

Nama : Siti Aminah

NPM : 2523031002

CASE STUDY

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?

Jawab:

Masalah yang terjadi dalam kasus tersebut adalah:

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

Penyebab atau akar munculnya masalah dari kasus tersebut diantaranya:

- a. Kegagalan dalam menganalisis kebutuhan siswa dan konteks. Bisa jadi sekolah tidak melakukan diagnostik kepada siswa sehingga guru tidak memiliki data tentang minat, kebutuhan dan karakteristik siswa. Dengan demikian wajar saja jika minat siswa turun dan merasa bosan mengikuti pembelajaran karena pembelajaran dirancang tidak memperhatikan karakteristik siswa.
- b. Tujuan pembelajaran yang tidak menuntun keterampilan tingkat tinggi, tujuan terlalu berorientasi kognitif rendah (hafalan), bukan C2–C6 (analisis, evaluasi, kreasi) atau afektif/psikomotor
- c. Strategi/model pembelajaran tidak selaras dengan tujuan. Jika tujuan hanya mengukur hafalan, guru memilih ceramah. Tidak ada pilihan model aktif (PjBL, PBL, Inkuiri)
- d. Kurangnya media kontekstual, dan kemampuan guru memakai teknologi dan merancang aktivitas berpikir kritis.
- e. Asesmen berbasis hafalan mengarahkan perilaku belajar ke memorisasi (*backwash effect*).

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

Jawab:

Untuk merancang sistem pembelajaran yang kontekstual dan partisipatif saya menggunakan model pembelajaran ADDIE dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Analysis

- Mengidentifikasi profil siswa seperti minat, gaya belajar, kemampuan literasi digital dan pengetahuannya terhadap isu lokal
- Menganalisis kebutuhan pembelajaran dengan melihat kesenjangan antara tujuan kurikulum IPS dan capaian actual
- Mengidentifikasi sumber daya yang dimiliki seperti waktu jam pelajaran, ketersediaan media dan mitra lokal yang bisa diajak kerja sama.
- Wawancara kepala sekolah, guru IPS, sejumlah siswa, perwakilan orang tua, komunitas lokal.

b. Design

- Menentukan tujuan pembelajaran operasional
- Pilih model pembelajaran seperti *Project-Based Learning (PjBL)* atau *Problem-Based Learning (PBL)*
- Rancang skenario pembelajaran berlapis: modul 3–4 pertemuan, tiap pertemuan ada tujuan khusus (memahami → menganalisis → merancang → merefleksi).
- Rancang penilaian autentik: rubrik produk, portofolio, penilaian kolaboratif, self-assessment, observasi proses.
- Rancang media & sumber: campuran (printed + digital + lapangan + narasumber lokal).
- Rencana diferensiasi: remedial & pengayaan.
- Rencana pelatihan guru: *microteaching*, *coaching*, *lesson study*.

c. Development

- Kembangkan modul ajar dan LKPD yang kontekstual
- Siapkan rubrik penilaian
- Kembangkan materi digital

d. Implementation

- Pelatihan guru
- Pelaksanaan pembelajaran
- Fasilitasi dan mentoring

- Dokumentasi kegiatan
- e. Evaluation
- Asesmen formatif melihat dari observasi harian, jurnal guru dan umpan balik siswa
 - Asesmen sumatif
 - Revisi siklus untuk merevisi modul jika kurang tepat
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!

Jawab:

a. Media

- Sumber Lokal Digitalisasi: dokumentasikan kasus lokal (foto, wawancara audio warga)
- Video micro-learning (2–5 menit): menampilkan isu lokal & narasumber setempat (bisa dibuat siswa/pelajar).
- Infografis & Poster Digital (Canva): produksi karya siswa untuk kampanye sosial.
- Peta Sosial & Peta Partisipatif: peta masalah di lingkungan (GIS sederhana, *Google My Maps*) untuk visualisasi isu.
- Platform LMS ringan / WhatsApp group terstruktur: forum diskusi, unggah tugas, umpan balik.
- Toolkit observasi: lembar wawancara, checklist, kamera ponsel untuk dokumentasi.
- Mitra komunitas & kunjungan lapangan: puskesmas, dinas, LSM, tokoh masyarakat.

b. Pendekatan

- Project-Based Learning (PjBL) berfokus produk nyata (kampanye kebersihan, pengumpulan data warga).
- Problem-Based Learning (PBL): gunakan kasus lokal sebagai problem trigger.
- Inquiry-based learning / Socratic questioning untuk mengasah berpikir kritis.
- Role-play & Simulation: menggambarkan aktor sosial (warga, pedagang, petugas) untuk empati & analisis.
- Service Learning (Pengabdian): proyek yang menghubungkan pembelajaran dengan pelayanan masyarakat (mis. aksi bersih lingkungan).

