

RANCANGAN INOVASI PEMBELAJARAN EKONOMI

Materi: Inflasi, Pengangguran, dan Kebijakan Ekonomi

NAMA: SAFIRA CHENDIKIA KASIH

NPM: 2513031031

KELAS: 2025A

Rancangan ini dibuat berdasarkan kasus Ibu Rina, guru Ekonomi kelas XI yang ingin mengubah pembelajaran dari kegiatan yang banyak berisi ceramah dan latihan soal menjadi pembelajaran yang aktif dan dekat dengan kehidupan siswa. Kenaikan harga kebutuhan pokok dan persoalan kesempatan kerja dipakai sebagai konteks karena dampaknya bisa dirasakan keluarga dan masyarakat. Siswa diharapkan bukan hanya menghafal definisi, tetapi mampu membaca data, berdiskusi, dan memilih solusi berdasarkan alasan yang jelas.

1. Analisis Masalah Pembelajaran

1. **Siswa hafal konsep, tetapi sulit menganalisis fenomena nyata.** Pembelajaran perlu dimulai dari masalah sehari-hari, misalnya harga beras naik atau sulitnya memperoleh pekerjaan, agar konsep inflasi dan pengangguran bisa diterapkan.
2. **Siswa kurang aktif bertanya dan berdiskusi.** Kegiatan kelompok perlu memiliki peran dan aturan yang jelas agar setiap siswa punya kesempatan berbicara, bukan hanya mengikuti teman yang lebih aktif.
3. **Kemampuan membaca data ekonomi masih rendah.** Siswa perlu latihan membaca tabel, grafik, persentase inflasi, dan data pengangguran serta menghubungkan angka dengan kondisi masyarakat.
4. **Kemampuan belajar siswa beragam.** Guru perlu menyediakan materi dengan bentuk berbeda, seperti bacaan ringkas, video, grafik sederhana, dan glosarium, serta bantuan tambahan untuk yang membutuhkan.

5. **Siswa tertarik pada media digital, tetapi akses tidak selalu sama.** LMS dan media digital bisa membantu, tetapi guru tetap perlu menyediakan materi cetak atau berkas yang dapat diunduh agar semua siswa bisa mengikuti.
6. **Siswa memakai AI tanpa memeriksa kebenarannya.** Siswa harus belajar memeriksa jawaban AI dengan sumber tepercaya, mencantumkan sumber, dan tidak langsung menyalin hasilnya.
7. **Waktu belajar di kelas terbatas.** Konsep dasar dapat dipelajari sebelum kelas sehingga waktu tatap muka lebih banyak dipakai untuk menganalisis kasus dan berdiskusi.

2. Menentukan Model Pembelajaran

Model utama yang dipilih adalah Problem Based Learning (PBL). Alasannya, masalah utama siswa bukan sekadar belum hafal materi, tetapi belum terbiasa memakai konsep ekonomi untuk menjelaskan persoalan nyata. PBL dimulai dari masalah, lalu siswa mencari informasi, membaca data, menganalisis penyebab dan dampak, serta mengusulkan solusi.

Kasus pemantik: “Harga beberapa kebutuhan pokok meningkat, sementara sebagian warga kesulitan memperoleh pekerjaan. Apa dampaknya terhadap daya beli keluarga dan langkah apa yang bisa dilakukan untuk mengurangi dampaknya?” Siswa diminta membedakan fakta dengan dugaan, menggunakan data, dan mempertimbangkan dampak dari tiap pilihan kebijakan.

Case Method dipakai sebagai pelengkap saat siswa membandingkan pilihan kebijakan dan mempertanggungjawabkan keputusan. PBL tetap menjadi model utama karena alur belajarnya berpusat pada penyelidikan masalah. PjBL tidak dipilih sebagai model utama karena fokus pertemuan ini adalah analisis dan pengambilan keputusan, bukan membuat produk besar yang membutuhkan beberapa pertemuan.

