

Nama : Resti Apriliyani

NPM : 2523031007

1. Analisis Akar Permasalahan dari Perspektif Desain Pembelajaran Berbasis Teknologi

Akar permasalahan dalam kasus ini terletak pada kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan kemampuan pedagogis guru untuk memanfaatkannya secara efektif. Dalam prinsip desain pembelajaran berbasis teknologi, teknologi bukanlah tujuan, tetapi alat untuk memperkuat proses belajar. Banyak sekolah dengan fasilitas lengkap tetap menunjukkan pembelajaran yang tidak berkembang karena paradigma mengajar guru masih berorientasi pada penyampaian informasi. Keberadaan perangkat seperti LMS, proyektor interaktif, atau gawai siswa tidak otomatis meningkatkan kualitas pembelajaran jika tidak diintegrasikan melalui pendekatan yang terencana, terstruktur, dan berpusat pada peserta didik.

Faktor lainnya adalah kurangnya desain pembelajaran yang memadukan pengalaman belajar aktif, masalah nyata, dan interaksi sosial. Tanpa desain instruksional yang relevan, teknologi hanya berubah menjadi alat presentasi, bukan alat eksplorasi atau kolaborasi. Selain itu, penilaian yang masih bersifat hafalan membuat guru tidak mendorong kemampuan berpikir kritis dan empati sosial yang seharusnya menjadi inti pembelajaran IPS. Dengan demikian, masalah inti bukan pada teknologi, melainkan pada desain pembelajaran yang belum mampu menghubungkan potensi teknologi dengan kebutuhan pembelajaran IPS abad ke-21.

2. Penggunaan Model ASSURE untuk Merancang Ulang Pembelajaran IPS Tema “Konflik Global dan Upaya Perdamaian”

Model ASSURE menyediakan langkah sistematis untuk memadukan teknologi dan aktivitas peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, reflektif, dan kolaboratif.

a. Analize Learners

Guru perlu mengidentifikasi kemampuan berpikir analitis siswa SMA unggulan, latar belakang pengetahuan mereka tentang isu global, serta preferensi belajar mereka yang cenderung visual-digital. Informasi ini membantu menentukan media digital dan aktivitas kolaboratif yang tepat.

b. State Objectives

Tujuan pembelajaran harus dirumuskan jelas, misalnya: siswa mampu menjelaskan penyebab konflik global, menganalisis dampak sosialnya, serta merancang solusi perdamaian melalui proyek digital. Tujuan ini berorientasi pada kompetensi kritis, empati, dan pemecahan masalah.

c. Select Methods, Media, and Materials

Guru memilih metode seperti problem-based learning, diskusi daring melalui LMS, simulasi interaktif konflik global, dan video dokumenter. Media yang dipilih harus mampu memvisualisasikan situasi nyata sehingga mendorong empati sosial.

d. Utilize Media and Materials

Guru memastikan penggunaan media berjalan efektif: menayangkan simulasi konflik, memberikan akses sumber berita global terkini, atau mengarahkan siswa menggunakan platform kolaboratif untuk menganalisis kasus. Pemanfaatan ini dilakukan dengan langkah persiapan, penyajian, dan pendampingan.

e. Require Learner Participation

Tahap ini fokus menghadirkan keterlibatan aktif siswa. Misalnya: siswa bekerja dalam kelompok membuat analisis konflik tertentu, berdiskusi tentang dampaknya terhadap masyarakat dunia, serta mempresentasikan rencana aksi perdamaian berbasis data. Aktivitas ini membantu siswa mempraktikkan berpikir kritis, kolaborasi, dan empati.

f. Evaluate and Revise

Guru mengevaluasi proses dan hasil belajar melalui rubrik presentasi, refleksi individu, serta umpan balik sesama teman. Jika ditemukan kendala penggunaan media atau pemahaman konsep, guru melakukan revisi pada bagian yang kurang efektif.

Setiap tahap ASSURE secara langsung mengatasi masalah sekolah: kurangnya partisipasi siswa, dominasi metode ceramah, kurang optimalnya teknologi, dan penilaian yang tidak holistik.

3. Refleksi Kritis-Holistik terhadap Kelebihan dan Keterbatasan Model ASSURE dalam Pembelajaran IPS

Model ASSURE memiliki kelebihan karena sangat aplikatif dan fokus pada penggunaannya dalam kelas. Dalam pembelajaran IPS yang menuntut integrasi aspek kognitif, afektif, dan sosial, ASSURE memungkinkan guru merancang pembelajaran yang menghubungkan informasi dengan pengalaman nyata. Penekanan pada penggunaan media yang tepat membantu siswa memahami isu global secara visual dan kontekstual, sehingga empati dan kesadaran sosial dapat berkembang. Selain itu, tahap “require learner participation” membuat siswa terlibat aktif sehingga proses belajar tidak hanya berpusat pada guru. Namun, ASSURE juga memiliki keterbatasan. Model ini lebih cocok untuk perencanaan pembelajaran jangka pendek, bukan pengembangan kurikulum besar. Selain itu, keberhasilannya sangat

bergantung pada kemampuan guru memilih media yang tepat dan memfasilitasi diskusi atau proyek sosial. Jika guru kurang terlatih dalam literasi teknologi, maka penggunaan media bisa menjadi kurang efektif. Selain itu, ASSURE tidak secara detail mengatur strategi pemecahan masalah, sehingga guru perlu mengintegrasikan pendekatan lain untuk memperkuat aspek kritis dan sosial. Meski demikian, dalam konteks pembelajaran IPS berbasis isu global, ASSURE tetap relevan karena mampu menghubungkan teknologi, aktivitas siswa, dan pengalaman belajar secara terpadu.

4. Desain Pembelajaran Singkat Berbasis ASSURE

Tema: Konflik Global dan Upaya Perdamaian

a. Analisis Karakteristik Peserta Didik

Siswa SMA unggulan memiliki kemampuan berpikir analitis tinggi, terbiasa menggunakan perangkat digital, dan memiliki akses informasi global. Mereka membutuhkan pembelajaran yang menantang dan berbasis masalah nyata.

b. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran, siswa mampu menjelaskan penyebab salah satu konflik global, menganalisis dampaknya terhadap masyarakat dunia, serta merancang solusi perdamaian melalui proyek digital berbasis kolaborasi kelompok.

c. Metode dan Media

Metode yang digunakan berupa problem-based learning, diskusi kolaboratif melalui LMS, serta presentasi digital. Media yang digunakan meliputi video dokumenter, portal berita internasional, infografis, dan simulasi interaktif konflik global.

d. Keterlibatan Siswa

Siswa dibagi dalam kelompok dan diminta memilih satu konflik global untuk dianalisis. Mereka menggunakan sumber digital untuk mengumpulkan data, mendiskusikan faktor penyebab dan dampak, lalu membuat rencana aksi perdamaian. Hasilnya disajikan dalam bentuk video atau presentasi digital.

e. Penilaian dan Umpaman Balik

Penilaian dilakukan melalui rubrik analisis konflik, presentasi, dan refleksi individu. Umpaman balik diberikan oleh guru dan teman sebaya untuk memperkuat kemampuan berpikir kritis