

Nama : Habibah Husnul Khotimah

NPM : 2523031006

STUDI KASUS

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?
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.
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?
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

PENYELESAIAN STUDI KASUS

1. Pembelajaran IPS di SMA tersebut tidak menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kritis, empati sosial, dan kepekaan global meskipun fasilitas teknologi sangat lengkap, karena inti permasalahan bukan terletak pada ketersediaan teknologi, melainkan pada ketidaktepatan desain pembelajaran berbasis teknologi. Prinsip desain pembelajaran modern menegaskan bahwa teknologi tidak otomatis meningkatkan kualitas pembelajaran apabila tidak diintegrasikan melalui perencanaan pedagogis yang tepat (Reiser & Dempsey, 2018). Berdasarkan model ASSURE, tampak bahwa guru tidak melakukan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa secara mendalam, sehingga potensi siswa yang memiliki kemampuan analitis tinggi tidak diarahkan ke aktivitas teknologi yang bermakna. Tujuan pembelajaran juga masih berorientasi pada hafalan, bukan keterampilan abad 21, sehingga strategi pembelajaran tidak berubah meskipun teknologi tersedia.

Selanjutnya, pemilihan metode dan media tidak selaras dengan prinsip integrasi teknologi. Guru tetap menggunakan ceramah, padahal teknologi baru akan memberi dampak signifikan jika digunakan untuk menciptakan pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis pemecahan masalah. Teknologi di sekolah tersebut hanya menjadi alat presentasi, bukan sarana konstruksi pengetahuan. Hal ini bertentangan dengan prinsip desain pembelajaran yang menegaskan bahwa media harus dipilih sesuai dengan kebutuhan aktivitas belajar yang menuntut partisipasi siswa. Selain itu, pembelajaran tidak mengharuskan siswa berpartisipasi dalam aktivitas digital seperti eksplorasi sumber global, simulasi sosial, diskusi berbasis LMS, atau proyek berbasis masalah sosial, sehingga teknologi tidak menjalankan fungsinya sebagai alat kognitif (cognitive tools).

Asesmen yang masih berfokus pada hafalan semakin memperkuat pola pembelajaran pasif. Ketika evaluasi tidak menilai kemampuan berpikir kritis, literasi digital, atau kolaborasi, maka guru secara otomatis tidak merancang aktivitas pembelajaran digital yang menuntut kompetensi tersebut (OECD, 2020). Dengan demikian, akar permasalahan bukan karena kurangnya fasilitas teknologi, tetapi karena ketidaksesuaian antara teknologi, tujuan pembelajaran, metode, dan asesmen. Teknologi tidak berdampak jika hanya menjadi pelengkap ceramah; ia membutuhkan

desain pembelajaran yang menempatkannya sebagai alat untuk mengaktifkan proses berpikir tingkat tinggi, kolaborasi, dan pemecahan masalah sosial nyata sebagaimana ditekankan dalam prinsip pembelajaran abad 21 dan model ASSURE.

2. Uraian rinci setiap tahap ASSURE (Analyze learners; State objectives; Select methods, media, and materials; Utilize media and materials; Require learner participation; Evaluate & revise)

1 Analyze Learners : Hal pertama, guru melakukan asesmen cepat karakteristik kelas: profil kemampuan berpikir kritis, literasi digital, preferensi belajar, latar sosial-kultural, dan pengetahuan awal tentang konflik global. Gunakan pre-test singkat di LMS (kuis 10 butir), survei minat (Google Form/LMS), dan diskusi pembuka (forum singkat). Catat: sebagian besar siswa berpotensi analitis tetapi pasif; kebanyakan paham teknologi dasar; beberapa punya latar keluarga/emosi yang sensitif terhadap konflik.

- Implementasi & teknologi: buat kuis diagnostik di LMS (format auto-graded), survei minat, word-cloud live lewat proyektor interaktif untuk kata-kata yang mereka asosiasikan dengan “perdamaian/konflik”.
- Mengatasi masalah: data ini memaksa desain tujuan dan aktivitas yang menantang kemampuan analitis siswa, bukan ceramah. Mengetahui kesiapan digital mencegah asumsi bahwa semua kegiatan daring berjalan mulus.

