

Nama : Indri Mutiara

NPM : 2523031001

CASE STUDY PERTEMUAN 4

SMP Negeri 3 di sebuah daerah pinggiran kota sedang mengalami penurunan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa:

1. Siswa menganggap pembelajaran IPS membosankan dan tidak relevan dengan kehidupan mereka.
2. Metode pengajaran guru masih bersifat ceramah, tanpa integrasi teknologi atau pendekatan kontekstual.
3. Guru kesulitan merancang pembelajaran yang melibatkan keterampilan berpikir kritis, reflektif, dan partisipatif.
4. Media dan sumber belajar IPS terbatas pada buku teks cetak, tanpa adanya variasi atau penyesuaian terhadap kondisi lokal.
5. Penilaian hanya berbasis tes hafalan, belum mengukur keterampilan analisis sosial, pemecahan masalah, atau nilai-nilai kewargaan.

Pihak sekolah ingin mengembangkan desain sistem pembelajaran IPS yang lebih relevan, kontekstual, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Untuk itu, pihak sekolah melibatkan mahasiswa program magister pendidikan IPS sebagai konsultan pengembangan sistem pembelajaran.

Pertanyaan:

1. Analisislah permasalahan dalam kasus di atas dengan menggunakan konsep dan prinsip dasar desain sistem pembelajaran! Apa saja akar masalahnya dari perspektif desain pembelajaran IPS?

➤ Ada beberapa masalah dalam pembelajaran dari kasus tersebut, di antaranya:

- 1) Analisis kebutuhan siswa & konteks lemah atau tidak ada. Desain tidak mempertimbangkan pengalaman, minat, budaya lokal, akses teknologi, dan level keterampilan berpikir siswa.
- 2) Strategi instruksional tidak sesuai tujuan. Metode ceramah tidak mendukung keterampilan berpikir kritis, reflektif, atau partisipasi aktif.
- 3) Media dan sumber belajar tidak variatif dan tidak kontekstual. Ketergantungan pada buku teks membuat materi terasa abstrak dan “tak relevan”.
- 4) Penilaian tidak aligned dengan tujuan. Hanya tes hafalan; tidak ada penilaian autentik untuk keterampilan analisis, kolaborasi, atau nilai-nilai kewargaan.
- 5) Kapasitas guru (desain & fasilitasi) terbatas. Guru belum terbiasa merancang pembelajaran kontekstual, memfasilitasi diskusi, proyek lapangan, atau menggunakan teknologi sederhana.
- 6) Sistem sekolah (waktu, kebijakan, dukungan) kurang mendukung inovasi. Jadwal, dukungan sumber daya, dan bantuan kolaboratif minim.
- 7) Evaluasi program tidak berjalan. Tidak ada siklus perbaikan berkelanjutan.

2. Jelaskan prosedur dan langkah-langkah sistematis dalam merancang sistem pembelajaran IPS yang kontekstual dan partisipatif, menggunakan salah satu model desain pembelajaran yang relevan!

➤ **Pembelajaran IPS menggunakan ADDIE dan *Team Games Tournament* (TGT)**

1. Analisis:

a. Analisis kebutuhan dan masalah

- Siswa menganggap IPS membosankan, pasif, dan tidak relevan.
- Guru ingin meningkatkan partisipasi, kerjasama, dan motivasi siswa.
- Pembelajaran IPS perlu menumbuhkan nilai sosial dan keterampilan berpikir kritis.

b. Analisis karakteristik siswa

- Usia SMP: suka aktivitas sosial, kompetitif, dan belajar melalui pengalaman konkret.
- Tingkat heterogen dalam kemampuan akademik dan motivasi belajar.
- Cenderung responsif terhadap permainan (*game-based learning*) dan kerja tim.

c. Analisis konteks

- Lingkungan sekolah di pinggiran kota; sumber belajar lokal tersedia (pasar, warga, lembaga sosial).
- Sarana teknologi terbatas — bisa memanfaatkan media sederhana (kartu, peta, poster, video pendek HP).

d. Analisis kompetensi & tujuan IPS. Misalnya, KD: “Menganalisis bentuk-bentuk interaksi sosial dan pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat.”
→ berarti pembelajaran perlu menumbuhkan kemampuan analisis sosial + kolaborasi + sikap sosial positif.