- Lesson Study / Collaborative Planning antar guru untuk meningkatkan kualitas RPP.

c. Teknik Evaluasi

- Penilaian Produk (rubrik): poster kampanye, proposal solusi, video pendek.
 - Portofolio digital: kumpulan bukti proses (foto lapangan, refleksi, dokumen)
 - Penilaian Kinerja (performance-based): observasi presentasi, wawancara warga, simulasi dialog publik.
 - Peer assessment & self-assessment: rubrik sederhana untuk kerja kelompok.
 - Asesmen Berbasis Kelas (Classroom Assessment Techniques): exit ticket, concept map pre-post, jigsaw output.
 - Survei minat & persepsi pre-post: ukur perubahan minat/ relevansi.
 - Refleksi terstruktur: jurnal siswa yang memuat bukti tindakan & rencana tindak lanjut.
4. Kembangkan kerangka desain sistem pembelajaran IPS untuk satu tema tertentu (misalnya: keberagaman sosial, perubahan sosial, lingkungan hidup, atau lainnya), dengan memuat:
- Tujuan pembelajaran
 - Pendekatan dan strategi pembelajaran
 - Media dan sumber belajar
 - Penilaian autentik
 - Prinsip interaksi guru-siswa-sumber

Jawab:

Kerangka desain ada di lembar berikutnya.

MODUL AJAR PEMBELAJARAN MENDALAM

Penyusun : Siti Aminah, S.Pd.
Sekolah : SMPQ Pelita Khoirul Ummah
Tahun Pelajaran : 2025/2026
Semester : 1
Kelas / Fase Capaian : 9 / D
Topik / Elemen : Perubahan Sosial
Alokasi Waktu : 3 × 40 Menit

A. Identifikasi	Peserta Didik	Peserta didik berasal dari latar belakang sosial-budaya yang beragam dan hidup di era digital yang dinamis. Mereka sering mengalami perubahan sosial di lingkungan sekitar, namun belum sepenuhnya memahami penyebab dan dampaknya. Sebagian besar siswa menunjukkan rasa ingin tahu tinggi terhadap fenomena sosial, tetapi masih pasif dalam berdiskusi. Mereka membutuhkan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan, dengan konteks nyata agar mampu berpikir kritis dan reflektif terhadap perubahan yang terjadi.
	Materi Pelajaran	• Pengertian perubahan sosial. • Bentuk-bentuk perubahan sosial (cepat/lambat, kecil/besar, direncanakan/tidak). • Faktor penyebab perubahan sosial (internal dan eksternal). • Dampak perubahan sosial terhadap kehidupan masyarakat. • Upaya adaptasi dan inovasi dalam menghadapi perubahan sosial.
	Dimensi Profil Lulusan	☐ DPL2 Kewargaan ☐ DPL3 Penalaran Kritis ☐ DPL5 Kolaborasi

		☐ DPL8 Komunikasi
B. Desain Pembelajaran	Capaian Pembelajaran	Peserta didik mampu memahami, menganalisis, dan menyajikan bentuk, penyebab, serta dampak perubahan sosial yang terjadi di masyarakat, serta menunjukkan sikap terbuka dan kritis terhadap perubahan.
	Lintas Disiplin Ilmu	IPS terintegrasi dengan: • Bahasa Indonesia (komunikasi & pelaporan hasil observasi) • PPKn (nilai tanggung jawab sosial & kepedulian terhadap sesama) • Informatika: pemanfaatan teknologi digital untuk presentasi hasil proyek.
	Tujuan Pembelajaran	• Menjelaskan konsep dan bentuk-bentuk perubahan sosial di masyarakat. • Menganalisis penyebab dan dampak perubahan sosial di lingkungan sekitar. • Menyajikan hasil pengamatan atau wawancara tentang perubahan sosial dalam bentuk poster atau laporan digital. • Menunjukkan sikap terbuka, kritis, dan tanggung jawab terhadap perubahan sosial di sekitar.
	Topik Pembelajaran	“Perubahan Sosial di Lingkungan Sekitar Kita”
	Praktik Pedagogis	Model: <i>Project-Based Learning (PjBL)</i> Menggunakan pendekatan inkuiri dan reflektif untuk menumbuhkan kesadaran sosial. Prinsip utama: <i>berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.</i>

