

Nama : Siti Aminah

NPM : 2523031002

CASE STUDY

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:

- a) Project-Based Learning (PjBL) dengan Pendekatan Kontekstual

Model Project-Based Learning sangat cocok digunakan pada topik globalisasi karena globalisasi merupakan fenomena nyata yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti penggunaan media sosial, makanan cepat saji, mode berpakaian, dan budaya populer. Dengan pendekatan kontekstual, siswa tidak hanya mempelajari konsep globalisasi dari buku teks, tetapi juga mengaitkannya dengan pengalaman sehari-hari mereka. Model ini mampu meningkatkan keaktifan siswa karena mereka terlibat langsung dalam proses eksplorasi, pengumpulan data, dan pembuatan produk pembelajaran. Selain itu, PjBL melatih keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas yang selama ini belum berkembang akibat pembelajaran yang terlalu berpusat pada ceramah.

b) Ide Pembelajaran Berbasis Games

Ide pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran berbasis games (game-based learning) yang dikemas dalam bentuk simulasi dan tantangan kelompok tentang “*Globalisasi dan Pengaruhnya dalam Kehidupan*”. Dalam pembelajaran ini, siswa berperan sebagai pelaku sosial yang harus menyelesaikan berbagai misi terkait dampak globalisasi, seperti pengaruh budaya asing, perkembangan teknologi, dan perubahan gaya hidup. Melalui permainan, siswa diajak berdiskusi, mengambil keputusan, dan memerankan situasi nyata sehingga mereka tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi terlibat langsung dalam proses belajar. Pembelajaran berbasis games dipilih karena mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan fokus belajar siswa, terutama pada siswa yang sebelumnya pasif dan mudah bosan. Unsur permainan membuat suasana belajar lebih menyenangkan, menantang, dan interaktif, sehingga mengurangi kejemuhan dan rasa mengantuk. Selain itu, game mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan mengaitkan konsep globalisasi dengan pengalaman sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran IPS menjadi lebih bermakna karena siswa memahami globalisasi tidak sebagai konsep abstrak, tetapi sebagai realitas sosial yang mereka alami dalam kehidupan sehari-hari.

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:

Pak Doni dapat merancang pembelajaran inovatif dengan memadukan Project-Based Learning, pendekatan kontekstual, metode diskusi dan observasi, serta teknik wawancara dan presentasi kreatif.

Pembelajaran dimulai dengan guru menampilkan stimulus berupa video singkat tentang pengaruh globalisasi dalam kehidupan remaja, seperti tren media sosial, gaya hidup, dan budaya populer. Setelah itu, guru mengajukan pertanyaan pemanik, misalnya: “*Bagaimana globalisasi memengaruhi cara kalian berpakaian, berkomunikasi, dan berinteraksi?*” Tahap ini bertujuan membangkitkan rasa ingin tahu siswa.

Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberikan proyek bertema “Globalisasi di Sekitar Kita”. Setiap kelompok memilih subtema, seperti pengaruh globalisasi di bidang budaya, ekonomi, teknologi, atau gaya hidup remaja. Siswa melakukan observasi sederhana, wawancara teman atau keluarga, serta mengumpulkan data dari lingkungan sekitar dan media digital. Hasil proyek diwujudkan dalam bentuk poster digital, video pendek, atau infografis.

Pada tahap akhir, setiap kelompok mempresentasikan hasil proyeknya di depan kelas dan melakukan refleksi bersama mengenai dampak positif dan negatif globalisasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi, meluruskan konsep, dan mengaitkan temuan siswa dengan materi IPS.

Rancangan ini membuat pembelajaran IPS menjadi aktif, kolaboratif, dan bermakna karena siswa belajar dari pengalaman nyata, bukan sekadar dari buku teks.

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

Jawab:

Teknik evaluasi yang digunakan dalam rancangan ini adalah penilaian autentik, yang mencakup penilaian proses dan hasil belajar. Guru dapat menggunakan rubrik penilaian proyek yang menilai aspek pemahaman konsep globalisasi, kemampuan berpikir kritis, kerja sama kelompok, serta kreativitas produk yang dihasilkan. Selain itu, penilaian presentasi dan diskusi digunakan untuk melihat kemampuan komunikasi dan partisipasi siswa.

Guru juga dapat menambahkan refleksi individu, di mana siswa menuliskan pengalaman belajar mereka, pemahaman baru yang diperoleh, serta pendapat pribadi tentang globalisasi. Teknik evaluasi ini mendorong siswa lebih terlibat karena mereka merasa hasil kerja dan ide mereka dihargai, sekaligus melatih kreativitas, kejujuran, dan kemampuan berpikir reflektif.