2. Desain. Guru merumuskan tujuan pembelajaran yang spesifik, terukur, dan relevan dengan kompetensi dasar IPS, misalnya siswa mampu menganalisis bentuk interaksi sosial di lingkungan sekitar. Strategi utama yang digunakan adalah model *Team Games Tournament (TGT)*, yang menggabungkan kerja sama kelompok dan kompetisi dalam suasana menyenangkan. Langkah-langkah TGT mencakup lima komponen utama, yaitu: penyajian materi oleh guru (class presentation), pembentukan tim heterogen (teams), pelaksanaan permainan atau kuis (games), turnamen antarkelompok (tournament), dan pemberian penghargaan kepada kelompok terbaik (team recognition). Agar pembelajaran kontekstual, materi dan soal dalam permainan disesuaikan dengan situasi sosial nyata di lingkungan siswa, seperti kegiatan gotong royong, keberagaman budaya, atau dinamika pasar tradisional.
3. Pengembangan (Development). Guru menyiapkan berbagai perangkat dan media pembelajaran, seperti kartu permainan IPS, lembar kerja kelompok, papan skor, serta rubrik penilaian kerja sama dan sportivitas. Guru juga dapat membuat bahan visual seperti video lokal atau foto kegiatan sosial sebagai stimulus pembelajaran.

4. Implementasi. Setelah semua perangkat siap, dilakukan implementasi (*implementation*) di kelas dengan langkah-langkah TGT secara sistematis. Pembelajaran dimulai dengan penjelasan materi singkat, dilanjutkan dengan kerja tim, permainan kuis berbasis kasus nyata, turnamen antarkelompok untuk memperoleh poin, dan diakhiri dengan refleksi nilai sosial serta pemberian penghargaan bagi tim terbaik. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, dan sportivitas siswa.

Langkah-langkah pelaksanaan TGT dalam konteks IPS:

- 1) Penyajian kelas (*Class Presentation*): Guru menjelaskan konsep interaksi sosial, menampilkan video lokal, atau studi kasus. (10–15 menit).
 - 2) Belajar dalam tim (*Teams*): Siswa dibagi dalam 4–5 tim heterogen (campur kemampuan). Tiap tim berdiskusi menjawab kartu soal, mencari fakta lokal, atau membuat peta sosial. (15–20 menit).
 - 3) Permainan (*Games*): Setiap anggota mewakili tim dalam permainan (kuis cepat, puzzle IPS, atau game kartu). (10–15 menit).
 - 4) Turnamen (*Tournament*): Perwakilan tim bertanding antar meja; pemenang mendapat poin untuk kelompoknya. (15 menit).
 - 5) Penghargaan tim (*Team Recognition*): Guru memberikan penghargaan (sertifikat, bintang, atau pujian) berdasarkan skor & sikap kerja sama.
 - 6) Refleksi & diskusi nilai sosial: Guru menuntun refleksi: “Apa yang kita pelajari tentang kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab sosial?” Siswa menulis *journal* refleksi singkat.
5. Evaluasi. Tahap terakhir adalah evaluasi (*evaluation*), yang mencakup evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama proses pembelajaran untuk melihat keterlibatan dan kolaborasi siswa, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah pembelajaran untuk menilai penguasaan konsep, sikap sosial, dan keterampilan berpikir kritis. Penilaian dilakukan secara autentik melalui observasi, jurnal refleksi, proyek kelompok, serta hasil turnamen. Melalui langkah-langkah sistematis ini, model TGT mampu menjadikan pembelajaran IPS lebih hidup, partisipatif, dan bermakna, karena siswa belajar tidak hanya dari buku, tetapi juga dari pengalaman sosial dan interaksi nyata di lingkungan mereka.

3. Berikan rekomendasi inovatif untuk media, pendekatan, dan teknik evaluasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS agar sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pendidikan IPS!

