasil penilaian kuantitatif dari validator ahli materi:

| Aspek Penilaian | Item | Skor | Skor Maks | Persentase |
|------------------------------|-------------|-----------|-----------|------------|
| A. Kualitas Materi | 1-4 | 18 | 20 | 90% |
| B. Konteks dan Relevansi | 5-6 | 10 | 10 | 100% |
| C. Sumber dan Referensi | 7-8 | 9 | 10 | 90% |
| D. Pengembangan Keterampilan | 9-10 | 9 | 10 | 90% |
| TOTAL | 1-10 | 46 | 50 | 92% |

Berdasarkan hasil perhitungan validitas diperoleh nilai validitas sebesar 92%. Menurut kriteria interpretasi Akbar (2013), persentase validitas 92% berada pada kategori "sangat valid" (81%-100%) yang berarti produk pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi mayor. Validator memberikan penilaian tertinggi pada aspek konteks dan relevansi dengan persentase 100%, menunjukkan bahwa materi globalisasi ekonomi yang dikembangkan sangat relevan dengan kehidupan nyata peserta didik dan kontekstual dengan kondisi ekonomi Indonesia terkini (Smaldino et al., 2019).

Dari segi kelebihan, validator menyatakan bahwa materi pembelajaran telah sangat sesuai dengan Capaian Pembelajaran Fase E dan menggunakan pendekatan kontekstual yang memudahkan peserta didik memahami fenomena ekonomi global. Pemilihan kasus UMKM Batik Lampung sebagai stimulus

pembelajaran dinilai tepat karena dekat dengan pengalaman peserta didik dan mampu memicu rasa ingin tahu mereka tentang dampak globalisasi terhadap ekonomi lokal. Sumber rujukan yang digunakan berkualitas dan beragam, mencakup data BPS, artikel ilmiah, dan sumber terpercaya lainnya yang memberikan informasi akurat dan terkini. Pertanyaan-pertanyaan dalam LKPD dinilai mampu mendorong berpikir kritis tingkat tinggi sesuai dengan taksonomi Bloom revisi, khususnya level C4 hingga C6 (Trilling & Fadel, 2009).

Meskipun validitas sangat tinggi, validator memberikan beberapa saran perbaikan untuk menyempurnakan materi pembelajaran. Pertama, validator menyarankan penambahan data statistik perdagangan Indonesia yang lebih detail, khususnya data ekspor-impor per sektor dalam kurun waktu 3-5 tahun terakhir agar peserta didik dapat menganalisis tren perdagangan dengan lebih komprehensif. Kedua, disarankan untuk menambahkan glosarium istilah ekonomi yang lebih operasional dengan contoh penggunaan dalam kalimat agar peserta didik dengan kemampuan rendah dapat memahami terminologi teknis dengan lebih mudah. Ketiga, validator merekomendasikan untuk menyertakan contoh kasus UMKM sukses yang mampu bertahan di era globalisasi sebagai inspirasi dan pembelajaran best practice bagi peserta didik (Santrock, 2011).

Berdasarkan masukan validator, dilakukan revisi pada materi pembelajaran dengan menambahkan tabel data ekspor-impor Indonesia berdasarkan sektor manufaktur, pertanian, dan jasa periode 2022-2024 yang bersumber dari BPS. Glosarium diperluas menjadi 15 istilah ekonomi dengan definisi yang lebih sederhana dan masing-masing dilengkapi dengan contoh penggunaan dalam konteks Indonesia. Selain itu, ditambahkan box informasi tentang "Success Story: UMKM Batik Khas Lampung yang Go International" sebagai contoh konkret UMKM lokal yang berhasil menembus pasar ekspor melalui strategi diferensiasi produk dan pemanfaatan platform digital marketing. Revisi ini dilakukan untuk memastikan bahwa materi pembelajaran dapat diakses oleh

seluruh peserta didik dengan beragam tingkat kemampuan dan memberikan inspirasi positif tentang peluang di era globalisasi (Arends, 2012).

B. Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Validasi ahli desain pembelajaran dilakukan oleh dosen Teknologi Pendidikan dengan kualifikasi S3 dan pengalaman dalam penelitian desain pembelajaran serta pengembangan media pembelajaran. Proses validasi menggunakan instrumen angket dengan skala Likert 1-5 yang mencakup 15 item penilaian pada empat aspek utama: penerapan model ASSURE, implementasi sintaks PBL, media pembelajaran, dan asesmen. Berikut adalah hasil penilaian kuantitatif dari validator ahli desain pembelajaran:

| Aspek Penilaian | Item | Skor | Skor Maks | Persentase |
|-----------------------------|---------------|-----------|-----------|---------------|
| A. Penerapan Model ASSURE | 01-Jun | 27 | 30 | 90% |
| B. Implementasi Sintaks PBL | 07-Nov | 22 | 25 | 88% |
| C. Media Pembelajaran | Des-13 | 9 | 10 | 90% |
| D. Asesmen | 14-15 | 9 | 10 | 90% |
| TOTAL | Jan-15 | 67 | 75 | 89,30% |

Berdasarkan hasil perhitungan validitas desain pembelajaran, diperoleh nilai validitas sebesar 89,3%. Menurut kriteria interpretasi Akbar (2013), persentase validitas 89,3% berada pada kategori "sangat valid" (81%-100%) yang berarti desain pembelajaran dapat digunakan tanpa revisi mayor. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan model ASSURE dan sintaks PBL telah dilakukan secara sistematis dan terstruktur dengan baik (Smaldino et al., 2019). Validator memberikan penilaian positif terhadap penerapan model ASSURE yang komprehensif pada semua tahapan, mulai dari analisis karakteristik peserta didik yang mendalam, perumusan tujuan pembelajaran yang terukur menggunakan format ABCD, pemilihan metode dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik digital natives, strategi pemanfaatan media yang sistematis, desain aktivitas yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik,

hingga komponen evaluasi dan revisi yang lengkap. Sintaks PBL dinilai telah diimplementasikan dengan jelas dan konsisten pada kelima fase pembelajaran, dimana setiap fase memiliki tujuan dan aktivitas yang terdefinisi dengan baik. LKPD yang dikembangkan terstruktur dengan baik dan memfasilitasi inquiry learning dengan menyediakan pertanyaan penuntun yang membantu peserta didik dalam proses investigasi (Arends, 2012).

Kualitas media pembelajaran dinilai sangat baik, dimana video pembelajaran dipilih dengan tepat untuk memberikan stimulus awal yang menarik dan kontekstual, serta instruksi dalam LKPD disusun dengan bahasa yang jelas dan mudah dipahami. Instrumen asesmen yang dikembangkan dinilai komprehensif karena mencakup penilaian proses melalui observasi kolaborasi, penilaian produk melalui rubrik presentasi dan LKPD, serta penilaian keterampilan melalui rubrik komunikasi dan kolaborasi yang memiliki deskriptor jelas untuk setiap level kinerja. Variasi teknik asesmen ini memungkinkan pengukuran pembelajaran yang holistik tidak hanya pada aspek kognitif tetapi juga keterampilan abad 21 yang menjadi fokus pembelajaran (Creswell & Creswell, 2018).

Meskipun validitas sangat tinggi, validator memberikan beberapa saran perbaikan untuk meningkatkan kualitas desain pembelajaran. Pertama, disarankan untuk menambahkan alternatif kegiatan backup plan jika terjadi kendala teknis seperti koneksi internet bermasalah atau video tidak dapat diputar, misalnya dengan menyediakan artikel cetak atau infografis cetak yang dapat digunakan sebagai stimulus alternatif. Kedua, validator merekomendasikan penambahan scaffolding berupa tips atau panduan analisis pada bagian-bagian LKPD yang kompleks, seperti memberikan contoh format analisis dampak atau contoh awal perumusan solusi agar peserta didik memiliki model yang dapat diikuti. Ketiga, disarankan untuk merinci alokasi waktu pada setiap sub-aktivitas di fase penyelidikan agar pembelajaran lebih terstruktur dan efisien (Dick et al., 2015).

Berdasarkan masukan validator, dilakukan revisi pada desain pembelajaran dengan menambahkan backup plan berupa artikel cetak "Globalisasi Ekonomi: Peluang dan Tantangan bagi Indonesia" lengkap dengan infografis yang dapat digunakan jika video tidak dapat diakses. Pada LKPD ditambahkan box "Tips Analisis" yang berisi panduan menganalisis dampak menggunakan indikator ekonomi, sosial, dan budaya, serta ditambahkan contoh awal jawaban pada pertanyaan nomor 1 sebagai scaffolding untuk peserta didik. Alokasi waktu di Modul Ajar diperjelas dengan merinci fase penyelidikan menjadi: brainstorming faktor globalisasi (10 menit), pencarian informasi tambahan (15 menit), analisis dampak positif-negatif (10 menit), dan perumusan solusi kreatif (5 menit). Revisi ini dilakukan untuk meningkatkan kepraktisan implementasi pembelajaran dan memberikan dukungan yang memadai bagi peserta didik selama proses inquiry (Hmelo-Silver, 2004).