2 State Objectives : Tulis tujuan dalam bentuk perilaku belajar terukur (gunakan kombinasi taksonomi Bloom yang diperbarui): kognitif (menganalisis penyebab konflik), afektif (menunjukkan empati terhadap korban), dan psikomotor/kolaboratif (menghasilkan rencana aksi perdamaian berbasis bukti). Contoh tujuan:

1. Siswa dapat menganalisis tiga faktor penyebab konflik X dan menjelaskan dampaknya pada masyarakat dalam esai 600–800 kata (Level: Analyze/Apply).

2. Siswa dapat mengembangkan strategi komunitas untuk pencegahan konflik dan mempresentasikannya secara kolaboratif menggunakan presentasi multimedia.
 3. Siswa dapat menunjukkan refleksi empatik tentang pengalaman korban konflik dalam jurnal elektronik.
- Implementasi & teknologi: masukkan tujuan di modul LMS sehingga siswa jelas apa yang dinilai. Buat rubrik di LMS untuk tiap tujuan (kognitif, kolaboratif, afektif).
 - Mengatasi masalah: tujuan yang tinggi mengarahkan guru dari ceramah ke aktivitas yang memerlukan berpikir kritis dan empati.
- 3 Select Methods, Media, and Materials : Pilih metode aktif: *problem-based learning (PBL)*, *debate structured*, *role-play*, dan *project-based learning (PjBL)*. Media: artikel berita terkini (dikurasi), video dokumenter singkat, peta interaktif, dataset ekonomi/sosial, LMS untuk kolaborasi, Google Docs/Padlet/Whiteboard di proyektor interaktif, simulasi konflik (serious game) bila ada. Materi harus multi perspektif yang bumber dari berbagai negara/organisasi internasional bukan hanya buku teks.
- Contoh kegiatan:
 - 1) Fase eksplorasi: analisis artikel berita, anotasi bersama di Google Docs.
 - 2) Fase pendalaman: role-play perwakilan negara/NGO dan diskusi meja bundar via proyektor.
 - 3) Fase produk: kelompok membuat kampanye perdamaian multimedia diposting di LMS dan dibagikan ke komunitas sekolah.
 - Mengatasi masalah: menggantikan teks-buku-saja dengan bahan otentik dan multimedia memicu engagement dan pengembangan literasi global.
- 4 Utilize Media and Materials : Rancang langkah terperinci: pra pembelajaran (materi & instruksi di LMS), saat pembelajaran (kegiatan sinkron dan asinkron), dan pasca pembelajaran (refleksi/penilaian).
Contoh urutan per pertemuan:
 - 1) Pra (di LMS): siswa membaca ringkasan konflik X, menonton video 6 menit, mengisi jurnal reflektif singkat.

- 2) Sinkron (kelas): pembagian peran, debat simulasi, peta sebab-dampak di proyektor interaktif.
 - 3) Asinkron (kelompok): kerjakan proyek PjBL di Google Docs, unggah draft ke LMS, peer review terstruktur.
 - 4) Publikasi dan Aksi: presentasi final menggunakan proyektor; materi dipublikasikan di blog sekolah/LMS; ajukan mini kampanye untuk komunitas.
- Peran guru: fasilitator menyusun tugas, memberi scaffold (panduan analisis, template), memoderasi diskusi, membantu manajemen konflik kelas. Pastikan semua media diuji (link video, izin akses). Sediakan backup offline untuk masalah koneksi.
 - Mengatasi masalah: penggunaan terencana menjamin teknologi bukan hiasan; aktivitas memaksa partisipasi aktif.
5. Require Learner Participation : Rancang partisipasi yang nyata dan terukur: setiap siswa diberi peran (peneliti ekonomi, analisis sejarah, mediator NGO, jurnalis) dalam proyek konflik. Gunakan strategi berikut:
- Struktur kerja kelompok: reward peer-evaluation; rotasi peran untuk memberi semua siswa kesempatan memimpin.
 - Tugas berlapis: individu (analisis artikel), pasangan (ringkasan perspektif), kelompok (rencana perdamaian), kelas (sidang simulasi).
 - Interaksi digital: forum diskusi di LMS dengan rubrik kontribusi; voting dan polling real-time selama debat; komentar dan feedback antar-kelompok.
 - Authentic audience: undang perwakilan NGO/universitas sebagai penilai tamu (bisa via video call) atau publikasikan kampanye ke komunitas lokal.