➤ **Pendekatan & strategi pengajaran**

- 1) *Project-Based Learning* (PBL) berbasis isu lokal — siswa mengidentifikasi masalah nyata (banjir, sampah, konflik jual-beli pasar), menyelidiki, dan merekomendasikan solusi.
- 2) *Place-Based / Community-Connected Learning* — gunakan lingkungan sekolah/kelurahan sebagai “laboratorium sosial”.
- 3) *Inquiry-Based Learning* — pertanyaan, hipotesis, pengumpulan data (observasi, wawancara), analisis.
- 4) *Service Learning* — proyek yang memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat sekaligus belajar IPS.
- 5) *Flipped Classroom* sederhana — materi pengantar berupa video pendek/teks dibaca di rumah; kelas digunakan untuk diskusi & aplikasi.
- 6) *Cooperative Learning* (*Jigsaw, Think-Pair-Share*) untuk melatih kolaborasi dan perspektif ganda.
- 7) *Simulation & Role Play* — misal simulasi musyawarah warga, debat kepentingan sosial.

➤ **Media & sumber belajar inovatif (murah & kontekstual)**

- 1) Peta komunitas & peta partisipatif (kertas besar, tin marker) — memetakan fasilitas, konflik, potensi.
- 2) Audio & video ponsel — siswa merekam wawancara warga, observasi, lalu menyunting sederhana.
- 3) Digital storytelling — membuat film dokumenter mini tentang isu lokal (HP + aplikasi gratis).
- 4) Google Form / Quizzes / Padlet / Jamboard / Google Classroom (jika tersedia) untuk kolaborasi & submission.
- 5) Media cetak lokal – koran desa, buletin RW, poster kampung — analisis wacana nyata.
- 6) Artefak lokal & narasumber — tokoh adat, LPM, PKK, pedagang pasar.
- 7) Infografis & peta konsep (manual atau digital) untuk menyajikan hasil analisis.

- 8) Board game sederhana/serious games yang dirancang untuk menggambarkan dinamika sosial (bisa dibuat siswa).

➤ **Teknik evaluasi yang sesuai (autentik + formatif)**

- 1) Rubrik performansi (kognitif, afektif, psikomotor, kolaborasi) — gunakan rubrik 4 level (Unggul, Baik, Cukup, Perlu Bimbingan).
- 2) Portofolio digital/fisik — kumpulan produk (laporan, video, foto, refleksi).
- 3) Penilaian proyek (project assessment) — presentasi publik, laporan tindakan, implementasi kecil.
- 4) Observasi terstruktur & checklist keterampilan — mis. kemampuan wawancara, analisis data, kerja tim.
- 5) Self-assessment & peer-assessment — gunakan lembar refleksi terstruktur; latih budaya umpan balik konstruktif.
- 6) Rubrik debat/role-play untuk menilai argumentasi dan etika kebahasaan.
- 7) Tes konsep singkat (pre/post) + peta konsep untuk mengukur perkembangan pemahaman konseptual.
- 8) Penilaian berdasar dampak (untuk service learning): adakah perubahan nyata (co: jumlah sampah menurun setelah kampanye)?

4. Kembangkan kerangka desain sistem pembelajaran IPS untuk satu tema tertentu (misalnya: keberagaman sosial, perubahan sosial, lingkungan hidup, atau lainnya).

➤ **Tema: Perubahan Sosial**

Tujuan Pembelajaran:

- Menjelaskan pengertian dan bentuk-bentuk perubahan sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat dengan memberikan contoh nyata di lingkungan sekitar secara lisan maupun tertulis dengan benar.
- Menganalisis faktor-faktor penyebab dan akibat perubahan sosial, baik yang bersifat positif maupun negatif, melalui kegiatan diskusi kelompok atau studi kasus lokal dengan tingkat ketepatan minimal 80%.
- Mengidentifikasi contoh perubahan sosial di lingkungan sekolah atau masyarakat, seperti perubahan gaya hidup, teknologi, dan pola interaksi, dengan menggunakan data hasil observasi lapangan atau wawancara sederhana.