4.2 Evaluasi Satu-Satu (One-to-One Evaluation)

Evaluasi satu-satu dilakukan dengan melibatkan tiga orang peserta didik kelas XI yang dipilih secara purposive untuk mewakili tingkat kemampuan yang berbeda. Subjek A merupakan peserta didik perempuan dengan kemampuan tinggi (nilai rata-rata IPS 88), subjek B adalah peserta didik laki-laki dengan kemampuan sedang (nilai rata-rata IPS 76), dan subjek C adalah peserta didik perempuan dengan kemampuan rendah (nilai rata-rata IPS 68). Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kesulitan teknis, keterbacaan materi, kejelasan instruksi, dan daya tarik media pembelajaran sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil (Dick et al., 2015).

| Aspek Evaluasi | Subjek A (Tinggi) | Subjek B (Sedang) | Subjek C (Rendah) |
|---------------------|-------------------|----------------------------------|----------------------|
| Pemahaman Instruksi | Sangat jelas | Cukup jelas, perlu baca ulang 1x | Butuh klarifikasi 2x |

| | | | |
|-----------------------|----------------|--------------------------------------|--------------------------------|
| Keterbacaan Materi | Mudah dipahami | Perlu re-reading pada istilah teknis | Beberapa istilah masih sulit |
| Waktu Pengerjaan LKPD | 35 menit | 42 menit | 50 menit |
| Kesulitan Utama | Tidak ada | Merumuskan solusi kreatif | Memahami hubungan sebab-akibat |
| Daya Tarik Media | Sangat menarik | Menarik dan membantu | Cukup menarik tapi menantang |

Prosedur evaluasi dilakukan dengan meminta setiap subjek mengerjakan LKPD secara individual sambil melakukan think-aloud protocol, dimana mereka diminta mengucapkan apa yang mereka pikirkan saat membaca instruksi dan menjawab pertanyaan. Observer mencatat setiap kesulitan, kebingungan, pertanyaan yang muncul, serta waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan setiap bagian LKPD. Setelah pengerjaan, dilakukan wawancara semi-terstruktur untuk menggali pendapat peserta didik tentang kejelasan instruksi, keterbacaan materi, tingkat kesulitan pertanyaan, daya tarik video dan LKPD, serta saran perbaikan.

Subjek A dengan kemampuan tinggi mampu menyelesaikan seluruh LKPD dalam waktu 35 menit, lebih cepat dari estimasi waktu 40 menit yang dialokasikan. Ia menyatakan bahwa instruksi sangat jelas dan dapat langsung dipahami tanpa perlu membaca berulang kali. Materi dinilai mudah dipahami dan tingkat kesulitan pertanyaan menantang namun masih dalam jangkauan kemampuannya. Ia memberikan komentar positif: "Kasusnya real banget, saya jadi paham kenapa UMKM di sekitar saya banyak yang kesulitan bersaing dengan produk impor. Pertanyaannya bikin mikir keras tapi seru." Namun, ia mengalami sedikit kebingungan pada bagian perumusan solusi karena tidak ada contoh format solusi yang diharapkan, sehingga ia tidak yakin apakah jawabannya sudah sesuai dengan kriteria yang diminta (Santrock, 2011).

Subjek B dengan kemampuan sedang memerlukan waktu 42 menit untuk menyelesaikan LKPD, sedikit melebihi estimasi waktu. Ia menyatakan bahwa

instruksi cukup jelas meskipun sesekali perlu merujuk ulang untuk memastikan pemahaman, terutama pada instruksi yang memiliki banyak komponen seperti tabel analisis dampak. Keterbacaan materi dinilai cukup baik dengan beberapa kali re-reading untuk memahami istilah ekonomi teknis meskipun telah tersedia glosarium. Ia mengalami kesulitan pada pertanyaan analisis dampak globalisasi karena bingung harus menggunakan indikator apa untuk membandingkan dampak positif dan negatif secara sistematis. Video pembelajaran dinilai bagus dan membantu pemahaman tentang fenomena globalisasi, namun ia menyarankan: "Bagus sih videonya, tapi mungkin perlu ditonton dua kali biar lebih paham detailnya. Kalau bisa di LKPD dikasih panduan cara menganalisis dampak biar lebih terarah" (Arends, 2012).

Subjek C dengan kemampuan rendah memerlukan waktu paling lama yaitu 50 menit untuk menyelesaikan LKPD, melebihi estimasi waktu yang diberikan. Ia memerlukan klarifikasi instruksi sebanyak dua kali karena beberapa kalimat instruksi dinilai kurang eksplisit, terutama instruksi untuk kolom "Bukti/Data" yang tidak menjelaskan secara konkret jenis bukti seperti apa yang diharapkan. Beberapa istilah ekonomi seperti FDI (Foreign Direct Investment), proteksionisme, dan liberalisasi perdagangan masih sulit dipahami meskipun sudah tersedia glosarium, karena definisi dalam glosarium dianggap masih terlalu teknis dan abstrak. Ia mengalami kesulitan signifikan pada pertanyaan analitis terutama dalam memahami hubungan sebab-akibat antara faktor globalisasi dengan dampak ekonomi. Video pembelajaran dinilai terlalu cepat sehingga perlu ditonton dua kali untuk dapat memahami isinya dengan baik. Meskipun mengalami berbagai kesulitan, ia menyatakan: "Topiknya menarik karena saya sering belanja online dan lihat produk-produk impor. Cuma memang soalnya agak susah, mungkin perlu contoh jawaban biar saya tahu harus jawab seperti apa" (Hmelo-Silver, 2004).

Masukan dari ketiga subjek juga mencakup temuan teknis berupa kesalahan ketik pada halaman 2 LKPD yaitu kata "menganalisi" yang seharusnya "menganalisis", serta ukuran tabel analisis dampak yang terlalu sempit sehingga menyulitkan peserta didik dalam menuliskan jawaban yang detail. Instruksi untuk kolom

"Bukti/Data" dinilai kurang eksplisit dan perlu diperjelas dengan contoh konkret jenis data yang diharapkan, apakah data kuantitatif berupa angka dan persentase atau data kualitatif berupa contoh kasus (Dick et al., 2015).

Berdasarkan temuan evaluasi satu-satu, dilakukan beberapa revisi penting pada LKPD. Pertama, instruksi pada bagian perumusan solusi diperjelas dengan menambahkan contoh format: "Rumuskan 3 solusi kreatif (boleh berupa kebijakan pemerintah, strategi UMKM, atau peran masyarakat). Contoh format: 'Pemerintah dapat memberikan pelatihan digital marketing kepada UMKM dengan cara menggandeng platform e-commerce untuk workshop rutin'." Kedua, ditambahkan box informasi "Tips Menganalisis Dampak" yang berisi panduan menggunakan indikator ekonomi (pendapatan, lapangan kerja, harga), sosial (kesejahteraan, kesenjangan), dan budaya (nilai lokal, identitas) agar peserta didik memiliki kerangka analisis yang jelas. Ketiga, disediakan scaffolding berupa contoh awal jawaban pada pertanyaan sulit: "Jika kesulitan, perhatikan contoh berikut. Salah satu dampak positif globalisasi adalah meningkatnya akses UMKM ke pasar internasional melalui platform e-commerce, yang dibuktikan dengan data ekspor produk kerajinan Indonesia yang meningkat 15% pada tahun 2023." Keempat, dilakukan koreksi kesalahan ketik, memperlebar ukuran tabel analisis dampak, dan memperjelas instruksi kolom bukti/data: "Tuliskan data kuantitatif (angka, persentase, statistik) atau kualitatif (contoh kasus, berita, testimoni) yang mendukung analisis Anda." Revisi ini dilakukan untuk memastikan LKPD dapat digunakan oleh peserta didik dengan berbagai tingkat kemampuan dan memberikan scaffolding yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran (Smaldino et al., 2019).

4.3 Evaluasi Kelompok Kecil (Small Group Evaluation)

Evaluasi kelompok kecil dilakukan dengan melibatkan 9 peserta didik kelas XI yang dibagi menjadi 3 kelompok heterogen. Setiap kelompok terdiri dari 3 orang dengan komposisi: 1 peserta didik kemampuan tinggi, 1 peserta didik kemampuan

sedang, dan 1 peserta didik kemampuan rendah. Evaluasi ini bertujuan untuk menguji kepraktisan dan efektivitas pembelajaran dalam setting kolaboratif yang sesungguhnya, mengobservasi dinamika kelompok, serta mengumpulkan data tentang hasil kerja peserta didik dan respons mereka terhadap pembelajaran yang dirancang (Creswell & Creswell, 2018).

Implementasi pembelajaran dilakukan sepenuhnya sesuai dengan Modul Ajar yang telah dirancang, dengan alokasi waktu 90 menit (2 x 45 menit). Pembelajaran dimulai dengan fase pendahuluan yang meliputi apersepsi dan ice breaking "Sebutkan produk impor yang kalian gunakan hari ini" yang berhasil membangkitkan antusiasme peserta didik. Fase PBL 1 (Orientasi Masalah) dilaksanakan dengan menayangkan video globalisasi ekonomi berdurasi 8 menit yang menampilkan fenomena e-commerce, produk impor, dan testimoni pelaku UMKM. Fase PBL 2 (Organisasi Belajar) berjalan lancar dengan pembentukan kelompok heterogen dan pembagian LKPD serta penjelasan instruksi. Fase PBL 3 (Penyelidikan) merupakan fase terpanjang dimana peserta didik aktif berdiskusi, mencari informasi tambahan menggunakan smartphone dan buku teks, menganalisis data, dan merumuskan solusi. Guru berkeliling memberikan bimbingan dengan mengajukan pertanyaan scaffolding untuk memfasilitasi proses berpikir kritis. Fase PBL 4 (Presentasi) dilaksanakan dengan 3 kelompok mempresentasikan hasil analisis menggunakan visualisasi digital yang mereka buat di Canva, disertai tanya jawab dan diskusi kelas yang interaktif. Fase PBL 5 (Evaluasi) ditutup dengan refleksi kolaboratif dan penguatan konsep oleh guru (Arends, 2012).

