

NAMA : Maria Ulfa Rara Ardhika

NPM : 2523031009

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 merancanginya 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 :

Untuk membuat pembelajaran IPS lebih hidup, bermakna, dan relevan bagi siswa, Pak Doni dapat mempertimbangkan dua ide pembelajaran berikut:

Ide Pertama: Project-Based Learning (PBL) dengan Pendekatan Konstruktivistik

Dalam pendekatan ini, siswa diajak membangun pemahaman secara mandiri melalui proyek nyata terkait globalisasi. Misalnya, siswa diminta membuat mini riset:

"Bagaimana pengaruh globalisasi terhadap gaya hidup remaja di lingkungan sekitar?" Mereka dapat mengamati perubahan makanan, hiburan, musik, teknologi, fashion, atau bahasa. Melalui proyek tersebut, siswa akan merasa bahwa pembelajaran tidak hanya berasal dari buku, tetapi dari pengalaman hidup mereka sendiri. Hal ini membuat pembelajaran relevan, kontekstual, dan mendorong rasa ingin tahu.

Ide Kedua: Cooperative Learning dengan Pendekatan Humanistik

Pendekatan ini menekankan kerja sama, interaksi sosial, dan pembelajaran bermakna melalui diskusi kelompok. Model seperti *Jigsaw Learning* dapat digunakan. Setiap kelompok mempelajari subtopik globalisasi yang berbeda, kemudian saling bertukar informasi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi aktif, sosial, dan memberi ruang pada partisipasi setiap siswa. Selain meningkatkan pemahaman materi, pendekatan ini juga menumbuhkan sikap menghargai pendapat orang lain serta menciptakan suasana kelas yang lebih hidup.

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 :

Judul kegiatan: “*Jejak Globalisasi di Sekitar Kita*”

- Pendekatan: *Konstruktivistik dan Humanistik*
- Model: *Project-Based Learning + Cooperative Learning*
- Metode: Observasi lapangan, diskusi kelompok, presentasi
- Teknik:
 - *Brainstorming* (untuk membuka materi)
 - *Gallery Walk* (untuk publikasi hasil kerja)
 - *Probing Questioning* (untuk pendalaman konsep)

Alur pembelajaran:

Pak Doni membuka pembelajaran dengan memutar video singkat tentang fenomena globalisasi seperti K-Pop, makanan cepat saji, teknologi digital, dan budaya bekerja jarak jauh. Setelah itu, ia melakukan *brainstorming* untuk menggali persepsi awal siswa mengenai globalisasi.

Siswa kemudian dibagi ke dalam kelompok kecil, masing-masing memilih satu aspek globalisasi (kuliner, fashion, teknologi, media sosial, musik, atau gaya hidup).

Selanjutnya siswa melakukan observasi dan wawancara sederhana di lingkungan sekolah atau rumah untuk mengumpulkan data.

Setiap kelompok membuat poster atau infografik berjudul:

“Dampak Globalisasi dalam Kehidupan Kami”

Poster tersebut dipresentasikan melalui kegiatan *gallery walk*, di mana kelompok lain memberikan pertanyaan atau apresiasi. Pak Doni menggunakan teknik pertanyaan mendalam (*probing*) untuk membantu siswa menganalisis dampak positif dan negatif globalisasi.

Pada akhir sesi, siswa membuat refleksi pribadi: *“Apa yang berubah dalam hidup saya karena globalisasi, dan bagaimana saya menyikapinya secara bijak?”*

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

JAWAB :

Evaluasi dilakukan secara autentik melalui:

- Penilaian proyek (rubrik kreativitas, akurasi data, dan relevansi isi)
- Penilaian proses kerja kelompok (kolaborasi, tanggung jawab, komunikasi)
- Penilaian refleksi pribadi (pemahaman konsep, sikap kritis, kesadaran diri)
- Peer assessment pada saat *gallery walk*

Penilaian autentik ini mendorong siswa untuk tidak hanya mengingat materi, tetapi *mengalami, mengolah, dan merefleksikannya*. Karena yang dinilai bukan hanya hasil akhir, tetapi proses berpikir dan kolaborasi, siswa akan lebih termotivasi untuk terlibat aktif, kreatif, dan bertanggung jawab.

Dengan menggunakan pembelajaran berbasis proyek dan kerja sama, pendekatan yang relevan dengan kehidupan siswa, serta teknik evaluasi autentik yang menghargai kreativitas, pembelajaran IPS tidak lagi terasa membosankan. Sebaliknya, menjadi ruang yang menyenangkan, bermakna, dan mampu melatih pemikiran kritis serta sikap bijak dalam menghadapi era globalisasi.