Mengatasi masalah: pengaturan ini mengurangi pasifisme siswa “dipaksa” menggunakan kemampuan analitis dan menunjukkan empati melalui tugas otentik. Peer assessment meningkatkan tanggung jawab.

- 6 Evaluate and Revise : Bangun asesmen formatif dan sumatif yang selaras tujuan: rubrik analitis untuk esai, checklist kolaborasi, rubrik presentasi multimedia, dan portofolio digital (di LMS) untuk evidensi proses. Sertakan juga asesmen afektif: jurnal reflektif yang dinilai dengan skala empati/insight. Lakukan evaluasi proses secara berkala (mid-project check-ins) dan gunakan data LMS (log aktivitas, kontribusi forum) untuk menilai keterlibatan.
- Langkah revisi: kumpulkan feedback siswa (survei cepat) dan data performa; perbaiki tugas yang kurang memicu berpikir (mis. tambahkan studi kasus lebih kompleks atau sumber primer); latih guru pada aspek-fasilitasi yang lemah.
 - Mengatasi masalah: asesmen yang beragam menggantikan fokus hafalan dan menyelaraskan reward system sehingga guru terdorong menerapkan metode aktif.
3. Kelebihan dan keterbatasan model ASSURE dalam pembelajaran IPS kontekstual, serta bagaimana model ini mendukung integrasi aspek kognitif, afektif, dan sosial.
- Kelebihan Model ASSURE
 - 1) Sistematis dan mudah diimplementasikan: ASSURE menawarkan langkah-langkah yang runtut mulai dari analisis peserta didik hingga evaluasi sehingga memudahkan guru merancang pembelajaran digital yang terstruktur. Ini sangat relevan untuk IPS yang menuntut pembelajaran kompleks, karena setiap tahap mendorong guru berpikir secara pedagogis, bukan sekadar teknologis. Dengan analisis siswa yang jelas dan tujuan pembelajaran yang terukur, guru dapat menyusun pembelajaran yang lebih akurat sesuai konteks sosial.
 - 2) Mengintegrasikan teknologi dengan pedagogi secara eksplisit: Berbeda dari model tradisional seperti direct instruction, ASSURE meletakkan teknologi sebagai bagian inti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan prinsip integrasi teknologi berbasis TPACK bahwa efektivitas teknologi terletak pada bagaimana ia menunjang metode, materi, dan tujuan. Pada pembelajaran IPS, teknologi dapat membuka akses terhadap sumber primer, berita global, simulasi konflik, atau peta interaktif.
 - 3) Menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran: Tahap *Require Learner Participation* mendorong siswa terlibat aktif, berdiskusi, berkolaborasi, dan

memecahkan masalah sosial nyata. Ini sesuai karakteristik IPS sebagai bidang yang menekankan keterampilan sosial, partisipasi demokratis, serta kemampuan menginterpretasi fenomena sosial. Model ini membantu mengatasi pola lama yang pasif dan berpusat pada guru.

- 4) Mendukung perkembangan keterampilan abad 21: Perancangan tujuan yang eksplisit dan penggunaan media multitier membuat pembelajaran dapat memunculkan kemampuan berpikir kritis, literasi digital, argumentasi, dan empati sosial kompetensi esensial dalam kajian IPS kontemporer. Model ini menuntun guru merancang kegiatan analisis dokumen, simulasi konflik, debat sosial, hingga proyek tindakan sosial.