1. Hasil Penilaian LKPD Kelompok

| Kelompok | Identifikasi Faktor (15) | Analisis Dampak (25) | Solusi Kreatif (30) | Refleksi (10) | Total (100) | Kategori |
|------------------|--------------------------|----------------------|---------------------|---------------|-------------|-------------|
| Kelompok 1 | 14 | 23 | 28 | 9 | 92 | Sangat Baik |
| Kelompok 2 | 13 | 21 | 26 | 8 | 85 | Baik |
| Kelompok 3 | 12 | 20 | 24 | 8 | 82 | Baik |
| Rata-rata | 13 | 21,3 | 26 | 8,3 | 86,3 | Baik |

Hasil penilaian LKPD menunjukkan bahwa ketiga kelompok mampu menyelesaikan tugas dengan baik, dengan rata-rata nilai 86,3 yang berada pada kategori "Baik". Kelompok 1 menunjukkan kinerja terbaik dengan mengidentifikasi 5 faktor globalisasi (teknologi informasi, transportasi, kebijakan perdagangan bebas, investasi asing, dan digitalisasi ekonomi) disertai penjelasan yang mendalam dan contoh konkret. Analisis dampak yang dilakukan sangat komprehensif dengan menyebutkan 6 dampak (3 positif: akses pasar lebih luas, transfer teknologi, peningkatan kompetisi; 3 negatif: UMKM tertekan, ketergantungan impor, kesenjangan ekonomi) yang didukung oleh data statistik dari BPS dan contoh kasus nyata. Solusi kreatif yang dirumuskan mencakup pelatihan UMKM dalam digital marketing, pengembangan sertifikasi produk lokal, dan kampanye cinta produk Indonesia melalui media sosial, yang dinilai realistis dan implementable. Kelompok 2 dan 3 juga menunjukkan kinerja baik meskipun dengan kedalaman analisis yang sedikit lebih rendah, namun tetap memenuhi kriteria minimal yang ditetapkan dalam tujuan pembelajaran (Hmelo-Silver, 2004).

2. Hasil Penilaian Presentasi Kelompok

| Kelompok | Kejelasan Isi (25%) | Argumentasi (25%) | Media Visual (20%) | Komunikasi (30%) | Total (100) | Kategori |
|------------------|---------------------|-------------------|--------------------|------------------|-------------|-------------|
| Kelompok 1 | 22 | 21 | 18 | 26 | 87 | Baik |
| Kelompok 2 | 20 | 20 | 17 | 25 | 82 | Baik |
| Kelompok 3 | 19 | 18 | 16 | 23 | 76 | Baik |
| Rata-rata | 20,3 | 19,7 | 17 | 24,7 | 81,7 | Baik |

Hasil penilaian presentasi menunjukkan rata-rata nilai 81,7 yang berada pada kategori "Baik", mengindikasikan bahwa peserta didik mampu mengomunikasikan hasil analisis mereka dengan cukup efektif. Kelompok 1

menunjukkan performa terbaik dengan presentasi yang terstruktur sistematis (pembukaan menarik, isi lengkap, penutup menguatkan), argumentasi logis yang didukung data valid, penggunaan infografis digital yang informatif dan menarik, serta komunikasi yang jelas dengan bahasa tubuh percaya diri dan kontak mata baik dengan audiens. Kelompok 2 dan 3 juga menampilkan presentasi yang baik meskipun masih ada ruang perbaikan pada aspek penggunaan media visual dan respons terhadap pertanyaan. Secara keseluruhan, ketiga kelompok mampu menjawab pertanyaan dari kelompok lain dengan relevan meskipun tidak selalu lengkap, menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap materi globalisasi ekonomi (Trilling & Fadel, 2009).

3. Hasil Penilaian Kolaborasi Kelompok

| Kelompok | Positive Interdependence (4) | Individual Accountability (4) | Promotive Interaction (4) | Social Skills (4) | Group Processing (4) | Total (20) | Nilai (100) | Kategori |
|------------------|------------------------------|-------------------------------|---------------------------|-------------------|----------------------|------------|-------------|-------------|
| Kelompok 1 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 18 | 90 | Sangat Baik |
| Kelompok 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 15 | 75 | Baik |
| Kelompok 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 14 | 70 | Baik |
| Rata-rata | 3,3 | 3,3 | 3 | 3,3 | 2,7 | | | |

Hasil observasi kolaborasi menunjukkan rata-rata skor 78,3% yang berada pada kategori "Baik", mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis PBL berhasil memfasilitasi kerja sama kelompok yang efektif. Kelompok 1 menunjukkan kolaborasi terbaik dengan skor 90% dimana semua anggota menyadari ketergantungan positif dan tujuan kelompok disepakati bersama sejak awal. Setiap anggota memiliki peran jelas (ketua, sekretaris, researcher, presenter) dan melaksanakan tanggung jawabnya dengan konsisten tanpa free rider. Anggota saling membantu, berbagi sumber informasi, dan mendorong

satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Komunikasi berjalan efektif dengan menghargai perbedaan pendapat dan mengelola konflik kecil secara konstruktif melalui diskusi terbuka. Kelompok 2 dan 3 juga menunjukkan kolaborasi yang baik meskipun skor pada aspek group processing lebih rendah karena refleksi proses kerja kelompok kurang sistematis dan belum menghasilkan rencana perbaikan yang konkret untuk pembelajaran selanjutnya (Arends, 2012).

4. Hasil Tes Tertulis Individu

| No | Nama | Skor PG (40) | Skor Essay (60) | Total (100) | Kategori |
|----------------------------|------------------|-----------------------------------|-----------------|-------------|--------------|
| 1 | Aditya Pratama | 36 | 52 | 88 | Tuntas |
| 2 | Bella Safitri | 32 | 48 | 80 | Tuntas |
| 3 | Citra Anggraini | 28 | 44 | 72 | Tidak Tuntas |
| 4 | Dimas Wicaksono | 36 | 50 | 86 | Tuntas |
| 5 | Eka Lestari | 32 | 46 | 78 | Tuntas |
| 6 | Farhan Maulana | 28 | 42 | 70 | Tidak Tuntas |
| 7 | Gina Putri | 32 | 48 | 80 | Tuntas |
| 8 | Hendra Kurniawan | 28 | 46 | 74 | Tidak Tuntas |
| 9 | Intan Permata | 32 | 44 | 76 | Tuntas |
| Rata-rata | | 31,6 | 46,7 | 78,2 | |
| Ketuntasan Klasikal | | 66,7% (6 dari 9 tuntas) | | | |

Hasil tes tertulis menunjukkan rata-rata nilai 78,2 dengan ketuntasan klasikal 66,7% (6 dari 9 peserta didik tuntas mencapai KKM ≥ 75). Meskipun rata-rata nilai berada di atas KKM, ketuntasan klasikal belum mencapai 75% yang merupakan indikator pembelajaran efektif menurut Mulyasa (2013). Analisis per jenis soal menunjukkan bahwa rata-rata skor soal pilihan ganda (31,6 dari 40 atau 79%) lebih tinggi dibandingkan soal

essay (46,7 dari 60 atau 77,8%). Peserta didik umumnya dapat menjawab soal pilihan ganda tingkat C4 dan C5 dengan baik, namun mengalami kesulitan pada soal C6 yang memerlukan kemampuan merancang solusi komprehensif. Pada soal essay, sebagian peserta didik masih kesulitan dalam memberikan argumentasi yang didukung data valid dan merumuskan solusi yang feasible dan realistis. Ketiga peserta didik yang tidak tuntas (C, F, H) merupakan peserta didik dengan kemampuan rendah yang kesulitan pada aspek kedalaman analisis dan kreativitas solusi, mengindikasikan perlunya scaffolding tambahan dan pembelajaran remedial untuk kelompok ini (Santrock, 2011).

