

Nama : Amaradina Fatia Sari

NPM : 2523031004

CASE STUDY PERTEMUAN 11

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.**

JAWAB :

Dua ide kreatif yang dapat dipilih Pak Doni adalah:

1. Project-Based Learning (PjBL)

Membuat Vlog/Poster Digital bertema “*Globalisasi di Sekitarku*”

Alasan: Kontekstual, menarik, kreatif, berpusat pada siswa, dan mengembangkan berpikir kritis.

2. Cooperative Learning (Jigsaw)

Model “Ahli Globalisasi” untuk memahami aspek globalisasi dari berbagai perspektif. Alasan: Interaktif, kolaboratif, menyenangkan, dan sesuai karakteristik materi IPS yang multidisipliner.

Keduanya memungkinkan siswa lebih terlibat, lebih aktif, dan membuat pembelajaran lebih bermakna dibandingkan metode ceramah tradisional.

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.**

JAWAB :

1. Model Pembelajaran:

Project-Based Learning (PjBL) berbasis Pameran (Expo Class). Model ini dipilih karena: (1) Membuat siswa *mengalami* proses pembelajaran, bukan sekadar mendengar ceramah, (2) Relevan dengan topik globalisasi yang dekat dengan keseharian, (3) Memacu kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan presentasi siswa.

2. Pendekatan Pembelajaran:

Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning – CTL) Pendekatan ini dipilih karena: (1) Mengaitkan fenomena globalisasi dengan kehidupan sehari-hari siswa (gadget, fashion, makanan, budaya pop, teknologi), (2) Membantu siswa memahami bahwa globalisasi bukan konsep abstrak, tetapi nyata dalam hidup mereka.

3. Metode Pembelajaran yang Digunakan

Dalam satu desain, digunakan kombinasi metode untuk menghidupkan kelas:

- a. Diskusi Kelompok, yaitu untuk membangun pengetahuan awal dan memahami masalah sosial akibat globalisasi.

b. Studi Kasus

Siswa menganalisis kasus nyata seperti:

- Budaya K-pop di kalangan remaja
- Pengaruh marketplace terhadap UMKM lokal
- Perubahan perilaku konsumsi akibat game online

c. Observasi Lapangan Mini

Siswa dapat mewawancarai teman atau keluarga atau melakukan survei kecil menggunakan Google Form tentang pengaruh globalisasi.

4. Teknik Pembelajaran

- a. Teknik Jigsaw (Untuk berbagi informasi antar kelompok secara efisien dan meningkatkan interaksi)
- b. Teknik Gallery Walk (Hasil proyek dipamerkan seperti pameran kecil. Kelompok lain berjalan, membaca, memberi masukan, dan berdialog).
- c. Teknik Mind Mapping (Digunakan pada awal pembelajaran untuk mengungkap pengetahuan awal siswa tentang globalisasi).

3. Deskripsikan bagaimana teknik evaluasi atau penilaian yang digunakan dalam rancangan Anda dapat mendorong keterlibatan dan kreativitas siswa.

JAWAB :

1. Penilaian Produk Proyek (Poster, Infografis, Video, Model)

- Memberikan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide dengan format yang mereka pilih (visual, audiovisual, model).
- Menuntut siswa melakukan analisis, bukan sekadar menyalin informasi dari buku.
- Mendorong penggunaan warna, desain, simbol, dan struktur penyajian kreatif.

Karena hasilnya dipamerkan, siswa merasa punya tanggung jawab untuk menghasilkan karya terbaik. Siswa termotivasi karena karya mereka bakal disaksikan teman, bukan hanya guru.

2. Penilaian Proses (Observasi Kerja Sama & Kontribusi dalam Kelompok)

- Siswa sadar bahwa yang dinilai bukan hanya hasil akhir, tetapi proses berpikir, komunikasi, dan peran aktif mereka.
- Mencegah “penumpang gratis” dalam kelompok, karena setiap individu memiliki indikator penilaian.

Proses kreatif seperti brainstorming, desain, dan pemecahan masalah inovatif menjadi bagian dari penilaian. Guru mencatat bagaimana siswa menghasilkan ide baru atau memodifikasi informasi.

3. Penilaian Sikap (Tanggung Jawab, Apresiasi, Empati, dan Etika Komunikasi)

Siswa dilatih untuk aktif mendengarkan, bertanya, dan memberi umpan balik yang sopan dan konstruktif. Penilaian ini mendorong mereka lebih terlibat dalam diskusi, bukan pasif. Kreativitas tidak hanya soal membuat karya, tetapi juga mengemukakan ide secara berani dan menghargai ide orang lain. Penilaian sikap memupuk keberanian siswa untuk mengeksplorasi pandangan baru.

4. Penilaian Teman Sebaya)

Siswa bergerak, membaca, berdialog, dan bertanya: kegiatan yang jauh lebih hidup dibanding kelas ceramah. Mereka tidak hanya menjadi pelajar, tetapi juga penilai”dan penonton karya teman. Mendapat masukan dari teman sebaya mendorong siswa berinovasi, memperbaiki, atau memperluas karya mereka. Proses melihat karya orang lain membuka inspirasi baru.

5. Refleksi Akhir (Lisan atau Tertulis)

- Siswa diajak menyadari perjalanan belajarnya, bukan hanya menerima nilai.
- Refleksi membuat siswa merasa dihargai karena suaranya didengarkan.

Ketika siswa merefleksikan apa yang mereka pelajari dan buat, mereka terlatih: berpikir kritis, mengevaluasi diri, mencari cara kreatif untuk memperbaiki karya di masa depan. Refleksi adalah teknik yang memperkuat *growth mindset*.

6. Penilaian Pengetahuan (Kuis Singkat Kontekstual)

- Kuis dirancang berbasis kasus nyata, bukan hafalan, sehingga siswa lebih termotivasi.
- Bisa dilakukan dengan permainan (Kahoot, Quizizz, atau kartu pertanyaan), membuat suasana lebih dinamis.

Pertanyaan kontekstual mendorong siswa menghubungkan konsep globalisasi dengan pengalaman pribadi, memicu interpretasi kreatif.