

Nama : DIAH RACHMAWATI SYUKRI
NIM : 2523031003
Mata Kuliah : Desain dan Model Pembelajaran IPS

Sebuah SMA unggulan di kota besar memiliki akses lengkap terhadap fasilitas teknologi seperti LMS, proyektor interaktif, perangkat mobile siswa, dan koneksi internet. Namun, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPS belum berdampak signifikan terhadap kemampuan berpikir kritis, empati sosial, dan kepekaan terhadap isu-isu global.

Beberapa temuan dari observasi dan wawancara:

1. Guru masih menggunakan metode ceramah meskipun tersedia teknologi digital.
2. Siswa tidak dilibatkan secara aktif dalam proses belajar, meskipun sebagian besar memiliki potensi tinggi dalam berpikir analitis.
3. Topik-topik seperti konflik global, perubahan sosial, dan isu lingkungan hanya diajarkan dari buku teks.
4. Penilaian masih berfokus pada hafalan fakta dan definisi, belum menyentuh kompetensi abad 21.
5. Sekolah ingin menerapkan pendekatan berbasis teknologi yang aktif dan kolaboratif, dengan menerapkan model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menyelesaikan masalah sosial nyata melalui model ASSURE.

Pertanyaan:

1. Analisislah akar permasalahan dalam kasus tersebut dari perspektif prinsip desain pembelajaran berbasis teknologi! Mengapa keberadaan fasilitas teknologi tidak otomatis meningkatkan kualitas pembelajaran?

Jawaban:

Permasalahan utama pada SMA unggulan tersebut bukan terletak pada kurangnya fasilitas teknologi, melainkan pada ketidaksesuaian antara penggunaan teknologi dan prinsip desain pembelajaran yang efektif. Teknologi hanyalah alat bantu, bukan solusi otomatis bagi peningkatan kualitas belajar (Smaldino, Lowther, & Russell, 2019). Dalam kasus ini, guru masih menggunakan pendekatan ceramah yang bersifat *teacher-centered*, sehingga potensi teknologi tidak dimanfaatkan untuk mendukung aktivitas *student-centered learning*.

Akar masalahnya dapat dilihat dari tiga aspek:

- 1) *Aspek desain instruksional*. Guru tidak mengintegrasikan teknologi dengan tujuan, karakteristik siswa, dan metode pembelajaran. Akibatnya, media digital hanya berfungsi sebagai pelengkap, bukan penggerak pengalaman belajar.
 - 2) *Aspek pedagogis*. Pembelajaran tidak menumbuhkan interaksi aktif, berpikir kritis, atau kolaborasi sosial yang menjadi ciri pembelajaran abad ke-21.
 - 3) *Aspek evaluasi*. Penilaian hanya menekankan hafalan, sehingga tidak menilai kemampuan analitis, empati, dan kesadaran global siswa.
2. Jelaskan secara rinci bagaimana model ASSURE dapat digunakan untuk merancang ulang pembelajaran IPS pada tema “Konflik Global dan Upaya Perdamaian”! Uraikan masing-masing tahap ASSURE dan bagaimana penerapannya dapat mengatasi masalah yang ada.

Jawaban:

Model ASSURE terdiri atas enam tahap: (1) *Analyze Learners*; (2) *State Objectives*; (3) *Select Methods, Media, and Materials*; (4) *Utilize Media and Materials*; (5) *Require Learner Participation*; dan (6) *Evaluate and Revise*.

Berikut penerapan sistematisnya:

A – Analyze Learners (Analisis Peserta Didik)

Guru menganalisis karakteristik siswa SMA unggulan: mereka memiliki kemampuan berpikir analitis tinggi, terbiasa menggunakan teknologi, dan memiliki akses internet yang baik. Namun, mereka cenderung pasif secara sosial. Tahap ini mengatasi kendala nomor (2) dengan memahami potensi dan kebutuhan siswa agar strategi pembelajaran berbasis teknologi lebih sesuai dengan gaya belajar mereka.

S – State Objectives (Menetapkan Tujuan Pembelajaran)

Tujuan pembelajaran dirumuskan menggunakan taksonomi Bloom revisi: “Siswa mampu menganalisis penyebab konflik global, mengevaluasi peran lembaga internasional dalam upaya perdamaian, dan merancang solusi damai melalui kolaborasi digital”. Menjawab kelemahan fokus hafalan (poin 4), karena tujuan ini menekankan keterampilan berpikir kritis, empati, dan pemecahan masalah.