	Kemitraan Pembelajaran	- Guru IPS bekerja sama dengan guru Bahasa Indonesia (pembuatan laporan hasil observasi). - Kolaborasi dengan masyarakat sekitar atau petugas kebersihan untuk data lapangan.
	Lingkungan Pembelajaran	Lingkungan sekolah dan sekitar rumah sebagai laboratorium sosial. Kelas digunakan untuk diskusi dan refleksi, sedangkan lapangan atau lingkungan masyarakat digunakan untuk observasi kontekstual. Budaya belajar: kolaboratif, eksploratif, reflektif.
	Pemanfaatan Digital	- Penggunaan <i>Canva</i> untuk membuat poster hasil proyek. <i>Google Form</i> atau <i>Padlet</i> untuk mengumpulkan data sederhana dari wawancara. - Video dokumenter mini tentang perubahan sosial.
C. Pengalaman Belajar	Langkah-langkah Pembelajaran	
	AWAL	- Guru menampilkan video singkat tentang perubahan sosial di era digital. - Siswa menuliskan contoh perubahan sosial yang mereka alami dan mendiskusikan apakah perubahan tersebut positif atau negatif.
	INTI	Memahami - Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil (4–5 orang). - Siswa membaca artikel atau berita lokal tentang perubahan sosial dan membuat peta konsep penyebab dan bentuk perubahan sosial.

		Mengaplikasi Siswa melakukan observasi atau wawancara untuk mengetahui perubahan sosial di lingkungan sekitar, lalu menyusun poster digital berjudul 'Jejak Perubahan Sosial di Sekitarku'
		Merefleksi Kelompok mempresentasikan hasil proyek, mendiskusikan dampak perubahan sosial, dan menyimpulkan maknanya bagi masyarakat.
	PENUTUP	- Guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran bersama. - Siswa menulis refleksi pribadi: 'Perubahan apa yang paling memengaruhi hidup saya dan bagaimana saya meresponsnya?' - Guru memberikan apresiasi terhadap keaktifan dan karya siswa.
D. Asesmen Pembelajaran	Asesmen pada Awal Pembelajaran:	Teknik tanya jawab dan observasi dengan menilai pengetahuan awal dan kesadaran sosial siswa
	Asesmen pada Proses Pembelajaran:	Teknik observasi dan diskusi kelompok dengan menilai keaktifan, kerja sama, ide kritis
	Asesmen pada Akhir Pembelajaran:	Produk (poster) dan presentasi dengan menilai pada aspek pemahaman konsep, solusi sosial, kreativitas, sikap peduli

....., 2025

Kepala Sekolah

Guru Mata pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.

Lampiran

Contoh format penilaian (sesuaikan dengan kebutuhan)

A. ASESMEN / PENILAIAN HASIL PEMBELAJARAN

1. ASESMEN AWAL NON KOGNITIF:

Contoh: untuk mengetahui kondisi awal mental para peserta didik

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Apa kabar hari ini?		
2	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3	Apakah kalian dalam keadaan sehat?		
4	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		

2. ASESMEN FORMATIF:

Diskusi: melatih kemampuan peserta didik dalam berkolaborasi dengan kelompoknya, melatih berbicara dan berani mengungkapkan pendapat, memunculkan ide-idenya,

bekerja sama dalam tim

Presentasi: melatih kemampuan peserta didik dalam melatih berbicara di depan umum, berani mengajukan pertanyaan terhadap pemaparan hasil kerja milik kelompok lain, memaksimalkan kerja kelompok

Unjuk kerja: menilai keterampilan proses yang dimiliki setiap anak, dan perkembangannya

FORMAT PENILAIAN FORMATIF

No	Nama Peserta Didik	SKOR					Total Skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1								
2								
3								
dst								