- Menunjukkan sikap terbuka, kritis, dan adaptif terhadap perubahan sosial dengan berpartisipasi aktif dalam kegiatan diskusi, permainan edukatif, atau proyek sosial di kelas.

Pendekatan dan Strategi Pembelajaran:

Pembelajaran IPS tentang Perubahan Sosial menggunakan pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) yang menekankan keterkaitan antara materi pelajaran dengan situasi nyata dalam kehidupan siswa. Pendekatan ini bertujuan agar siswa tidak hanya memahami konsep perubahan sosial secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan fenomena yang mereka temui di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat. Melalui pendekatan kontekstual, guru memfasilitasi siswa untuk belajar dari pengalaman langsung, berkolaborasi, dan merefleksikan makna perubahan sosial dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Untuk menghidupkan suasana belajar yang aktif dan partisipatif, digunakan strategi pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Strategi ini memadukan unsur kerja sama, kompetisi sehat, dan permainan edukatif, sehingga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan terlibat secara emosional dalam proses belajar. Langkah-langkah strateginya meliputi:

1. Penyajian Materi (*Class Presentation*): Guru menyampaikan konsep dasar tentang perubahan sosial melalui tayangan video atau contoh kasus aktual di masyarakat, misalnya perubahan perilaku akibat perkembangan teknologi digital.
2. Pembentukan Kelompok (*Teams*): Siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok heterogen yang beranggotakan 4–5 orang untuk mendiskusikan bentuk dan faktor perubahan sosial di lingkungan mereka.
3. Permainan Edukatif (*Games*): Setiap kelompok mengikuti permainan kartu pertanyaan atau kuis interaktif tentang perubahan sosial. Pertanyaan berisi studi kasus yang dekat dengan pengalaman mereka, seperti perubahan gaya hidup remaja atau kebiasaan masyarakat dalam menggunakan media sosial.
4. Turnamen (*Tournament*): Perwakilan dari tiap kelompok bertanding untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan terkait materi. Turnamen dilakukan dalam suasana kompetitif namun menyenangkan.

5. Penghargaan (*Team Recognition*): Kelompok dengan skor tertinggi atau menunjukkan kerja sama terbaik diberi penghargaan simbolik seperti sertifikat atau bintang prestasi.
6. Refleksi dan Diskusi Nilai: Di akhir pembelajaran, siswa bersama guru melakukan refleksi tentang dampak perubahan sosial terhadap kehidupan, serta bagaimana mereka dapat beradaptasi secara positif terhadap perubahan tersebut.

Media dan Sumber Belajar:

1. Media pembelajaran

- Video dokumenter pendek tentang perubahan sosial di masyarakat, misalnya dampak teknologi terhadap gaya hidup remaja, perubahan pola komunikasi, atau transformasi ekonomi desa menjadi kota.
- Kartu permainan edukatif (Game Cards) berisi pertanyaan, studi kasus, atau pernyataan benar-salah tentang perubahan sosial untuk digunakan dalam kegiatan *Team Games Tournament*.
- Slide presentasi interaktif (PowerPoint/Canva/Genially) yang menampilkan gambar, grafik, dan ilustrasi menarik agar penyajian materi lebih kontekstual.
- Media sosial sekolah atau platform pembelajaran daring (Google Classroom, Padlet, atau Edmodo) sebagai sarana berbagi hasil proyek dan refleksi kelompok siswa.

2. Sumber Belajar

- Buku teks IPS kelas VIII sebagai sumber utama konsep dan teori dasar.
- Artikel berita dan majalah daring lokal yang membahas fenomena sosial terkini di lingkungan sekitar siswa, seperti urbanisasi, digitalisasi, atau perubahan nilai sosial.
- Lingkungan sekitar siswa, seperti sekolah, keluarga, dan masyarakat, yang dijadikan sumber belajar autentik untuk observasi atau wawancara sederhana.
- Sumber digital edukatif, misalnya video dari YouTube Edu, platform *Rumah Belajar Kemendikbud*, atau situs resmi yang relevan dengan topik perubahan sosial.