5. Respons Peserta Didik terhadap Pembelajaran

Angket respons peserta didik diberikan setelah pembelajaran selesai untuk mengetahui pendapat mereka tentang kualitas video, LKPD, proses pembelajaran, dan pengalaman belajar secara keseluruhan. Dari 9 peserta didik yang mengisi angket, diperoleh hasil sebagai berikut:

| No | Pernyataan | Rata-rata Skor | Persentase |
|----|--|----------------|------------|
| 1 | Video pembelajaran menarik dan mudah dipahami | 4,6 | 92% |
| 2 | LKPD membantu saya memahami materi | 4,3 | 86% |
| 3 | Instruksi dalam LKPD jelas | 4,1 | 82% |
| 4 | Masalah yang disajikan relevan dengan kehidupan saya | 4,8 | 96% |
| 5 | Pembelajaran ini melatih saya berpikir kritis | 4,4 | 88% |
| 6 | Saya dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompok | 4,3 | 86% |
| 7 | Saya merasa tertantang untuk berpikir kreatif | 4,2 | 84% |
| 8 | Saya dapat mengomunikasikan ide dengan baik | 4 | 80% |

| | | | |
|------------------------|---|-------------|---------------|
| 9 | Pembelajaran ini menyenangkan | 4,7 | 94% |
| 10 | Saya ingin belajar dengan cara ini lagi | 4,9 | 98% |
| Rata-rata Total | | 4,43 | 88,60% |

Hasil angket respons menunjukkan persentase 88,6% yang berada pada kategori "sangat positif" (>80%) menurut kriteria Riduwan (2015), mengindikasikan bahwa peserta didik memberikan respons yang sangat baik terhadap pembelajaran yang dirancang. Item dengan skor tertinggi adalah "Saya ingin belajar dengan cara ini lagi" (4,9 atau 98%) dan "Masalah yang disajikan relevan dengan kehidupan saya" (4,8 atau 96%), menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah autentik berhasil meningkatkan motivasi dan engagement peserta didik. Video pembelajaran dinilai sangat menarik (4,6 atau 92%) karena menampilkan fenomena nyata yang dekat dengan pengalaman mereka sebagai konsumen digital. LKPD dinilai membantu pemahaman materi (4,3 atau 86%) dengan menyediakan struktur yang jelas untuk proses inquiry. Pembelajaran dinilai berhasil melatih keterampilan berpikir kritis (4,4 atau 88%) dan mendorong berpikir kreatif (4,2 atau 84%) melalui aktivitas analisis masalah kompleks dan perumusan solusi inovatif (Smaldino et al., 2019).

Dari komentar kualitatif yang diberikan peserta didik, diperoleh masukan positif dan saran perbaikan. Aspek yang paling disukai meliputi: (1) Video pembelajaran yang menampilkan fenomena real sehingga mudah terhubung dengan pengalaman sehari-hari, (2) Diskusi kelompok yang memungkinkan sharing pendapat dan perspektif berbeda, (3) Pertanyaan dalam LKPD yang menantang dan merangsang berpikir tingkat tinggi, (4) Pembelajaran yang tidak monoton dengan variasi aktivitas dari menonton video, diskusi, investigasi, hingga presentasi, dan (5) Kesempatan menggunakan smartphone untuk mencari data yang membuat pembelajaran lebih efisien dan kontekstual dengan kebiasaan mereka sebagai digital natives. Adapun saran perbaikan yang diberikan meliputi: (1) Alokasi waktu untuk presentasi perlu ditambah agar semua kelompok dapat presentasi dan

mendapat feedback (disampaikan oleh 5 peserta didik), (2) Sebaiknya disediakan contoh tabel analisis dampak yang sudah terisi sebagai model agar lebih jelas cara mengerjakannya (2 peserta didik), dan (3) Video sebaiknya dapat diputar dua kali atau disediakan link untuk ditonton kembali di rumah agar pemahaman lebih mendalam (3 peserta didik). Masukan ini menjadi pertimbangan untuk perbaikan pada implementasi skala yang lebih luas (Creswell & Creswell, 2018).

Berdasarkan hasil evaluasi kelompok kecil secara komprehensif, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS berbasis PBL dengan model ASSURE terbukti praktis dan cukup efektif dalam mengembangkan pemahaman konsep dan keterampilan abad 21 peserta didik. Kualitas hasil kerja LKPD, presentasi, dan kolaborasi kelompok menunjukkan kategori "Baik", mengindikasikan bahwa peserta didik mampu menganalisis masalah kompleks, berkolaborasi dalam kelompok, dan mengomunikasikan hasil analisis dengan cukup efektif. Respons peserta didik yang sangat positif (88,6%) menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang berhasil meningkatkan motivasi, engagement, dan kepuasan belajar. Namun, ketuntasan klasikal yang belum mencapai 75% mengindikasikan perlunya perbaikan pada beberapa aspek, khususnya penambahan scaffolding untuk peserta didik berkemampuan rendah, perluasan alokasi waktu presentasi, dan penyediaan model atau contoh pada bagian-bagian LKPD yang kompleks agar dapat mengakomodasi keberagaman kemampuan peserta didik (Dick et al., 2015).

4.4 Uji Lapangan

Uji lapangan dilakukan sebagai implementasi penuh pembelajaran di satu kelas lengkap yang terdiri dari 30 peserta didik kelas XI. Uji lapangan bertujuan untuk menguji efektivitas pembelajaran dalam skala yang lebih besar dan setting kelas

yang sesungguhnya, serta untuk memvalidasi temuan-temuan dari evaluasi kelompok kecil. Sebelum implementasi, dilakukan revisi minor berdasarkan hasil evaluasi kelompok kecil, meliputi: (1) penambahan alokasi waktu presentasi menjadi 30 menit agar lebih banyak kelompok dapat presentasi, (2) penyediaan contoh tabel analisis dampak yang telah terisi sebagai model di LKPD, (3) penyertaan link video pembelajaran di LKPD agar peserta didik dapat menontonnya kembali di rumah, dan (4) penambahan scaffolding berupa "Contoh Jawaban Awal" pada pertanyaan-pertanyaan kompleks untuk membantu peserta didik berkemampuan rendah (Smaldino et al., 2019).

Implementasi pembelajaran dilaksanakan dengan membagi 30 peserta didik menjadi 7 kelompok heterogen, masing-masing terdiri dari 4-5 orang. Pembelajaran berlangsung selama 90 menit sesuai dengan Modul Ajar yang telah direvisi. Seluruh fase PBL dapat dilaksanakan dengan baik, meskipun pada fase presentasi hanya 5 dari 7 kelompok yang sempat presentasi dalam alokasi waktu 30 menit. Observer mencatat bahwa dinamika kelas sangat positif dengan antusiasme tinggi, partisipasi aktif sebagian besar peserta didik, dan interaksi kelompok yang produktif. Guru mampu memfasilitasi pembelajaran dengan baik melalui pertanyaan scaffolding dan bimbingan yang tepat waktu (Arends, 2012).

1. Hasil Tes Tertulis Uji Lapangan

Dari 30 peserta didik yang mengikuti tes tertulis, diperoleh hasil sebagai berikut:

| Kategori Nilai | Rentang Nilai | Jumlah Peserta Didik | Persentase |
|----------------|---------------|----------------------|-------------|
| Sangat Baik | 90-100 | 6 | 20% |
| Baik | 75-89 | 18 | 60% |
| Cukup | 60-74 | 5 | 16,70% |
| Kurang | <60 | 1 | 3,30% |
| Total | | 30 | 100% |

Rata-rata nilai tes: 79,3

Ketuntasan klasikal: 80% (24 dari 30 peserta didik tuntas dengan nilai ≥ 75)

Hasil tes tertulis uji lapangan menunjukkan peningkatan signifikan dibandingkan evaluasi kelompok kecil, dengan rata-rata nilai 79,3 dan ketuntasan klasikal 80% yang telah melampaui kriteria efektivitas pembelajaran menurut Mulyasa (2013) yang mensyaratkan ketuntasan klasikal minimal 75%. Distribusi nilai menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik (80%) berada pada kategori Baik dan Sangat Baik, mengindikasikan bahwa pembelajaran berhasil mengembangkan pemahaman konsep globalisasi ekonomi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada sebagian besar peserta didik. Analisis per level kognitif menunjukkan bahwa rata-rata skor soal C4 (menganalisis) adalah 82%, soal C5 (mengevaluasi) adalah 78%, dan soal C6 (mencipta/merancang) adalah 76%, menunjukkan bahwa peserta didik mampu menguasai keterampilan berpikir tingkat tinggi meskipun dengan level penguasaan yang bervariasi sesuai kompleksitas kognitif yang dituntut (Trilling & Fadel, 2009).

Enam peserta didik yang tidak tuntas (20%) umumnya mengalami kesulitan pada soal essay yang memerlukan kedalaman analisis, argumentasi berbasis data, dan kreativitas dalam merumuskan solusi. Analisis jawaban menunjukkan bahwa mereka cenderung memberikan jawaban yang dangkal tanpa contoh konkret, argumen kurang didukung data valid, dan solusi yang diajukan kurang feasible atau terlalu umum. Hal ini mengindikasikan perlunya pembelajaran remedial dengan pendekatan yang lebih terstruktur dan scaffolding yang lebih intensif untuk kelompok peserta didik berkemampuan rendah. Pembelajaran remedial dapat dilakukan melalui tutorial kelompok kecil dengan fokus pada pengembangan keterampilan analisis data, konstruksi argumen berbasis bukti, dan perumusan solusi yang realistis menggunakan contoh-contoh kasus sederhana terlebih dahulu sebelum meningkat ke kasus yang lebih kompleks (Santrock, 2011).

