

Nama : Zulfa Nurulaini

NPM : 2513031037

Kelas : 2025 A

1. Analisis Masalah

Masalah	Kebutuhan Inovasi
Siswa hanya mampu menghafal konsep, tetapi sulit menganalisis fenomena ekonomi nyata	Dibutuhkan PBL dan Case Method agar siswa terbiasa menganalisis masalah berdasarkan kasus nyata
Siswa kurang aktif bertanya dan berdiskusi	Dibutuhkan pembelajaran student-centered, kolaboratif, dan gamifikasi agar siswa lebih terlibat
Kemampuan membaca dan menginterpretasikan data ekonomi masih rendah	Dibutuhkan digital learning, analisis data, dan studi kasus
Kemampuan belajar siswa beragam	Dibutuhkan pembelajaran diferensiasi sesuai kesiapan dan kemampuan siswa
Siswa menggunakan AI tetapi belum mampu mengecek kebenaran informasi	AI perlu digunakan sebagai alat bantu berpikir, bukan sebagai pengganti proses berpikir siswa
Waktu pembelajaran di kelas terbatas	Flipped Learning dapat digunakan agar siswa mempelajari konsep dasar sebelum masuk kelas

2. Menentukan Model Pembelajaran

Model utama: Problem Based Learning (PBL)

PBL dipilih karena permasalahan utama dalam kasus adalah siswa masih kesulitan menghubungkan konsep ekonomi dengan masalah nyata. Melalui PBL, siswa diberikan masalah seperti kenaikan harga kebutuhan pokok, pengangguran, dan menurunnya daya beli. Siswa kemudian mencari informasi, membaca data, berdiskusi, menganalisis penyebab dan dampak, serta menyusun solusi berdasarkan bukti.

Integrasi model dan pendekatan lain

- 1) Flipped Learning: siswa mempelajari materi dasar sebelum pembelajaran.
- 2) Case Method: digunakan untuk menganalisis kasus ekonomi nyata dan melatih pengambilan keputusan.
- 3) Team-Based Project: siswa bekerja dalam kelompok untuk menghasilkan solusi atau produk.
- 4) AI: digunakan untuk mencari alternatif informasi dan mendapatkan umpan balik, tetapi hasilnya harus diverifikasi.
- 5) Diferensiasi dan pembelajaran inklusif: menyesuaikan tugas dan media dengan kemampuan serta kondisi siswa.

3. Merancang Inovasi Pembelajaran

Materi: Inflasi, Pengangguran, dan Kebijakan Ekonomi

- 1) Flipped Learning
Sebelum pembelajaran, siswa diberikan video pendek, bahan bacaan, dan materi melalui LMS. Tujuannya agar waktu di kelas lebih banyak digunakan untuk diskusi dan pemecahan masalah.
- 2) Digital Learning
Guru menggunakan LMS untuk memberikan materi, mengumpulkan tugas, memberikan kuis, dan menyediakan data ekonomi.
- 3) AI
Siswa dapat menggunakan AI untuk membantu mencari penjelasan atau alternatif solusi. Namun, siswa wajib memeriksa informasi dengan sumber yang terpercaya dan menjelaskan hasil pemikirannya sendiri.
- 4) Gamifikasi
Guru memberikan kuis atau tantangan kelompok mengenai inflasi dan pengangguran. Gamifikasi digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa.
- 5) Diferensiasi dan pembelajaran inklusif
Siswa dapat diberikan bahan belajar dengan tingkat kesulitan berbeda. Produk akhir juga dapat dibuat dalam bentuk yang beragam, misalnya infografis, presentasi, atau video singkat.

4. Membuat Skenario Pembelajaran

Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Model/ Inovasi	Teknologi	Asesmen
Sebelum Pembelajaran	Memberikan video dan materi tentang inflasi, pengangguran, dan kebijakan ekonomi melalui LMS	Mempelajari materi dan mengerjakan kuis awal	Flipped Learning, Diferensiasi	LMS, video, kuis digital	Kuis awal
Pendahuluan	Menampilkan fenomena kenaikan harga kebutuhan pokok dan mengajukan pertanyaan pemantik	Mengamati fenomena dan menyampaikan pendapat awal	PBL, kontekstual	Video/ gambar/ data	Tanya jawab
Kegiatan Inti	Memberikan kasus tentang kenaikan harga, pengangguran, dan daya beli masyarakat	Mengidentifikasi masalah, mencari informasi, dan menganalisis data	PBL, Case Method	LMS, internet, data ekonomi	Observasi dan lembar kerja
Diskusi/Kolaborasi	Membimbing kelompok dan memberikan pertanyaan pemantik	Berdiskusi, membandingkan data, dan menyusun solusi	PBL, Team-Based Learning	Google Docs/LMS /AI	Penilaian proses dan kerja sama

Presentasi	Memfasilitasi presentasi dan memberikan umpan balik	Mempresentasikan hasil analisis dan solusi	PBL, Digital Learning	PPT/ Canva	Presentasi
Refleksi	Memberikan pertanyaan refleksi	Menjelaskan hal yang dipahami, kesulitan, dan penggunaan AI	Refleksi, AI literacy	LMS/form digital	Refleksi
Setelah Pembelajaran	Memberikan tugas pengembangan solusi	Memperbaiki hasil berdasarkan umpan balik dan mengumpulkan produk akhir	Project, Blended Learning	LMS	Produk akhir

5. Mempertahankan Keputusan

Mengapa memilih PBL, bukan PjBL?

PBL lebih sesuai karena tujuan utama pembelajaran adalah membuat siswa mampu menganalisis dan memecahkan masalah ekonomi nyata. PjBL dapat digunakan sebagai pendukung untuk menghasilkan produk, tetapi fokus utama pembelajaran tetap pada proses pemecahan masalah.

Apakah AI tidak membuat siswa malas berpikir?

Tidak jika penggunaannya diberikan batasan. AI digunakan sebagai alat bantu, bukan sumber jawaban utama. Siswa tetap harus memeriksa informasi, membandingkan dengan sumber lain, dan menjelaskan hasil analisisnya sendiri.

Mengapa menggunakan gamifikasi?

Gamifikasi digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, terutama bagi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Permainan tetap harus berkaitan dengan tujuan pembelajaran, bukan sekadar hiburan.

Bagaimana pembelajaran tetap inklusif jika akses teknologi terbatas?

Guru dapat menyediakan materi dalam bentuk offline, seperti modul atau lembar kerja. Siswa juga dapat bekerja berkelompok sehingga perangkat dapat digunakan bersama. Produk tugas juga tidak harus selalu berbentuk digital.

Apakah terlalu banyak inovasi tidak membuat pembelajaran kompleks?

Inovasi tidak harus digunakan semuanya sekaligus. Setiap inovasi dipilih berdasarkan fungsinya. PBL menjadi model utama, sedangkan Flipped Learning, Digital Learning, AI, gamifikasi, diferensiasi, dan pembelajaran inklusif digunakan sebagai pendukung.