- Keterbatasan Model ASSURE

- 1) Berorientasi desain teknis, kurang menggali dimensi filosofis IPS: ASSURE sangat fokus pada perencanaan teknis (objectives, media, assessment). Namun IPS sebagai mata pelajaran memiliki misi filosofis: membentuk warga negara reflektif, kritis, dan berkeadaban. ASSURE tidak secara eksplisit menuntun guru membaca konteks sosial, sensitivitas budaya, atau isu keadilan sosial. Guru harus melengkapinya dengan perspektif pedagogi IPS kritis.
- 2) Membutuhkan kompetensi pedagogis-digital yang tinggi: Keberhasilan ASSURE sangat bergantung pada kemampuan guru menganalisis peserta didik, memilih media yang sesuai, dan memfasilitasi pembelajaran aktif. Di sekolah yang guru-gurunya baru migrasi dari metode ceramah, model ini dapat terasa rumit. Integrasi teknologi tanpa fondasi pedagogi yang kuat dapat membuat penggunaan media hanya menjadi “hiasan digital”.
- 3) Tidak sepenuhnya menuntun pada pembelajaran berbasis masalah secara mendalam: ASSURE membantu merancang langkah-langkah, tetapi tidak secara mendalam memberikan kerangka inquiry seperti PBL, inkuiri sosial, atau model demokratis deliberatif. IPS membutuhkan reasoning moral, perspektif multipihak, dan tindakan reflektif yang sering kali melampaui struktur ASSURE. Guru perlu menggabungkan ASSURE dengan pendekatan IPS kritis atau PBL untuk hasil maksimal.
- 4) Rentan menjadi prosedural, bukan reflektif: Karena sifatnya yang linear, guru dapat terjebak menjalankan tahap demi tahap secara mekanis tanpa refleksi mendalam mengenai nilai sosial, moral, dan budaya dari topik IPS. IPS memerlukan fleksibilitas saat menghadapi isu sensitif seperti konflik etnis,

kemiskinan, atau ketidakadilan gender. ASSURE tidak cukup memberi ruang eksplisit untuk itu.

- Bagaimana Model ASSURE Mendukung Integrasi Kognitif, Afektif, dan Sosial dalam Pendidikan IPS

- 1) Aspek kognitif (analisis fenomena sosial secara kritis): Melalui penentuan tujuan yang terukur (State Objectives) serta seleksi media otentik (Select Methods, Media, Materials), guru dapat merancang aktivitas berbasis data dan bukti. Siswa dapat menganalisis faktor penyebab konflik global, membaca grafik migrasi, menilai dampak kebijakan, dan membuat argumen berbasis fakta. Teknologi mendukung akses data terkini, yang penting dalam pembelajaran IPS kontekstual.
- 2) Aspek afektif (membangun empati dan kepedulian sosial): Tahap Utilize dan Require Participation memungkinkan guru menghadirkan film dokumenter, wawancara korban konflik, simulasi peran diplomat, atau cerita pengalaman hidup. Pembelajaran ini menumbuhkan sensitivitas sosial dan empati, sesuai karakter pendidikan IPS yang bertujuan membentuk warga negara berkarakter humanis dan bermoral.
- 3) Aspek sosial (kolaborasi, dialog, dan tindakan sosial): ASSURE menekankan partisipasi aktif, sehingga siswa dapat terlibat dalam debat, diskusi multiperspektif, kerja kelompok, dan proyek sosial yang relevan dengan konteks masyarakat. Kolaborasi di LMS, forum digital, dan kerja kelompok berkontribusi pada pelatihan keterampilan sosial-demokratis seperti menghargai perbedaan, berargumentasi secara rasional, dan menghasilkan solusi damai terhadap konflik.
- 4) Sinergi ketiga aspek: ketiga aspek berkembang karena aktivitas yang dirancang menggunakan ASSURE berbasis pada pengalaman otentik, interaksi sosial, analisis keterkaitan sebab-akibat, refleksi moral, dan penggunaan teknologi untuk menafsirkan fenomena global.

Secara keseluruhan, model ASSURE sangat efektif sebagai kerangka desain teknopedagogis untuk pembelajaran IPS yang kreatif, kolaboratif, dan berbasis masalah. Kelebihannya terletak pada sistem kerja yang jelas, integrasi teknologi, dan orientasi pada partisipasi siswa. Namun keterbatasannya muncul ketika guru terlalu bergantung pada struktur teknis tanpa mempertimbangkan sisi filosofis, etis, dan

ideologis dari kajian IPS. Oleh karena itu, penggunaan ASSURE sebaiknya selalu dipadukan dengan pendekatan pedagogi kritis dan sosial-kontekstual agar pembelajaran IPS mampu menyentuh dimensi kognitif, afektif, dan sosial secara menyeluruh.

4. Desain pembelajaran singkat berbasis ASSURE untuk topik “Konflik Global dan Upaya Perdamaian” pada mata pelajaran IPS.