S – Select Methods, Media, and Materials (Memilih Metode, Media, dan Materi)

Metode yang digunakan adalah Project-Based Learning berbasis teknologi dengan media interaktif seperti *Learning Management System (LMS)*, *Padlet* untuk diskusi ide, dan *Canva/Google Slides* untuk presentasi proyek. Materi berupa video dokumenter konflik global, artikel PBB, dan studi kasus real-time. Mengubah pendekatan ceramah menjadi pembelajaran aktif yang berbasis data nyata (poin 1 dan 3).

U – Utilize Media and Materials (Menggunakan Media dan Materi)

Guru memfasilitasi eksplorasi isu global melalui video, simulasi peran (role-play diplomasi perdamaian), dan diskusi daring di LMS. Siswa bekerja dalam kelompok lintas minat untuk membuat kampanye digital “Peace for All”. Mengoptimalkan fasilitas digital untuk *active learning* dan kolaborasi global berbasis proyek.

R – Require Learner Participation (Melibatkan Partisipasi Siswa)

Siswa terlibat secara aktif dalam diskusi, debat daring, pembuatan konten kampanye, dan refleksi empatik tentang makna perdamaian. Meningkatkan partisipasi dan empati sosial siswa (poin 2 dan 3).

E – Evaluate and Revise (Evaluasi dan Revisi)

Evaluasi dilakukan secara otentik dengan rubrik yang menilai aspek kognitif (analisis masalah global), afektif (empati dan sikap perdamaian), serta psikomotor (keterampilan digital dan kolaborasi). Mengatasi keterbatasan penilaian tradisional (poin 4) dan memastikan pembelajaran berorientasi pada kompetensi abad ke-21.

3. Lakukan refleksi kritis-holistik terhadap kelebihan dan keterbatasan model ASSURE dalam pembelajaran IPS kontekstual. Bagaimana model ini dapat mendukung pendidikan IPS yang memadukan aspek kognitif, afektif, dan sosial?

Jawaban:

Model ASSURE (Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media, and Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, Evaluate and Revise) dikembangkan untuk membantu guru merancang pembelajaran yang efektif, sistematis, dan berbasis teknologi. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menekankan pemahaman nilai, empati sosial, dan kesadaran global, model ini dapat menjadi panduan

strategis yang memadukan unsur kognitif, afektif, dan sosial apabila diterapkan secara reflektif.

Kelebihan model ASSURE:

- 1) Integratif dan kontekstual. Model ASSURE menuntun guru untuk menghubungkan tujuan pembelajaran, karakter siswa, metode, dan media secara terpadu.
- 2) Berorientasi teknologi edukatif. Mendorong pemanfaatan teknologi sebagai sarana belajar aktif, bukan sekadar alat bantu.
- 3) Fleksibel dan partisipatif. Memberi ruang besar bagi keterlibatan siswa, diskusi, dan kerja kolaboratif yang sangat relevan dengan konteks IPS multikultural.
- 4) Mendorong pembelajaran holistic. Dengan kombinasi strategi digital, refleksi sosial, dan proyek empatik, model ini mengembangkan ranah kognitif, afektif, dan sosial secara seimbang.

Keterbatasan model ASSURE:

- 1) Bergantung pada kesiapan guru. Jika guru belum menguasai teknologi pendidikan dan strategi konstruktivistik, penerapannya dapat kembali menjadi “ceramah digital.”
- 2) Membutuhkan waktu dan perencanaan tinggi. Setiap tahap ASSURE menuntut desain yang detail dan penilaian autentik yang kompleks.
- 3) Fokus media bisa menggeser nilai. Jika tidak dikontrol, penggunaan teknologi dapat mengalihkan perhatian dari nilai-nilai humanistik IPS ke aspek teknis semata.

Jika diterapkan secara reflektif, model ASSURE dapat menjadi sarana efektif untuk membangun keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, dan sosial:

- Aspek kognitif, siswa belajar menganalisis isu sosial, politik, dan ekonomi melalui data digital dan sumber global.
- Aspek afektif, pembelajaran melibatkan refleksi dan diskusi nilai, menumbuhkan empati terhadap perbedaan dan penderitaan manusia.
- Aspek sosial, kegiatan kolaboratif dan proyek berbasis komunitas mengembangkan keterampilan komunikasi, toleransi, dan kerja sama.

