

NAMA : Maria Ulfa Rara Ardhika

NPM : 2523031009

CASE STUDY 7

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:

Walau sarana lengkap (LMS, proyektor interaktif, perangkat siswa, internet), kualitas pembelajaran tidak naik karena masalah desain & praktik instruksional, bukan teknologi semata. Akar masalah utama:

- Instruksional mismatch: Guru masih memakai metode ceramah → teknologi hanya dipakai sebagai “pengganti papan tulis” bukan mengubah bagaimana siswa belajar (mis. interaktivitas, kolaborasi, inquiry).
- Desain aktivitas dangkal: Topik kompleks (konflik global, isu lingkungan) diajarkan tekstual → tidak ada tugas autentik yang mendorong analisis, empati, dan tindakan.
- Penilaian tidak selaras: Instrumen masih mengukur hafalan; kompetensi abad-21 (kritik, kolaborasi, literasi digital, empati) tidak diukur → guru tidak termotivasi merancang kegiatan yang mengasah kompetensi tersebut.
- Kapabilitas & mindset guru: Ketersediaan alat ≠ kapasitas pedagogis. Guru perlu keterampilan merancang aktivitas berbasis teknologi yang menstimulasi keterlibatan aktif.
- Pemanfaatan teknologi bersifat pasif: Media dipakai untuk presentasi/pemutaran video, bukan untuk interaksi (diskusi asinkron, simulasi, kolaborasi lintas negara).
- Desain tugas tidak kontekstual / tidak otentik: Siswa tidak diminta melakukan investigasi nyata, advokasi, atau proyek yang memberi dampak sosial.
- Aspek afektif dilupakan: Teknologi tidak otomatis menumbuhkan empati; butuh pengalaman terstruktur (role-play, testimony, dialog) dan fasilitasi guru.

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:

ASSURE → Analyze Learners, State Objectives, Select Methods, Media, & Materials, Utilize Media and Materials, Require Learner Participation, Evaluate and Revise. Di bawah ini tiap tahap dengan contoh konkret untuk mengatasi masalah sekolah.

A — Analyze Learners (Analisis Peserta Didik)

- Inventaris: usia 16–18, sebagian besar berpikir analitis, mahir teknologi, variasi latar sosial/budaya.
- Kebutuhan: tugas yang menantang berpikir kritis & empati; kesempatan mengaplikasikan literasi media dan kolaborasi global.
- Hambatan: beberapa siswa butuh scaffolding untuk dialog sensitif; risiko echo chambers online.

Dampak: desain harus memanfaatkan kemampuan digital siswa, memberi struktur emosional dan etika, serta mengatur safety rules untuk diskusi sensitif.

S — State Objectives (Rumusan Tujuan yang Terukur)

Tuliskan tujuan kognitif, afektif, & psikomotor sosial, mis.:

- Kognitif: “Siswa dapat menganalisis penyebab geopolitik konflik X dan mengusulkan 3 strategi diplomasi berdasarkan bukti.”
- Afektif: “Siswa menunjukkan sikap empatik terhadap korban konflik melalui refleksi terstruktur dan dialog.”
- Keterampilan: “Siswa mampu memproduksi video pendek advokasi dan menyelenggarakan forum diskusi online lintas sekolah.”

(Pastikan tujuan spesifik, observable, measurable — CBT/ABCD format.)

S — Select Methods, Media, Materials (Pilih Metode & Media)

Metode: inquiry-based learning + jigsaw + debate + project-based learning (PBL).

Media & bahan:

- LMS (discussion forums, assignment submission, peer review),
- Proyektor interaktif untuk pemetaan timeline konflik,
- Platform video editing (mobile/Canva),
- Sumber primer & sekunder (artikel, testimony, laporan PBB),
- Simulasi diplomasi berbasis web (Model UN online).

Mengatasi masalah: memindah aktivitas dari ceramah ke investigasi kolaboratif, memanfaatkan tech untuk kolaborasi & publikasi.

U — Utilize Media & Materials (Pemanfaatan & Integrasi)

Langkah implementasi:

- Upload modul & rubrik di LMS; sediakan panduan sumber (reading pack).
- Gunakan video testimony sebagai pemantik; diikuti tugas kelompok di LMS.
- Demonstrasi tools (how-to edit video, forum etiquette).
- Pastikan akses & latihan teknis sebelum tugas besar.

Mengatasi masalah: teknologi digunakan untuk menggerakkan tindakan siswa, bukan hanya menonton.

R — Require Learner Participation (Keterlibatan Siswa)

Desain aktivitas partisipatif:

- *Kick-off*: analisis kasus (small-group jigsaw) di breakout room; setiap kelompok menyajikan perspektif berbeda (pemerintah, NGO, pengungsi).
- *Investigasi*: tugas lapangan online (mengumpulkan artikel, wawancara jarak jauh).
- *Produk akhir*: kelompok buat kampanye perdamaian (video, infografis, petition/mini-action) dan publikasikan di LMS/sosial sekolah.
- *Interaksi lintas sekolah* (jika memungkinkan): forum diskusi dengan siswa dari kota/negara lain.