Rubrik Penilaian

Skor	Deskripsi Umum
5	Sangat aktif berkontribusi dalam diskusi dan presentasi, ide orisinal, komunikasi sangat jelas, keterampilan kerja sangat baik, dan konsisten.
4	Aktif berdiskusi dan presentasi, mampu menjelaskan ide dengan baik, keterampilan kerja terlihat dan berkembang.
3	Cukup aktif, sesekali berpartisipasi dalam diskusi/presentasi, menjawab jika ditanya, keterampilan dasar mulai terlihat.
2	Kurang aktif, jarang berbicara atau menyumbang ide, presentasi kurang jelas, keterampilan belum konsisten.
1	Tidak menunjukkan partisipasi, tidak memahami tugas, tidak menunjukkan keterampilan atau perkembangan kerja.

a. Instrumen Penilaian Sikap

1) Sikap Spiritual

Teknik Penilaian : Penilaian diri

Instrumen Penilaian : Rubrik

Nama Peserta didik :

No.	Indikator	SL	SR	KD	TP
1	Siswa berdoa sebelum dan sesudah memulai pembelajaran				
2	Siswa mempunyai rasa empati dan kasih sayang antar sesama				
3	Siswa saling membantu antar sesama				
4	Siswa mampu memahami diri sendiri dan nilai-nilai diri				

2) Sikap Sosial

Teknik Penilaian : Penilaian Antar Teman

Instrumen Penilaian : Rubrik

Nama Peserta didik :

No.	Indikator	SL	SR	KD	TP
1	Siswa mampu berkomunikasi dengan baik				
2	Siswa mampu bekerja sama dengan baik				
3	Siswa peduli terhadap lingkungan				
4	Siswa mampu menghargai setiap perbedaan pendapat				

Keterangan

SL = *Selalu* : *sangat baik (4)*

SR = *Sering* : *baik (3)*

KD = *Kadang-kadang* : *cukup (2)*

TP = *Tidak Pernah* : *perlu bimbingan (1)*

Nilai Akhir : Jumlah skor yang diperoleh x100

16

b. Instrumen Penilaian Pengetahuan

Penilaian Kelompok Pengerjaan LKPD

No	Nama Kelompok	Aspek Penilaian				Jumlah Nilai
		Kelengkapan Jawaban	Ketepatan Konsep	Penyajian Data dalam Matriks	Refleksi atau Pemahaman Aplikatif	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						

Pedoman Skor

Aspek Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Kelengkapan Jawaban	Semua soal LKPD dijawab lengkap dan sesuai	Sebagian besar soal dijawab dengan tepat	Hanya sebagian kecil soal dijawab	Hampir seluruh soal kosong atau tidak sesuai
Ketepatan Konsep	Semua konsep	Ada 1–2 kekeliruan kecil dalam konsep	Beberapa konsep masih keliru	Banyak kesalahan konsep
Penyajian Data dalam Matriks	Data tersusun rapi dan sesuai konteks JFC	Data cukup sesuai, hanya sedikit kekurangan	Penyajian kurang rapi atau tidak lengkap	Tidak menyusun data dalam bentuk matriks
Refleksi atau Pemahaman Aplikatif	Memberikan jawaban reflektif yang bermakna	Memberikan jawaban cukup jelas dan logis	Jawaban masih umum dan kurang mendalam	Tidak menjawab atau sangat tidak relevan

Nilai Akhir : Jumlah skor yang diperoleh x100

16

B. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Remedial

Tujuan: Membantu peserta didik yang belum memahami konsep dasar matriks agar dapat mengikuti pembelajaran sesuai tujuan.

Strategi Remedial:

- Siswa menulis laporan individu tentang satu masalah sosial yang belum mereka pahami.

Pengayaan

Tujuan: Memberikan tantangan lebih bagi peserta didik yang cepat memahami materi untuk

memperdalam dan memperluas pemahaman mereka.

Strategi Pengayaan:

Siswa membuat video pendek atau infografis digital tentang solusi sosial nyata di lingkungan mereka.

C. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Refleksi Guru:

No	Aspek	Refleksi Guru	Jawaban
1	Penguasaan Materi	Apakah saya sudah memahami cukup baik materi dan aktifitas pembelajaran ini?	
2	Penyampaian Materi	Apakah materi ini sudah tersampaikan dengan cukup baik kepada peserta didik?	
3	Umpan balik	Apakah 100% peserta didik telah mencapai penguasaan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?	

Refleksi Peserta Didik:

Menutup pembelajaran dengan meminta siswa melakukan refleksi terhadap apa yang sudah mereka pelajari dengan menjawab pertanyaan refleksi di lembar refleksi