2. Hasil Penilaian Kolaborasi dan Komunikasi Uji Lapangan

Dari 7 kelompok yang diamati, diperoleh hasil penilaian sebagai berikut:

Penilaian Kolaborasi:

- Rata-rata skor kolaborasi kelompok: 16,3 dari 20 (81,5%)
- Kategori: Baik
- 3 kelompok kategori Sangat Baik (85-100%)
- 4 kelompok kategori Baik (70-84%)

Penilaian Komunikasi (Presentasi):

- Rata-rata nilai presentasi: 83,4 dari 100
- Kategori: Baik
- 2 kelompok kategori Sangat Baik (85-100%)
- 5 kelompok kategori Baik (70-84%)

Hasil penilaian kolaborasi dan komunikasi pada uji lapangan konsisten dengan temuan evaluasi kelompok kecil, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis PBL efektif dalam mengembangkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi peserta didik. Observasi menunjukkan bahwa hampir semua kelompok mampu bekerja sama dengan baik, dengan pembagian peran yang jelas, kontribusi aktif dari setiap anggota, interaksi promotif yang saling mendukung, dan komunikasi yang efektif dalam mengelola perbedaan pendapat. Presentasi kelompok menunjukkan bahwa peserta didik mampu menyampaikan hasil analisis dengan struktur yang sistematis, argumentasi yang didukung data, penggunaan media visual yang informatif, dan respons yang relevan terhadap pertanyaan audiens meskipun belum seluruhnya lengkap dan mendalam (Hmelo-Silver, 2004).

3. Respons Peserta Didik Uji Lapangan

Dari 30 peserta didik yang mengisi angket respons, diperoleh hasil:

| Aspek | Rata-rata Skor (1-5) | Persentase |
|------------------------------------|-------------------------|------------|
| Kualitas Media dan Materi | 4,5 | 90% |
| Relevansi dengan Kehidupan | 4,7 | 94% |
| Pengembangan Keterampilan Berpikir | 4,4 | 88% |
| Kolaborasi dan Komunikasi | 4,3 | 86% |
| Kepuasan Pembelajaran | 4,6 | 92% |
| Rata-rata Total | 4,5 | 90% |

Hasil angket respons peserta didik pada uji lapangan menunjukkan persentase 90% yang berada pada kategori "sangat positif" (>80%) menurut kriteria Riduwan (2015), bahkan lebih tinggi dari hasil evaluasi kelompok kecil (88,6%). Hal ini mengindikasikan bahwa revisi yang dilakukan berdasarkan evaluasi kelompok kecil berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran. Peserta didik memberikan apresiasi tertinggi pada relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata (94%), kepuasan pembelajaran secara keseluruhan (92%), dan kualitas media pembelajaran (90%). Mereka menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah autentik membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar, proses inquiry yang difasilitasi melalui LKPD membantu mereka memahami konsep dengan lebih mendalam, dan kerja kelompok memberikan kesempatan untuk belajar dari perspektif teman yang berbeda-beda (Creswell & Creswell, 2018).

Berdasarkan hasil uji lapangan secara komprehensif, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS berbasis PBL dengan model ASSURE terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta memfasilitasi pengembangan keterampilan abad 21 (kolaborasi dan komunikasi) peserta didik SMA Fase E. Ketuntasan klasikal 80% yang melampaui kriteria efektivitas pembelajaran, kualitas hasil kerja kelompok yang berada pada kategori Baik, dan respons peserta didik yang sangat positif (90%) menunjukkan bahwa pembelajaran yang dirancang valid, praktis, dan efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran IPS. Keberhasilan ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah autentik dengan dukungan desain pembelajaran yang sistematis mampu meningkatkan motivasi, engagement, dan hasil belajar peserta didik secara signifikan (Smaldino et al., 2019; Arends, 2012; Dick et al., 2015).

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba pembelajaran IPS berbasis Problem Based Learning dengan model ASSURE menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dirancang sangat valid, dengan validitas materi 92% dan validitas desain 89,3%. Implementasi pembelajaran berlangsung praktis dan terlaksana 100% pada seluruh fase PBL, didukung media pembelajaran yang sesuai bagi peserta didik digital natives. Respons peserta didik yang mencapai 90% menunjukkan penerimaan yang sangat positif. Pembelajaran juga terbukti **efektif**, ditunjukkan oleh rata-rata nilai tes 79,3 dengan ketuntasan klasikal 80%, serta hasil LKPD dan presentasi yang menunjukkan kemampuan analitis dan kolaboratif yang baik. Secara keseluruhan, pembelajaran ini berhasil mengintegrasikan keterampilan abad 21—critical thinking, creative thinking, collaboration, dan communication—dalam konteks topik globalisasi ekonomi.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dan hasil evaluasi, dikemukakan saran sebagai berikut: Guru dianjurkan mengadaptasi model pembelajaran ini untuk topik IPS lainnya dengan menyediakan alokasi waktu presentasi lebih longgar dan menyiapkan materi cadangan jika terjadi kendala teknis. Sekolah disarankan memperkuat dukungan sarana teknologi serta memberikan pelatihan mengenai penerapan model ASSURE dan PBL. Peneliti selanjutnya diharapkan memperluas penerapan model pada topik berbeda, membandingkan efektivitasnya dengan model lain, mengintegrasikan teknologi pembelajaran baru, serta mengembangkan instrumen asesmen keterampilan abad 21 yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Clark, J. M., & Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149-210.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (8th ed.). Boston: Pearson.
- Hmelo-Silver, C. E. (2004). Problem-based learning: What and how do students learn? *Educational Psychology Review*, 16(3), 235-266.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Santrock, J. W. (2011). *Educational psychology* (5th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). New York: Pearson.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco: Jossey-Bass.

Wijnia, L., Loyens, S. M. M., & Deros, E. (2011). Investigating effects of problem-based versus lecture-based learning environments on student motivation.

Contemporary Educational Psychology, 36(2), 101-113.

Zubaidah, S. (2016). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2(2), 1-17.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Desain ASSURE

MODUL AJAR SMA FASE E

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas/Fase : XI / Fase E
Topik : Globalisasi Ekonomi dan Dampaknya terhadap Indonesia
Alokasi Waktu : 2 x 45 menit (1 pertemuan)
Model Desain : ASSURE
Model Pembelajaran: Problem Based Learning (PBL)

A. Capaian Pembelajaran: Peserta didik mampu menganalisis peran Indonesia dalam kerja sama ekonomi internasional dan dampaknya terhadap perekonomian nasional.

B. Tujuan Pembelajaran:

1. Menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan globalisasi ekonomi (C4)
2. Mengevaluasi dampak globalisasi ekonomi terhadap Indonesia (C5)
3. Merancang solusi untuk memaksimalkan manfaat globalisasi ekonomi (C6)
4. Mengomunikasikan hasil analisis secara efektif

C. Keterampilan Abad 21: Critical thinking, creative thinking, collaboration, communication

D. Media dan Sumber Belajar:

- Video YouTube tentang globalisasi ekonomi (8-10 menit)
- LKPD berbasis PBL

- Proyektor, laptop
- Buku teks IPS kelas XI
- Artikel online dan data BPS

E. Langkah Pembelajaran:

| Fase | Kegiatan | Waktu |
|--------------------------------------|---|----------|
| Pendahuluan | Orientasi & Apersepsi: <ul style="list-style-type: none"> - Guru membuka dengan salam dan doa - Mengecek kehadiran dan kesiapan belajar - Ice breaking: "Sebutkan produk impor yang kalian gunakan hari ini" - Menyampaikan tujuan pembelajaran dan prosedur PBL | 10 menit |
| Fase PBL 1: Orientasi Masalah | <ul style="list-style-type: none"> - Menayangkan video globalisasi ekonomi - Mengajukan pertanyaan pemantik - Peserta didik menuliskan respons awal | 15 menit |
| Fase PBL 2: Organisasi | <ul style="list-style-type: none"> - Membentuk kelompok heterogen (4-5 orang) - Membagikan LKPD - Menjelaskan instruksi dan pembagian peran | 10 menit |
| Fase PBL 3: Penyelidikan | <ul style="list-style-type: none"> - Membaca kasus dalam LKPD - Mengidentifikasi faktor globalisasi ekonomi - Mencari informasi tambahan - Menganalisis dampak (positif & negatif) - Merumuskan solusi kreatif - Guru membimbing dengan scaffolding questions | 40 menit |
| Fase PBL 4: Presentasi | <ul style="list-style-type: none"> - 3 kelompok presentasi (5 menit) - Tanya jawab dan diskusi kelas - Kelompok lain memberikan feedback | 20 menit |
| Fase PBL 5: Evaluasi | <ul style="list-style-type: none"> - Refleksi proses pembelajaran - Penguatan konsep oleh guru - Kesimpulan kolaboratif | 5 menit |

| Fase | Kegiatan | Waktu |
|----------------|---|--------------|
| Penutup | <ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tes tertulis (opsional) - Preview pertemuan selanjutnya - Doa dan salam penutup | 10 menit |