Mengatasi masalah: membuat siswa aktif, menggunakan potensi analitis mereka, melatih empati lewat role-play/perspektif taking.

E — Evaluate & Revise (Evaluasi & Revisi)

- *Formatif*: kuis reflektif singkat di LMS, peer feedback, rubrik proses (keaktifan, kualitas sumber, kolaborasi).
- *Sumatif*: rubrik produk (analisis, rekomendasi kebijakan, kualitas advokasi), penilaian sikap (observasi + jurnal reflektif), portofolio digital.
- *Revisi*: kumpulkan data, guru diskusi reflektif, perbaiki modul (mis. menambah scaffolding, menyesuaikan durasi).

Mengatasi masalah: memastikan penilaian selaras dengan tujuan abad-21; memperbaiki instruksi berulang kali.

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:

Kelebihan

- Praktis & terfokus pada media: ASSURE memberikan langkah langsung bagaimana memilih dan mengintegrasikan teknologi ke pembelajaran nyata cocok di sekolah yang sudah punya fasilitas.
- Mendorong keterlibatan aktif: tahap “Require learner participation” menuntut desain aktivitas partisipatif (PBL, simulasi).
- Selaras dengan pembelajaran abad-21: kompatibel dengan penilaian autentik, kolaborasi digital, literasi media.
- Relatif cepat diimplementasikan: lebih ringkas dibanding model besar seperti ADDIE atau Dick & Carey — cocok untuk iterasi guru.

Keterbatasan

- Kurang mendalam pada analisis instruksional: ASSURE menekankan media & pelaksanaan, tapi kurang menuntut analisis instruksional komprehensif (prasyarat, urutan pembelajaran) seperti Dick & Carey. Risiko: aktivitas menarik tapi tidak terstruktur secara pedagogis.
- Memerlukan kapabilitas guru Teknopedagogis: keberhasilan bergantung pada kemampuan guru menggunakan teknologi pedagogis dan memfasilitasi diskusi sensitif.
- Fokus teknis bisa mengabaikan dimensi nilai: ASSURE perlu dipadukan dengan pendekatan humanistik untuk menyentuh internalisasi nilai, empati mendalam, dan transformasi identitas.

- Masalah akses & etika: meskipun fasilitas ada, isu privasi, overload informasi, dan kualitas sumber tetap menantang.

Bagaimana ASSURE mendukung pembelajaran holistik (kognitif-afektif-sosial)?

- Kognitif: melalui tugas analitis, riset, argumentasi; teknologi menyediakan sumber dan alat pemrosesan.
- Afektif: ASSURE memungkinkan penggunaan media testimonial, refleksi terstruktur, dan role-play yang membangkitkan empati — namun ini harus secara eksplisit dirancang (rubrik afektif, jurnal refleksi).
- Sosial: kolaborasi online, diskusi lintas budaya, dan produk publik membangun keterampilan sosial.
Jadi ASSURE mampu mendorong holistik bila guru secara sadar menuliskan tujuan afektif, menyediakan scaffolding emosional, dan mengaitkan penilaian pada kompetensi afektif & 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

Jawaban :

Tema: Konflik Global dan Upaya Perdamaian

A. Analisis Karakteristik Peserta Didik

- Siswa terbiasa dengan perangkat digital.
- Kemampuan analitis tinggi tetapi kurang pengalaman diskusi isu global.

- Tinggi minat pada isu internasional tetapi belum mampu mengaitkan dengan konteks sosial.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran, siswa mampu:

1. Menganalisis penyebab konflik global menggunakan data digital.
2. Menyusun solusi damai melalui diskusi kelompok.
3. Membuat poster atau video kampanye perdamaian.
4. Menunjukkan empati melalui refleksi tertulis.

C. Metode dan Media

Metode:

- Problem-Based Learning
- Debat kelas
- Kolaborasi digital

Media:

- LMS
- Video dokumenter
- Artikel internasional
- Canva/Padlet
- Proyektor interaktif

D. Keterlibatan Siswa

Siswa:

- bekerja dalam kelompok untuk menganalisis konflik,
- membuat produk digital kampanye perdamaian,
- mengikuti simulasi negosiasi,
- saling memberi umpan balik melalui LMS,
- mempresentasikan solusi dan refleksi.

E. Penilaian dan Umpan Balik

Penilaian:

- rubrik analisis konflik,
- rubrik proyek digital,
- penilaian partisipasi debat,
- refleksi empati siswa.

Umpan balik:

- diberikan langsung saat diskusi,
- melalui kolom komentar LMS,
- revisi proyek berdasarkan masukan guru dan teman.