3. Rancangan Inovasi Pembelajaran

- a. **Flipped Learning:** Sebelum kelas, siswa membaca ringkasan atau menonton video singkat tentang inflasi, pengangguran, daya beli, dan kebijakan ekonomi. Dengan begitu, waktu kelas tidak habis untuk menjelaskan definisi dasar.
- b. **Digital Learning/LMS:** Guru membagikan bahan, tautan data, petunjuk tugas, dan kuis awal melalui LMS atau grup kelas. Bahan cetak disediakan untuk siswa yang akses internetnya terbatas.
- c. **Diskusi kolaboratif dan Case Method:** Siswa menganalisis kasus dalam kelompok. Peran dibagi, misalnya pembaca data, pencatat, pemeriksa sumber, penguji solusi, dan penyaji. Setiap anggota wajib memberi kontribusi.
- d. **AI secara bertanggung jawab:** AI boleh digunakan untuk mencari penjelasan alternatif atau pertanyaan lanjutan, tetapi bukan menjadi sumber fakta utama. Klaim AI harus diperiksa dengan sumber resmi dan penggunaannya dijelaskan.
- e. **Diferensiasi dan pembelajaran inklusif:** Materi tersedia dalam bentuk teks ringkas, video bersubtitel, dan grafik. Siswa dapat menyampaikan hasil melalui paparan lisan, ringkasan tertulis, atau infografik sederhana.

4. Skenario Pembelajaran

Perkiraan waktu: sebelum kelas 15–20 menit; tatap muka 2 x 45 menit; tindak lanjut 20–30 menit. Guru dapat menyesuaikannya dengan jadwal sekolah.

Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa	Model/Inovasi	Teknologi	Asesmen
Sebelum pembelajaran	Membagikan ringkasan/video dan tautan data inflasi serta ketenagaker	Mempelajari bahan, mengerjakan kuis singkat, menulis satu hal yang dipahami dan satu	Flipped Learning, diferensiasi	LMS/grup kelas, video atau bahan cetak	Kuis diagnostik dan pertanyaan siswa

	jaan dari sumber tepercaya. Menyediakan versi cetak.	pertanyaan.			
Pendahuluan (10 menit)	Menunjukkan contoh kenaikan harga dan bertanya: “Jika harga naik tetapi pendapatan tetap, apa dampaknya?” Menjelaskan tujuan dan aturan diskusi.	Menghubungkan kasus dengan pengalaman sehari-hari dan menyampaikan dugaan awal.	PBL, kontekstual	Slide/gambar atau kartu kasus	Tanya jawab awal
Kegiatan inti: memahami masalah (15 menit)	Membagikan kasus, grafik/tabel, dan lembar kerja. Membantu siswa membedakan	Mengidentifikasi masalah, pihak yang terdampak, informasi yang tersedia, dan informasi yang masih	PBL	Lembar kerja digital/cetak, grafik	Lembar identifikasi masalah

	n fakta dan dugaan.	dibutuhkan.			
Penyelidikan dan analisis (20 menit)	Mengarahkan siswa membaca data dan mengingatkan agar sumber dicantumkan serta hasil AI diverifikasi.	Membaca tren inflasi/pengangguran, menjelaskan kaitannya dengan daya beli, lalu memeriksa temuan dengan sumber terpercaya.	PBL, literasi data, AI bertanggung jawab	Spreadsheet, situs resmi, AI opsional atau data cetak	Ketepatan membaca data dan kualitas alasan
Diskusi/kolaborasi (15 menit)	Memantau pembagian peran dan mengajak anggota yang belum berbicara untuk menyampaikan pendapat.	Membandingkan minimal dua pilihan, misalnya bantuan tepat sasaran, pelatihan kerja, atau langkah pengendalian inflasi; menilai manfaat dan keterbatasannya.	PBL, Case Method, inklusif	Kertas plano/papan tulisan atau dokumen bersama	Rubrik kontribusi individu dan kerja sama
Presentasi (15 menit)	Meminta kelompok menjelaskan	Menyampaikan rekomendasi berbasis data	PBL, komunikasi	Slide sederhana, poster,	Rubrik akurasi, bukti,

	analisis, data, rekomendasi, dan keterbatasannya. Memfasilitasi pertanyaan kelompok lain.	dan menanggapi pertanyaan dengan sopan.		atau lisan	logika, dan respons
Refleksi/penutup (10 menit)	Meluruskan miskonsepsi dan meminta refleksi individu.	Menulis hal yang dipelajari, data yang membantu, dan cara memeriksa AI dengan lebih baik.	Refleksi, asesmen formatif	Form digital atau kertas	Exit ticket individu
Setelah pembelajaran	Memberi umpan balik dan kesempatan memperbaiki hasil.	Merevisi rekomendasi berdasarkan masukan dan membuat ringkasan hubungan konsep, data, dan solusi.	Blended Learning	LMS atau pengumpulan langsung	Hasil revisi dan pemahaman individu

