

Nama : Habibah Husnul Khotimah

NPM : 2526031006

Pak Doni adalah guru IPS di kelas IX SMP. Ia merasa bahwa setiap kali mengajar topik "Globalisasi dan Pengaruhnya dalam Kehidupan", siswa terlihat tidak antusias. Beberapa bahkan tidur saat pelajaran. Ia biasanya menggunakan ceramah dan membaca buku teks, kemudian memberikan soal latihan dari LKS.

Dalam forum MGMP, Pak Doni menyampaikan bahwa ia ingin mencoba sesuatu yang berbeda, agar siswa lebih terlibat dan pembelajaran menjadi menyenangkan serta bermakna. Ia mendengar banyak tentang model dan pendekatan pembelajaran seperti Project-Based Learning, Discovery Learning, dan Cooperative Learning, tapi ia bingung bagaimana memilih dan merancangnya agar sesuai dengan karakteristik IPS dan siswa di kelasnya.

PERTANYAAN:

1. Berikan 2 (dua) ide kreatif mengenai model dan pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan Pak Doni untuk membuat pembelajaran IPS lebih aktif dan bermakna dalam topik "Globalisasi dan Pengaruhnya". Jelaskan alasannya.
2. Rancanglah satu ide pembelajaran inovatif dengan memadukan model, pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran IPS yang sesuai dengan konteks kasus di atas. Ide harus mencerminkan kreativitas dalam perancangan pembelajaran.
3. Deskripsikan bagaimana teknik evaluasi atau penilaian yang digunakan dalam rancangan Anda dapat mendorong keterlibatan dan kreativitas siswa.

PENYELESAIN:

1. Dua Ide Kreatif Model & Pendekatan Pembelajaran untuk Topik "Globalisasi dan Pengaruhnya"
 - Ide 1: Project-Based Learning (PjBL) "Jejak Globalisasi di Sekitarku"
Alasan:
 1. PjBL mendorong siswa belajar melalui proyek nyata, sehingga konsep globalisasi tidak abstrak.
 2. Karakteristik IPS yang menekankan realitas sosial cocok dipadukan dengan investigasi lapangan sederhana.

3. Siswa menjadi lebih aktif karena melakukan pengumpulan data, wawancara, dokumentasi, dan presentasi.
4. Mengatasi kejenuhan ceramah melalui aktivitas kolaboratif yang bermakna.

Contoh Ringkas: Siswa menelusuri pengaruh globalisasi pada makanan, musik, atau produk sehari-hari di lingkungan rumah atau sekolah, lalu membuat poster atau video “Before After Globalization”.

- Ide 2: Cooperative Learning (Tipe Jigsaw) “Dampak Globalisasi dari Berbagai Perspektif”

Alasan:

1. Jigsaw memecah materi menjadi bagian-bagian yang dipelajari oleh kelompok ahli, lalu dibagikan ke kelompok asal.
2. Sangat cocok untuk topik globalisasi yang memiliki banyak dimensi: ekonomi, sosial, budaya, teknologi, lingkungan.
3. Siswa terlibat aktif, saling mengajar, dan tidak bisa pasif karena setiap siswa bertanggung jawab atas satu subtopik.
4. Membantu pembentukan empati dan keterampilan sosial sesuai karakter IPS.

Contoh Ringkas: Setiap siswa mendalami satu aspek globalisasi (misal: positif ekonomi, negatif budaya), kemudian kembali ke kelompok awal untuk menjelaskan hasil belajarnya.

2. Satu Ide Pembelajaran Inovatif: “*Globalization Experience Lab*”

Memadukan model: PjBL, *Discovery Learning*, *Cooperative Learning*, teknik *role-play* dan analisis media

Konsep Utama: Siswa “mengalami” globalisasi melalui laboratorium mini berbasis pengalaman (*Experience Lab*), lalu mengonstruksi pengetahuan melalui eksplorasi, kolaborasi, dan proyek digital.

Langkah Pembelajaran:

- a. Pembuka (*Discovery Learning Stimulation*)
Guru memutar video pendek tentang fenomena globalisasi (misal: musik K-Pop, fast food, perdagangan online).
- b. Eksplorasi Awal (*Discovery Learning Problem Statement & Data Collection*) Siswa dalam kelompok kecil melakukan “*Globalization Observation Walk*” di sekolah
- c. Pengolahan Informasi (*Cooperative Learning Jigsaw*) Setiap kelompok membagi peran menjadi 5 ahli: Ekonomi, Teknologi, Budaya, Sosial, Lingkungan. Siswa ahli

mendalami bukti pengamatan berdasarkan kategorinya lalu kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan dampaknya.

- d. Role-Play Dialog Globalisasi (Teknik Pembelajaran IPS). Siswa melakukan role-play antara: Pelaku UKM lokal, Pengusaha asing, Konsumen, Aktivis budaya lokal, Pemerintah, Tujuannya agar siswa memahami konflik kepentingan dalam globalisasi.
- e. Penutup & Refleksi
Siswa menuliskan refleksi: "Bagaimana globalisasi memengaruhi cara saya hidup, berpikir, dan berinteraksi?"

3. Teknik evaluasi yang mendorong keterlibatan dan kreativitas.

- a. Penilaian Proses Berbasis Rubrik
Untuk menilai: Keaktifan diskusi, Kerja sama, Kemampuan berpikir kritis saat analisis bukti globalisasi, Rubrik jelas membuat siswa tahu apa yang diharapkan sehingga mereka termotivasi terlibat.
- b. Penilaian Proyek (Video “Globalization Documentary”)
Dinilai berdasarkan: Kedalaman analisis, Orisinalitas, Kreativitas visual, Kejelasan narasi
- c. Penilaian Autentik Role-Play
Menilai: Pemahaman perspektif, Kemampuan komunikasi, Empati sosial, Role-play membuat siswa mengalami sendiri konflik sosial akibat globalisasi.
- d. Penilaian Diri (Self-Assessment)
Siswa menilai kontribusi dirinya dalam proyek. Mendorong kesadaran diri, akuntabilitas, dan motivasi intrinsik.
- e. Reflektif
Pertanyaan singkat seperti:
“Apa wawasan baru yang kamu dapat hari ini?”
“Bagian pembelajaran mana yang paling membuatmu aktif?”
Ini membantu guru melihat keterlibatan siswa secara real-time.