Analyze Learners (Analisis Karakteristik Peserta Didik)

- Tingkat kelas: SMA (kelas X/XI).
- Kemampuan awal: sebagian siswa memiliki kemampuan berpikir analitis yang baik, tetapi belum terbiasa menganalisis isu global yang kompleks.
- Gaya belajar: visual (video, peta konflik), kinestetik-sosial (diskusi, role-play), dan digital (LMS, pencarian informasi).
- Motivasi: tinggi untuk isu-isu aktual, namun cenderung pasif ketika pembelajaran berlangsung satu arah.
- Kebutuhan belajar: bahan ajar otentik dan berbasis kasus, kesempatan berdiskusi dan berpendapat, ruang mengembangkan empati dan pemahaman multiperspektif.

State Objectives (Tujuan Pembelajaran)

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa diharapkan mampu:

- Menganalisis minimal dua penyebab utama dan dua dampak sosial dari suatu konflik global tertentu (C4 – Analisis).
- Menyusun solusi perdamaian berbasis bukti dalam bentuk presentasi multimedia kelompok (C6 – Kreasi).
- Menunjukkan sikap empati dengan menuliskan refleksi pribadi mengenai pengalaman korban konflik global (A3 – Afektif).
- Berpartisipasi aktif dalam diskusi dan simulasi diplomasi sebagai perwakilan negara/organisasi internasional (Sosial-kolaboratif).

Select Methods, Media, and Materials (Metode dan Media Pembelajaran)

A. Metode yang digunakan:

- Problem-Based Learning (PBL) berbasis studi kasus konflik global.
- Role-play simulasi diplomasi internasional.
- Collaborative learning menggunakan platform digital.

B. Media & Bahan Ajar:

- Video dokumenter singkat tentang konflik global (misalnya konflik Suriah, Palestina–Israel, atau Rohingya).
- Artikel berita terkini dan infografis dari sumber terpercaya.
- LMS (Google Classroom/Moodle) untuk kuis, upload tugas, dan forum diskusi.
- Proyektor interaktif untuk mind-mapping dan presentasi.
- Google Docs/Padlet untuk kolaborasi kelompok.

Utilize Media & Require Learner Participation (Keterlibatan Siswa)

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
A. KEGIATAN PENDAHULUAN		
Pendahuluan	• Pemutaran video pendek mengenai konflik global. • Diskusi awal: siswa menuliskan kata-kata kunci yang muncul di pikiran melalui Padlet.	90 menit
B. KEGIATAN INTI		
Eksplorasi Materi	• Kelompok kecil membaca artikel kasus konflik global yang sudah disediakan di LMS. • Siswa membuat mind-map digital tentang faktor penyebab dan dampak konflik menggunakan proyektor interaktif/Google Jamboard. • Guru memandu dengan pertanyaan analitis.	25 menit
Simulasi Diplomasi	• Siswa dibagi menjadi perwakilan negara/NGO. • Setiap kelompok merumuskan posisi dan kepentingan negara/organisasi. • Dilanjutkan role-play: diskusi meja bundar untuk menemukan solusi perdamaian.	30 menit
Pembuatan Solusi Perdamaian	• Kelompok membuat presentasi singkat (3 slide) berisi usulan solusi perdamaian berbasis analisis. • Presentasi menggunakan proyektor.	15 menit

C. BAGIAN PENUTUP		
Refleksi	• Individu menulis refleksi empatik tentang penderitaan korban konflik pada LMS. • Guru memberikan umpan balik singkat.	10 menit

Evaluate and Revise (Penilaian dan Umpan Balik)

A. Penilaian

Komponen	Teknik	Kriteria
Analisis konflik	Kuis pemahaman dan mind-map	Ketepatan identifikasi sebab dan dampak, serta ketajaman berargumentasi.
Kolaborasi dan partisipasi	Obserfasi selama simulasi	Peran aktif, kemampuan komunikasi, dan kerja sama.
Solusi perdamaian	Presentasi kelompok	Kualitas solusi, relevansi bukti, kreativitas, logika.
Refleksi empati	Jurnal refleksi	Kedalaman refleksi, pemahaman perspektif korban.

B. Umpan Balik

- Formative feedback pada mind-map dan diskusi: guru memberi klarifikasi dan pertanyaan pemantik.
- Peer-feedback pada presentasi antar kelompok melalui kolom komentar LMS.
- Summative feedback: rubrik penilaian dibagikan di LMS agar siswa mengetahui kelebihan dan area yang perlu diperbaiki.
- Guru merevisi media, metode, dan penugasan berdasarkan hasil penilaian untuk pertemuan selanjutnya.