F. Penilaian:

1. Penilaian proses: observasi kolaborasi, penilaian LKPD
2. Penilaian produk: rubrik presentasi, tes tertulis

Lampiran 2: Rubrik Penilaian Keterampilan Kolaborasi

RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN KOLABORASI

| Aspek | Skor 4 (Sangat Baik) | Skor 3 (Baik) | Skor 2 (Cukup) | Skor 1 (Kurang) |
|--|---|---|---|--|
| Positive Interdependence (Saling Ketergantungan Positif) | Semua anggota menyadari bahwa keberhasilan kelompok bergantung pada kontribusi setiap anggota; tujuan kelompok jelas dan disepakati bersama | Sebagian besar anggota menyadari saling ketergantungan; tujuan kelompok cukup jelas | Hanya beberapa anggota yang menyadari saling ketergantungan; tujuan kurang jelas | Tidak ada kesadaran saling ketergantungan; masing-masing bekerja sendiri |
| Individual Accountability (Tanggung Jawab Individual) | Setiap anggota memiliki peran jelas dan melaksanakan tanggung jawabnya dengan konsisten; tidak ada free rider | Setiap anggota memiliki peran dan melaksanakan dengan baik meskipun kadang perlu diingatkan | Pembagian peran ada tetapi pelaksanaan tidak konsisten; ada anggota yang kurang berkontribusi | Tidak ada pembagian peran jelas; banyak anggota yang tidak berkontribusi |
| Promotive Interaction (Interaksi Promotif) | Anggota saling membantu, memberikan dukungan, berbagi sumber daya, dan saling mendorong untuk mencapai tujuan bersama | Anggota cukup saling membantu dan berbagi informasi meskipun tidak selalu | Interaksi terbatas; saling membantu hanya jika diminta | Tidak ada interaksi promotif; anggota bekerja secara terpisah |
| Social Skills (Keterampilan Sosial) | Komunikasi efektif, menghargai perbedaan pendapat, | Komunikasi cukup baik, menghargai pendapat, dan mampu | Komunikasi kurang efektif; kadang terjadi konflik yang | Komunikasi buruk; sering terjadi konflik |

| Aspek | Skor 4 (Sangat Baik) | Skor 3 (Baik) | Skor 2 (Cukup) | Skor 1 (Kurang) |
|---|--|--|---|--|
| | mampu mengelola konflik secara konstruktif, dan pengambilan keputusan demokratis | mengatasi konflik dengan bimbingan minimal | sulit diselesaikan | yang tidak terselesaikan |
| Group Processing (Evaluasi Proses Kelompok) | Kelompok secara rutin merefleksikan proses kerja, mengidentifikasi yang berhasil dan perlu diperbaiki, serta membuat rencana perbaikan | Kelompok melakukan refleksi dan mengidentifikasi hal yang perlu diperbaiki | Refleksi dilakukan tetapi tidak sistematis dan tidak menghasilkan rencana perbaikan | Tidak ada refleksi atau evaluasi proses kelompok |

Cara Perhitungan:

- Total Skor = Jumlah skor dari 5 aspek
- Skor Maksimal = 20
- Nilai = $(\text{Total Skor} / 20) \times 100$
- Kategori:
 - Sangat Baik: 85-100
 - Baik: 70-84
 - Cukup: 55-69
 - Kurang: < 55

Lampiran 3: Rubrik Penilaian Keterampilan Komunikasi

RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN KOMUNIKASI (PRESENTASI)

| Aspek | Skor 4 (Sangat Baik) | Skor 3 (Baik) | Skor 2 (Cukup) | Skor 1 (Kurang) |
|-------------------------|--|---|--|---|
| Kejelasan Penyampaian | Berbicara dengan artikulasi jelas, volume tepat, tempo sesuai, dan dapat dipahami dengan sangat baik oleh audiens | Berbicara cukup jelas dan dapat dipahami meskipun kadang terlalu cepat/lambat | Berbicara kurang jelas; kadang sulit dipahami karena volume atau artikulasi | Berbicara tidak jelas dan sulit dipahami |
| Struktur Presentasi | Presentasi terstruktur sangat baik (pembukaan menarik, isi sistematis, penutup menguatkan); alur logis dan mudah diikuti | Presentasi terstruktur dengan baik; memiliki pembukaan, isi, dan penutup yang jelas | Presentasi memiliki struktur tetapi kurang sistematis; alur kadang membingungkan | Tidak ada struktur jelas; presentasi tidak sistematis |
| Penggunaan Media Visual | Media visual (infografis) sangat mendukung presentasi: informatif, menarik, dan sesuai dengan konten; penggunaan media optimal | Media visual mendukung presentasi dengan baik; cukup informatif dan menarik | Media visual ada tetapi kurang mendukung atau kurang menarik | Media visual tidak mendukung atau tidak digunakan dengan baik |

| Aspek | Skor 4 (Sangat Baik) | Skor 3 (Baik) | Skor 2 (Cukup) | Skor 1 (Kurang) |
|------------------------------|--|---|--|---|
| Bahasa Tubuh dan Kontak Mata | Bahasa tubuh sangat mendukung (gesture tepat, postur percaya diri); kontak mata dengan seluruh audiens; tidak membaca teks | Bahasa tubuh cukup baik; kontak mata dengan sebagian besar audiens; kadang membaca teks | Bahasa tubuh kurang mendukung; kontak mata terbatas; sering membaca teks | Bahasa tubuh tidak mendukung (kaku/gelisah); tidak ada kontak mata; selalu membaca teks |
| Respons terhadap Pertanyaan | Menjawab pertanyaan dengan sangat baik: relevan, lengkap, didukung data/argumen kuat, dan menunjukkan pemahaman mendalam | Menjawab pertanyaan dengan baik dan relevan meskipun tidak selalu lengkap | Menjawab pertanyaan tetapi kurang relevan atau kurang lengkap | Tidak dapat menjawab pertanyaan atau jawaban tidak relevan |

Cara Perhitungan:

- Total Skor = Jumlah skor dari 5 aspek
- Skor Maksimal = 20
- Nilai = $(\text{Total Skor} / 20) \times 100$
- Kategori:
 - Sangat Baik: 85-100
 - Baik: 70-84
 - Cukup: 55-69
 - Kurang: < 55

Lampiran 4 LKPD Berbasis PBL

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Globalisasi Ekonomi dan Dampaknya terhadap Indonesia

Identitas Kelompok:

Tujuan Pembelajaran

Setelah menyelesaikan LKPD ini, Anda dapat:

- Menjelaskan konsep globalisasi ekonomi.
- Mengidentifikasi faktor pendorong globalisasi ekonomi.
- Menganalisis dampak globalisasi ekonomi terhadap Indonesia.
- Merumuskan solusi untuk mengatasi dampak negatif globalisasi.

Petunjuk Penggunaan

LKPD ini menggunakan model **Problem Based Learning (PBL)**. Anda akan bekerja dalam kelompok untuk menganalisis masalah nyata terkait globalisasi.

Peran Anda adalah sebagai pemecah masalah aktif: berdiskusi, mencari informasi, dan merumuskan solusi secara kolaboratif.

Peta Konsep Pembelajaran



Fase 1: Orientasi Masalah

Indonesia dalam Pusaran Globalisasi Ekonomi

Neraca perdagangan Indonesia terus menunjukkan hasil positif dengan surplus sebesar USD 19,48 miliar pada periode Januari–Juni 2025, menandai surplus selama 62 bulan berturut-turut. Ekspor mencapai USD 135,41 miliar sementara impor USD 115,94 miliar. Surplus ini didorong oleh komoditas non-migas, meskipun sektor migas mengalami defisit.

Nilai ekspor periode ini naik 7,70% dibandingkan tahun sebelumnya, terutama berkat pertumbuhan sektor manufaktur sebesar 16,57%. Komoditas andalan seperti besi dan baja serta CPO menunjukkan kinerja kuat, namun ekspor batu bara turun 21,09%. Tiga tujuan ekspor non-migas utama adalah Tiongkok, Amerika Serikat, dan India, yang mencakup 41,34% total ekspor.

Pada 2023, total ekspor Indonesia mencapai USD 290 miliar, menjadikannya eksportir terbesar ke-27 di dunia dengan produk utama berupa briket batu bara, minyak kelapa sawit, dan ferroalloy.

Analisis Awal

Apa yang Anda ketahui tentang globalisasi ekonomi?

Masalah apa yang Anda identifikasi dari kasus tersebut?

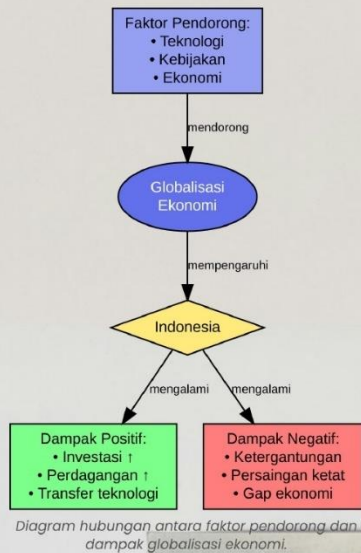
Fakta dan Pertanyaan

Fakta yang Diketahui

Hal yang Perlu Diselidiki

Fase 2 & 3: Organisasi & Penyelidikan

Analisis Faktor Pendorong Globalisasi Ekonomi



Identifikasi Faktor & Berikan Contohnya di Indonesia

Teknologi

Kebijakan

Ekonomi

Evaluasi Dampak Globalisasi Ekonomi

Dampak Positif

Klaim:

Bukti:

Penalaran:

Dampak Negatif

Klaim:

Bukti:

Penalaran:

Panduan Penyelidikan

Bagaimana globalisasi ekonomi mempengaruhi sektor-sektor ekonomi Indonesia?

Kelompok masyarakat mana yang paling terpengaruh oleh globalisasi ekonomi?