Penilaian Autentik

1) Penilaian Pengetahuan (Kognitif)

- Bentuk: Kuis interaktif dan permainan edukatif dalam *Team Games Tournament* (TGT).
- Instrumen: Kartu pertanyaan berisi studi kasus, pernyataan benar-salah, dan soal analisis singkat tentang faktor dan dampak perubahan sosial.
- Kriteria Penilaian:
 - Ketepatan menjawab pertanyaan (skor 0–100).
 - Kemampuan mengaitkan teori dengan kasus nyata.
 - Partisipasi aktif dalam diskusi kelompok.

2) Penilaian Keterampilan (Psikomotorik)

- Bentuk: Proyek observasi mini atau laporan hasil wawancara tentang perubahan sosial di lingkungan sekitar.
- Instrumen: Lembar observasi dan rubrik penilaian proyek.
- Indikator dan Kriteria:
 - Kemampuan mengidentifikasi bentuk perubahan sosial di lingkungan nyata.
 - Ketepatan dan kerapian dalam menyusun laporan.
 - Keaslian data hasil wawancara atau observasi.
 - Kemampuan menyajikan hasil proyek secara kreatif (poster, video pendek, atau presentasi).

3) Penilaian Sikap (Afektif)

- Bentuk: Observasi selama diskusi dan permainan TGT, serta refleksi diri.
- Instrumen: Lembar penilaian sikap dan jurnal refleksi siswa.
- Indikator dan Kriteria:
 - Tanggung jawab dalam kelompok.
 - Kerja sama dan sportivitas selama turnamen.
 - Sikap terbuka terhadap pandangan teman dan perubahan sosial di masyarakat.
 - Kemampuan merefleksikan nilai-nilai sosial positif seperti toleransi dan adaptasi.

Prinsip interaksi guru-siswa-sumber

- 1) Guru sebagai Fasilitator dan Pengarah Pembelajaran. Guru berperan menuntun siswa menemukan konsep perubahan sosial melalui kegiatan yang bermakna. Guru memulai pembelajaran dengan memunculkan masalah nyata di lingkungan sekitar (misalnya perubahan gaya hidup akibat teknologi), lalu membimbing siswa untuk mencari solusi atau penjelasan berdasarkan teori IPS. Dalam strategi TGT, guru juga menjadi pengatur dinamika kelompok dan pengarah turnamen agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran dan nilai sportivitas.
- 2) Siswa sebagai Subjek Aktif dan Pembelajar Sosial. Siswa diposisikan sebagai penemu dan pengonstruksi pengetahuan, bukan hanya penerima informasi. Mereka berinteraksi dengan teman sekelompok dalam kegiatan diskusi, permainan, dan proyek mini tentang perubahan sosial di masyarakat. Melalui interaksi ini, siswa belajar berpikir kritis, berargumentasi, bekerja sama, serta menghargai perbedaan pendapat. Dalam konteks TGT, siswa juga belajar dari pengalaman berkompetisi secara sehat dan reflektif.
- 3) Sumber Belajar sebagai Wahana Pengalaman Nyata. Sumber belajar tidak terbatas pada buku teks, tetapi juga mencakup lingkungan sosial, media digital, artikel berita, narasumber lokal, dan hasil observasi lapangan. Sumber-sumber ini memungkinkan siswa mengalami pembelajaran yang autentik dan relevan. Misalnya, siswa melakukan wawancara dengan warga sekitar tentang perubahan sosial di desa mereka, atau menelusuri berita daring mengenai perubahan gaya hidup masyarakat urban.
- 4) Interaksi Tiga Arah (Triangular Interaction)
Guru ↔ Siswa: Guru memfasilitasi dialog terbuka, memberikan umpan balik konstruktif, dan memotivasi siswa agar berpikir reflektif.
Siswa ↔ Sumber: Siswa mengeksplorasi informasi dari sumber-sumber belajar yang beragam untuk mengembangkan pemahaman yang lebih luas.
Guru ↔ Sumber: Guru memilih, mengadaptasi, dan memodifikasi sumber belajar agar sesuai dengan konteks lokal dan karakteristik siswa.