4. Rancanglah desain pembelajaran singkat berbasis ASSURE untuk topik tersebut, dengan mencakup:
 - Analisis Karakteristik Peserta Didik
 - Tujuan Pembelajaran
 - Metode dan Media
 - Keterlibatan Siswa
 - Penilaian dan Umpan Balik

Jawaban :

Desain Pembelajaran Berbasis Model ASSURE

Tema: Konflik Global dan Upaya Perdamaian

Mata Pelajaran: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Jenjang: SMA

Tahap ASSURE	Uraian Desain Pembelajaran
<i>A – Analyze Learners (Analisis Karakteristik Peserta Didik)</i>	Siswa SMA unggulan di kota besar dengan tingkat literasi digital tinggi dan akses ke perangkat teknologi (laptop, ponsel, LMS sekolah). Namun, hasil observasi menunjukkan siswa cenderung pasif dan berorientasi hafalan. Mereka memiliki potensi berpikir analitis dan kritis yang belum optimal. Sebagian besar terbiasa dengan media digital dan pembelajaran berbasis proyek akan memotivasi mereka.
<i>S – State Objectives (Merumuskan Tujuan Pembelajaran)</i>	Setelah mengikuti pembelajaran, siswa diharapkan mampu: 1) Menjelaskan pengertian dan bentuk konflik global beserta dampaknya terhadap kehidupan sosial. 2) Menganalisis faktor penyebab dan dampak konflik global berdasarkan studi kasus nyata (misalnya, konflik Palestina-Israel atau perang Ukraina-Rusia). 3) Mengidentifikasi peran lembaga internasional (PBB, ASEAN, UNESCO) dalam menciptakan perdamaian. 4) Menunjukkan sikap empati dan toleransi dalam diskusi kelompok tentang upaya perdamaian dunia.
<i>S – Select Methods, Media, and Materials (Memilih Metode, Media, dan Materi)</i>	Metode: <i>Project-Based Learning</i> dan <i>Collaborative Discussion</i> berbasis isu global. Media: Video dokumenter konflik global (YouTube/UNICEF), infografis interaktif (Canva), forum LMS sekolah, dan <i>Google Jamboard</i> untuk kolaborasi ide perdamaian. Materi: Artikel berita terkini, laporan PBB tentang perdamaian dunia, dan sumber belajar digital IPS kelas XI.
<i>U – Utilize Media and Materials</i>	1) Guru membuka pelajaran dengan video singkat “Dampak Konflik Global terhadap Kemanusiaan”.

<i>(Pemanfaatan Media dan Materi)</i>	2) Siswa membaca artikel konflik aktual melalui LMS dan mendiskusikannya dalam kelompok. 3) Setiap kelompok membuat <i>poster digital</i> atau <i>infografis</i> tentang solusi perdamaian menggunakan Canva dan mempresentasikannya di kelas. 4) Guru memandu refleksi bersama terkait nilai-nilai kemanusiaan dan perdamaian.
<i>R – Require Learner Participation (Keterlibatan Siswa)</i>	Siswa terlibat aktif dalam: 1) Diskusi kelompok analisis kasus konflik global. 2) Kolaborasi pembuatan <i>digital poster</i> yang menampilkan solusi perdamaian. 3) Forum debat terarah di LMS: “Apakah konflik dapat dihindari di era globalisasi?” 4) Refleksi individu melalui <i>Google Form</i> tentang peran pribadi dalam menciptakan perdamaian sosial.
<i>E – Evaluate and Revise (Penilaian dan Revisi)</i>	Penilaian: • <i>Kognitif:</i> Tes formatif dan analisis studi kasus (rubrik berpikir kritis). • <i>Afektif:</i> Observasi sikap empati dan toleransi saat diskusi. • <i>Psikomotorik/Sosial:</i> Produk kolaboratif (poster digital, presentasi). Umpan Balik: Guru memberikan komentar langsung di LMS dan refleksi kelas terbuka. Revisi: Guru mengevaluasi efektivitas media dan tingkat partisipasi siswa untuk perbaikan pada pertemuan berikutnya.