Fase 4: Pengembangan Solusi

Rancangan Solusi

1. Identifikasi masalah spesifik yang ingin diselesaikan:

2. Solusi yang diusulkan:

3. Alasan pemilihan solusi:

4. Implementasi Solusi (Jelaskan strategi Anda untuk *Planning, Monitoring, dan Evaluating*):

Analisis SWOT

Kekuatan (Strength)

Kelemahan (Weakness)

Peluang (Opportunity)

Ancaman (Threat)

Lembar Persiapan Presentasi

Pesan utama:

Data/bukti pendukung:

Penjelasan solusi:

Antisipasi pertanyaan:

Catatan Kelompok:

Fase 5 – Evaluasi & Refleksi

Rubrik Penilaian Diri Kelompok

Lingkari angka yang paling sesuai untuk menilai kinerja kelompokmu pada setiap kriteria.

| Kriteria | Sangat Baik (4) | Baik (3) | Cukup (2) | Perlu Perbaikan (1) |
|-----------------------|----------------------|-------------|--------------|------------------------|
| Kualitas analisis | a) b) c) | | | |
| Kreativitas solusi | a) b) c) | | | |
| Penggunaan data/bukti | a) b) c) | | | |
| Kerjasama tim | a) b) c) d) | | | |

Refleksi Pembelajaran

Saya belajar bahwa...

Saya terkejut bahwa...

Saya ingin mengetahui lebih lanjut tentang...

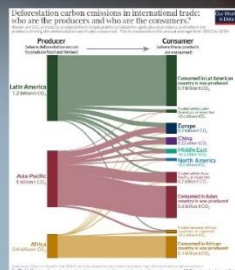


Diagram Sankey menunjukkan aliran perdagangan internasional yang mendorong emisi CO2 dari deforestasi.

Aplikasi di Dunia Nyata

Bagaimana kamu dapat menerapkan pembelajaran ini dalam kehidupan sehari-hari dan karir masa depan?

Lampiran 5. Instrumen Tes Tertulis

SOAL 1 (C4 - Menganalisis)

Perhatikan data perdagangan Indonesia berikut:

- Ekspor tekstil menurun 15% dalam 3 tahun terakhir
- Impor produk tekstil meningkat 35% dalam periode yang sama
- 40% UMKM tekstil tutup atau mengurangi produksi
- Harga produk tekstil lokal rata-rata 3x lebih mahal dari produk impor

Berdasarkan data tersebut, faktor utama yang menyebabkan fenomena ini adalah...

A. Kualitas produk lokal lebih rendah dibanding produk impor B. Kurangnya dukungan pemerintah terhadap industri tekstil lokal C. Daya saing produk lokal rendah karena biaya produksi tinggi dan efisiensi rendah D. Masyarakat Indonesia lebih menyukai produk impor E. Teknologi produksi tekstil Indonesia sudah ketinggalan zaman

Kunci Jawaban: C

SOAL 2 (C4 - Menganalisis)

Perhatikan fenomena ekonomi berikut:

1. Pekerja Indonesia banyak bekerja di luar negeri sebagai TKI
2. Perusahaan multinasional membuka cabang di Indonesia
3. Produk-produk lokal sulit bersaing dengan produk impor
4. Platform e-commerce memudahkan jual-beli lintas negara
5. Investasi asing masuk ke berbagai sektor industri Indonesia

Fenomena yang menunjukkan Indonesia lebih banyak menerima dampak negatif dari globalisasi ekonomi adalah...

A. 1, 2, dan 5 B. 1, 3, dan 4 C. 2, 3, dan 4 D. 2, 4, dan 5 E. 3, 4, dan 5

Kunci Jawaban: B

SOAL 3 (C5 - Mengevaluasi)

Pemerintah Indonesia menerapkan kebijakan tarif impor 40% untuk produk tekstil dari China. Kebijakan ini mendapat respons beragam:

Pendapat A (Pengusaha UMKM Tekstil): "Kebijakan ini sangat membantu kami karena produk impor menjadi lebih mahal dan produk lokal bisa bersaing."

Pendapat B (Ekonom): "Kebijakan ini kontraproduktif karena akan memicu perang dagang, menaikkan harga untuk konsumen, dan tidak menyelesaikan masalah efisiensi produksi dalam negeri."

Pendapat C (Konsumen): "Kebijakan ini merugikan kami karena harus membeli produk dengan harga lebih mahal."

Evaluasi yang paling komprehensif terhadap kebijakan tersebut adalah...

A. Kebijakan tepat karena melindungi industri lokal dari persaingan tidak sehat B. Kebijakan tidak tepat karena merugikan konsumen dengan harga lebih tinggi C. Kebijakan memiliki dampak positif jangka pendek tetapi tidak menyelesaikan masalah mendasar daya saing industri lokal D. Kebijakan sepenuhnya menguntungkan karena mendukung UMKM lokal E. Kebijakan harus dibatalkan karena bertentangan dengan prinsip perdagangan bebas

Kunci Jawaban: C

SOAL 4 (C5 - Mengevaluasi)

Perhatikan dua strategi pengembangan UMKM di era globalisasi berikut:

Strategi X:

- Fokus pada pasar domestik

- Produksi massal dengan harga murah
- Meniru desain produk populer
- Distribusi melalui toko konvensional

Strategi Y:

- Mengembangkan produk dengan unique value (keunikan lokal)
- Kualitas premium dengan harga kompetitif
- Memanfaatkan digital marketing dan e-commerce
- Membangun brand identity yang kuat

Evaluasi kedua strategi tersebut dalam konteks persaingan global adalah...

A. Strategi X lebih efektif karena fokus pada pasar yang sudah dikuasai B. Strategi Y lebih efektif karena menciptakan diferensiasi dan memanfaatkan teknologi C. Kedua strategi sama efektifnya tergantung jenis produk D. Strategi X lebih sustainable karena tidak memerlukan investasi besar E. Strategi Y berisiko tinggi karena bergantung pada teknologi

Kunci Jawaban: B

SOAL 5 (C5 - Mengevaluasi)

Seorang peneliti mengklaim: "Data menunjukkan bahwa sejak Indonesia bergabung dalam ASEAN Economic Community (AEC), pertumbuhan ekonomi meningkat dari 5,2% menjadi 5,8%. Oleh karena itu, globalisasi ekonomi jelas menguntungkan Indonesia."

Evaluasi kritis terhadap klaim peneliti tersebut adalah...

A. Klaim valid karena didukung data pertumbuhan ekonomi yang meningkat B. Klaim tidak valid karena pertumbuhan ekonomi tidak hanya dipengaruhi oleh AEC C. Klaim

valid tetapi perlu data tambahan tentang distribusi manfaat ekonomi D. Klaim tidak valid karena pertumbuhan 0,6% terlalu kecil untuk disebut signifikan E. Klaim valid karena AEC adalah satu-satunya faktor yang berubah pada periode tersebut

Kunci Jawaban: C

SOAL 6 (C6 - Mencipta/Merancang)

Seorang pengusaha UMKM kerajinan kayu di Jepara ingin mengekspor produknya ke pasar Eropa. Namun, ia menghadapi tantangan: (1) standar kualitas Eropa sangat tinggi, (2) persaingan dengan pengrajin Vietnam dan Thailand yang lebih murah, (3) minimnya pengetahuan tentang regulasi ekspor, dan (4) keterbatasan modal untuk marketing internasional.

Strategi komprehensif yang paling tepat untuk pengusaha tersebut adalah...

A. Menurunkan harga produk agar bisa bersaing dengan Vietnam dan Thailand B. Fokus pada pasar domestik dulu sambil mengumpulkan modal yang cukup C. Mengikuti pelatihan ekspor pemerintah, mengembangkan sertifikasi produk, membangun kemitraan dengan distributor Eropa, dan menonjolkan keunikan craftsmanship Jepara D. Meniru desain produk yang laku di Eropa untuk mempermudah penetrasi pasar E. Menggunakan seluruh modal untuk marketing digital dan media sosial

Kunci Jawaban: C

SOAL 7 (C6 - Mencipta/Merancang)

Pemerintah daerah ingin mengembangkan program "Desa Digital Ekonomi Kreatif" untuk memberdayakan UMKM lokal agar mampu bersaing di era globalisasi. Dana tersedia Rp 500 juta dengan target 50 UMKM dalam 1 tahun.

Desain program yang paling efektif dan sustainable adalah...

A. Memberikan bantuan modal Rp 10 juta per UMKM untuk pengembangan usaha B. Membangun marketplace lokal dan memberikan subsidi iklan untuk semua UMKM C.

Mengadakan pelatihan digital marketing intensif selama 3 bulan untuk semua UMKM D. Mengembangkan ecosystem digital yang terintegrasi: pelatihan digital literacy + pendampingan bisnis + platform e-commerce + akses permodalan mikro + networking dengan buyer E. Membangun website gratis untuk setiap UMKM dan menyelenggarakan pameran produk

Kunci Jawaban: D

SOAL 8 (C4 - Menganalisis)

Perhatikan grafik berikut:

Komposisi Ekspor Indonesia (2023):

- Produk mentah (migas, batubara, sawit): 65%
- Produk setengah jadi: 25%
- Produk jadi dengan nilai tambah tinggi: 10%

Komposisi Impor Indonesia (2023):

- Produk jadi (elektronik, mesin, kendaraan): 70%
- Bahan baku industri: 20%
- Produk konsumsi: 10%

Analisis terhadap struktur perdagangan Indonesia tersebut menunjukkan bahwa...