5. Asesmen dan Indikator Keberhasilan

- a. Pemahaman konsep:** Siswa menjelaskan inflasi dan pengangguran dengan kata-kata sendiri serta menghubungkannya dengan daya beli.
- b. Literasi data:** Siswa membaca tren secara tepat, menyebutkan sumber, dan tidak membuat kesimpulan yang melampaui data.
- c. Penalaran:** Siswa membandingkan minimal dua solusi dan menjelaskan manfaat, keterbatasan, serta alasan pilihannya.
- d. Kolaborasi:** Setiap anggota menjalankan peran, menyampaikan pendapat, dan memberi kontribusi yang dapat diamati.
- e. Literasi AI:** Siswa memeriksa klaim AI dengan sumber tepercaya dan jujur menjelaskan penggunaannya.
- f. Komunikasi:** Siswa menyampaikan argumen secara runtut dan menanggapi pertanyaan dengan sopan.

6. Mempertahankan Keputusan Rancangan

Mengapa memilih PBL, bukan PjBL?

Tujuan utama pembelajaran ini adalah menganalisis masalah dan mengambil keputusan berdasarkan data. PBL lebih pas dan dapat dilakukan dalam waktu kelas yang terbatas. PjBL lebih cocok jika tujuan akhirnya membuat produk atau proyek yang dikerjakan beberapa pertemuan.

Apakah AI membuat siswa malas berpikir?

Risikonya ada jika siswa hanya menyalin. Karena itu, AI hanya alat bantu. Penilaian berfokus pada alasan siswa, ketepatan data, dan kemampuan memeriksa sumber. Siswa juga harus menjelaskan bagian yang digunakan atau ditolak.

Mengapa menggunakan gamifikasi?

Gamifikasi tidak harus menjadi bagian utama. Jika diperlukan, guru bisa memakai kuis singkat atau tantangan membaca grafik untuk meningkatkan keterlibatan. Permainan tetap harus mendukung tujuan belajar dan tidak menghabiskan waktu.

Bagaimana jika akses teknologi terbatas?

Guru menyediakan bahan cetak dan berkas yang bisa diunduh. Siswa tidak diwajibkan memiliki gawai sendiri, dan hasil dapat disampaikan lewat tulisan, poster, atau lisan. Dengan begitu, akses teknologi tidak menjadi penghalang belajar.

Apakah terlalu banyak inovasi membuat pembelajaran rumit?

Bisa, jika semuanya dipakai tanpa tujuan. Karena itu PBL menjadi kerangka utama; Flipped Learning menyiapkan konsep, LMS membagikan bahan, diskusi membantu analisis, sedangkan AI dan diferensiasi digunakan sesuai kebutuhan. Setiap inovasi punya fungsi yang jelas.

Kesimpulan

Pembelajaran yang bermakna tidak harus memakai banyak aplikasi atau metode sekaligus. Hal yang paling penting adalah masalahnya dekat dengan kehidupan siswa, data yang dipakai bisa diperiksa, setiap anggota mendapat kesempatan berkontribusi, dan siswa mampu menjelaskan alasan di balik solusi yang dipilih. Teknologi hanya alat pendukung, proses berpikir dan tanggung jawab siswa tetap menjadi inti pembelajaran. Saat pelaksanaan, guru sebaiknya mengambil data terbaru tentang inflasi dan ketenagakerjaan dari sumber resmi seperti Badan Pusat Statistik (BPS) dan Bank Indonesia (BI), serta mencantumkan periode dan tanggal akses pada lembar kerja. Angka tidak ditetapkan dalam rancangan ini agar dapat disesuaikan dengan data yang paling relevan.