A. Indonesia memiliki keunggulan komparatif pada produk mentah B. Indonesia mengalami ketergantungan pada ekspor komoditas dan impor produk bernilai tambah tinggi, yang menunjukkan kelemahan industrialisasi C. Neraca perdagangan Indonesia positif karena ekspor lebih banyak daripada impor D. Indonesia sebaiknya fokus pada ekspor produk mentah karena lebih menguntungkan E. Struktur perdagangan ini ideal untuk negara berkembang seperti Indonesia

Kunci Jawaban: B

SOAL 9 (C5 - Mengevaluasi)

Dua negara ASEAN menerapkan strategi berbeda menghadapi globalisasi ekonomi:

Negara A (Vietnam):

- Membuka FDI secara besar-besaran
- Menyediakan insentif pajak untuk investor asing
- Fokus pada industri padat karya dengan upah rendah
- Hasil: pertumbuhan ekonomi 7% per tahun, tetapi kesenjangan meningkat

Negara B (Singapura):

- Selektif menerima FDI pada sektor high-tech
- Investasi besar pada pendidikan dan R&D
- Fokus pada ekonomi berbasis pengetahuan dan inovasi
- Hasil: pertumbuhan ekonomi 3-4% per tahun, tetapi pendapatan per kapita tertinggi di ASEAN

Evaluasi yang paling tepat terhadap kedua strategi tersebut adalah...

A. Strategi A lebih baik karena menghasilkan pertumbuhan ekonomi lebih tinggi B. Strategi B lebih baik karena fokus pada kualitas pertumbuhan, bukan kuantitas C. Strategi A cocok untuk negara berkembang dengan surplus tenaga kerja, sementara Strategi B cocok untuk negara maju dengan modal besar; Indonesia perlu strategi hybrid yang mempertimbangkan tahap pembangunan D. Kedua strategi sama efektifnya tergantung kondisi negara E. Strategi A tidak sustainable karena hanya mengandalkan upah murah

Kunci Jawaban: C

SOAL 10 (C6 - Mencipta/Merancang)

Indonesia memiliki potensi besar pada produk kreatif berbasis budaya (batik, tenun, kerajinan, kuliner tradisional). Namun, produk-produk ini belum optimal menembus pasar global karena: (1) produksi skala kecil dan tidak konsisten, (2) branding lemah, (3) distribusi terbatas, (4) harga relatif mahal dibanding produk massal, dan (5) minimnya digitalisasi.

Rancangan strategi terintegrasi untuk mengatasi semua tantangan tersebut adalah...

A. Memberikan subsidi kepada pengrajin agar bisa menurunkan harga produk B.

Membuat regulasi yang mewajibkan toko modern menjual produk lokal C.

Mengembangkan model bisnis kolaboratif: koperasi pengrajin untuk standardisasi produksi → inkubator bisnis untuk pengembangan brand → platform digital terintegrasi untuk distribusi → storytelling cultural value untuk justifikasi harga → partnership dengan influencer global untuk marketing D. Mengadakan pameran produk budaya di berbagai negara secara rutin E. Melatih pengrajin untuk memproduksi dalam jumlah besar dengan harga murah

Kunci Jawaban: C

SOAL ESSAY

1. Analisislah mengapa UMKM Indonesia sulit bersaing dengan produk impor dalam era globalisasi ekonomi! Berikan minimal 3 faktor penyebab disertai contoh konkret! (Skor: 15)
2. Evaluasilah apakah kebijakan perdagangan bebas lebih menguntungkan atau merugikan Indonesia! Dukung argumen Anda dengan data/fakta! (Skor: 20)
3. Rancanglah sebuah strategi komprehensif untuk meningkatkan daya saing produk Indonesia di pasar global! Strategi Anda harus mencakup minimal 3 aspek (teknologi, SDM, kebijakan, dll) dan realistis untuk diimplementasikan! (Skor: 25)

Lampiran 6. Angket Respons Peserta Didik terhadap Pembelajaran

ANGKET RESPONS PESERTA DIDIK PEMBELAJARAN IPS BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING

Nama: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____

Petunjuk Pengisian:

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda
3. Jawablah dengan jujur sesuai pengalaman belajar Anda
4. Tidak ada jawaban benar atau salah

Kriteria Penilaian:

- 5 = Sangat Setuju (SS)
- 4 = Setuju (S)
- 3 = Cukup Setuju (CS)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

A. KUALITAS MEDIA DAN MATERI PEMBELAJARAN

| No | Pernyataan | STS (1) | TS (2) | CS (3) | S (4) | SS (5) |
|----|---|------------|-----------|-----------|----------|-----------|
| 1 | Video pembelajaran menarik dan mudah dipahami | | | | | |
| 2 | Video membantu saya memahami fenomena globalisasi ekonomi | | | | | |
| 3 | LKPD membantu saya memahami materi pembelajaran | | | | | |
| 4 | Instruksi dalam LKPD jelas dan mudah diikuti | | | | | |

| No | Pernyataan | STS (1) | TS (2) | CS (3) | S (4) | SS (5) |
|----|--|------------|-----------|-----------|----------|-----------|
| 5 | Pertanyaan dalam LKPD sesuai dengan kemampuan saya | | | | | |

Skor Aspek A: _____ dari 25

B. RELEVANSI PEMBELAJARAN DENGAN KEHIDUPAN

| No | Pernyataan | STS (1) | TS (2) | CS (3) | S (4) | SS (5) |
|----|--|------------|-----------|-----------|----------|-----------|
| 6 | Masalah yang disajikan relevan dengan kehidupan sehari-hari saya | | | | | |
| 7 | Kasus UMKM yang dibahas dekat dengan pengalaman saya | | | | | |
| 8 | Pembelajaran ini membantu saya memahami fenomena ekonomi di sekitar saya | | | | | |
| 9 | Materi pembelajaran bermanfaat untuk kehidupan saya | | | | | |

Skor Aspek B: _____ dari 20

C. PENGEMBANGAN KETERAMPILAN BERPIKIR

| No | Pernyataan | STS (1) | TS (2) | CS (3) | S (4) | SS (5) |
|----|---|------------|-----------|-----------|----------|-----------|
| 10 | Pembelajaran ini melatih saya berpikir kritis | | | | | |
| 11 | Saya dilatih menganalisis masalah dengan menggunakan data | | | | | |
| 12 | Saya tertantang untuk berpikir kreatif mencari solusi | | | | | |

| No | Pernyataan | STS (1) | TS (2) | CS (3) | S (4) | SS (5) |
|----|--|------------|-----------|-----------|----------|-----------|
| 13 | Pembelajaran ini melatih kemampuan memecahkan masalah saya | | | | | |
| 14 | Saya dapat mengevaluasi dampak positif dan negatif dengan baik | | | | | |

Skor Aspek C: _____ dari 25

D. KOLABORASI DAN KOMUNIKASI

| No | Pernyataan | STS (1) | TS (2) | CS (3) | S (4) | SS (5) |
|----|---|------------|-----------|-----------|----------|-----------|
| 15 | Saya dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompok | | | | | |
| 16 | Setiap anggota kelompok berkontribusi aktif | | | | | |
| 17 | Diskusi kelompok membantu saya memahami materi lebih baik | | | | | |
| 18 | Saya dapat mengomunikasikan ide dengan jelas | | | | | |
| 19 | Saya dapat memberikan dan menerima pendapat dengan baik | | | | | |

Skor Aspek D: _____ dari 25

E. KEPUASAN PEMBELAJARAN

| No | Pernyataan | STS (1) | TS (2) | CS (3) | S (4) | SS (5) |
|----|--|------------|-----------|-----------|----------|-----------|
| 20 | Pembelajaran ini menyenangkan | | | | | |
| 21 | Pembelajaran ini tidak membosankan | | | | | |
| 22 | Saya termotivasi untuk belajar dengan metode ini | | | | | |

| No | Pernyataan | STS (1) | TS (2) | CS (3) | S (4) | SS (5) |
|----|--|------------|-----------|-----------|----------|-----------|
| 23 | Saya lebih memahami materi dengan metode ini dibanding ceramah | | | | | |
| 24 | Saya ingin belajar dengan cara ini lagi untuk topik lainnya | | | | | |

Skor Aspek E: _____ dari 25

REKAPITULASI SKOR

| Aspek | Skor Perolehan | Skor Maksimal | Persentase |
|---------------------------------------|----------------|---------------|------------|
| A. Kualitas Media dan Materi | | 25 | % |
| B. Relevansi dengan Kehidupan | | 20 | % |
| C. Pengembangan Keterampilan Berpikir | | 25 | % |
| D. Kolaborasi dan Komunikasi | | 25 | % |
| E. Kepuasan Pembelajaran | | 25 | % |
| TOTAL | | 120 | % |

Rumus Perhitungan:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria Interpretasi (Riduwan, 2015):

- 81% - 100% = Sangat Positif
- 61% - 80% = Positif
- 41% - 60% = Cukup Positif
- 21% - 40% = Kurang Positif

- 0% - 20% = Tidak Positif

KOMENTAR DAN SARAN

1. Apa yang paling Anda sukai dari pembelajaran hari ini?

2. Apa kesulitan yang Anda alami selama pembelajaran?

3. Apa saran Anda untuk perbaikan pembelajaran di masa mendatang?

4. Apakah ada materi atau aktivitas yang perlu ditambahkan/dikurangi?

Terima kasih atas partisipasi dan kejujuran Anda dalam mengisi angket ini.

Peserta Didik,

(_____)