

PROBLEM BASED LEARNING



Disusun oleh :

Muhammad Salman' Anshari Rizky	2210131210027
Muchammad Ardhabilly	2210131310003
Rita Zubaidah	2210131210026
Siti Nur Sarah	2210131120002

Mata Kuliah:

Strategi Belajar Mengajar

Dosen Pengampu:

Dr. R. Ati Sukmawati, M.Kom

Novan Alkaf Bahraini Saputra, S. Kom., M. Kom

Nuruddin Wiranda, S.Kom., M.Cs

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KOMPUTER

BANJARMASIN

2024

Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu **menghargai** hak atas kekayaan intelektual

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa kelas X mampu menyebutkan contoh dari hak kekayaan intelektual dari produk TIK setelah mendengarkan contoh yang diberikan oleh guru, dengan menyebutkan 3 contoh dengan tepat.
2. Siswa kelas X mampu mengkategorikan hak kekayaan intelektual dari produk TIK setelah membaca materi dan mengikuti diskusi tentang produk TIK dengan cermat dan bertanggung jawab
3. Siswa kelas X mampu menerapkan sikap menghargai hak atas kekayaan intelektual dalam diskusi kelompok tentang kasus pelanggaran hak cipta pada produk TIK, dengan memberikan minimal 2 argumen yang mendukung pentingnya menghormati hak cipta.
4. Siswa kelas X mampu menganalisis dampak pelanggaran hak kekayaan intelektual terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi setelah mempelajari materi tentang hak kekayaan intelektual dan membaca kasus pelanggaran hak cipta, dengan mengidentifikasi minimal 3 dampak utama yang relevan dari kasus tersebut
5. Siswa kelas X mampu memutuskan langkah terbaik untuk menyelesaikan kasus pelanggaran hak kekayaan intelektual pada produk TIK, setelah mempelajari materi hak kekayaan intelektual dan menganalisis kasus pelanggaran hak cipta, dengan memberikan minimal 2 alasan yang logis dan berdasarkan regulasi yang ada

1. Pengertian Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning)

Problem based learning adalah model pembelajaran yang mengutamakan seberapa aktif peserta didik dalam selalu berpikir kritis dan selalu terampil ketika dihadapkan pada penyelesaian suatu permasalahan. Proses dari alur bagaimana peserta didik belajar ini tergantung dari seberapa kompleks permasalahan yang dihadapinya. Problem based learning diperkenalkan pertama kali pada tahun 1969, dari sebuah sekolah kedokteran bernama McMaster University, Hamilton, Kanada. Setelahnya banyak sekolah hingga universitas di seluruh dunia yang memakai metode pembelajaran dan masih dipakai sampai saat ini terus dikembangkan. Metode ini mengarahkan peserta didik dalam mendapatkan ilmu baru, menggunakan analisis dari berbagai pengetahuan serta pengalaman belajar yang dimiliki. Setelah itu menghubungkan apa yang dimiliki dengan permasalahan belajar yang diberikan para guru. Pada intinya pembelajaran berbasis masalah ini dikembangkan untuk memberi pengalaman belajar pada siswa. Proses belajar yang mengutamakan kemampuan analisis terhadap materi pembelajaran dari para siswa secara mandiri. Menggunakan permasalahan yang nyata untuk dihadapinya, para peserta didik bisa belajar berpikir

secara kritis. Kemudian mengembangkan keterampilan memecahkan masalah dan mendapat pengetahuan secara mandiri.

2. Cara Pelaksanaan Problem-Based Learning

- Identifikasi Masalah: Peserta didik diminta mengidentifikasi dampak sosial informatika seperti perkembangan teknologi dalam pendidikan, kesehatan, atau lapangan pekerjaan.
- Diskusi Kelompok: Siswa dibagi dalam kelompok 4-5 orang untuk mendiskusikan topik seperti kewargaan digital atau revolusi industri 4.0.
- Presentasi dan Analisis: Kelompok mempresentasikan temuan mereka, lalu analisis bersama dilakukan untuk menemukan solusi.
- Refleksi: Setiap kelompok merefleksikan pembelajaran dengan mencatat dampak positif dan negatif informatika.

3. Sintaks Problem-Based Learning

Sintaks	Deskripsi	Alokasi waktu
Orientasi terhadap Masalah	Dalam tahap ini guru terlebih dahulu memberi pemahaman dan penjelasan mengenai tujuan dari pembelajaran. Hal ini dilakukan agar menumbuhkan motivasi belajar dari para peserta didik, khususnya pada proses pembelajaran rpp problem based learning.	10 menit
Organisasi Belajar	Sintak problem based learning di tahap ini guru akan mengorganisasi peserta didik ke dalam sistem belajar, dengan memberi tugas setelah ditentukan topik dan penjelasan mengenai proses mengerjakan dan lainnya. Sehingga hasil yang didapatkan sesuai dengan harapan.	10 menit
Investigasi Mandiri	Dalam tahap ini guru akan memberikan bimbingan pada setiap individu maupun kelompok, tujuannya agar peserta didik bisa mendapatkan sumber atau referensi yang sesuai. Tentunya sumber yang dimaksud sesuai dengan permasalahan yang sedang dihadapi.	20 menit
Penyusunan dan Presentasi Solusi	Pada tahap ini peserta didik mendapatkan bantuan dari guru, khususnya dalam mempersiapkan hasil dari proses pemecahan masalah yang sudah dilakukan kemudian dibentuk dalam sebuah laporan.	25 menit

	Hasil laporan inilah yang nantinya akan diberikan pada guru, bisa berupa dokumentasi, rekaman beserta teori pendukung lainnya.	
Evaluasi dan Refleksi	Dalam model problem based learning, guru kemudian meminta para siswa agar merefleksikan serta melakukan evaluasi terhadap hasil yang diperoleh. Hal ini dilakukan dari sisi proses dan metode, karena itu harus dilakukan dengan sistematis.	10 menit

4. Langkah-Langkah Pembelajaran

- Pengenalan Konsep: Guru menjelaskan dampak sosial informatika.
- Identifikasi Masalah: Siswa menjawab pertanyaan berbasis realita, seperti pengaruh e-government di masyarakat.
- Diskusi Kelompok: Kelompok mengelaborasi solusi menggunakan media digital.
- Presentasi: Kelompok mempresentasikan solusi melalui infografis atau video
- Penilaian: Guru mengevaluasi kreativitas, keakuratan informasi, dan solusi.

5. Penilaian

a. Aspek Dinilai

- Pemahaman Materi: Identifikasi dampak sosial.
- Kreativitas: Pembuatan konten seperti infografis.
- Kemampuan Kerjasama: Partisipasi dalam kelompok.

b. Metode Penilaian

- Rubrik penilaian untuk presentasi dan karya

Kriteria	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Konten dan Pemahaman Materi	Menjelaskan 4 dampak positif dan 4 dampak negatif informatika dengan sangat jelas, memberikan 2 contoh konkret, serta menyajikan 2	Menjelaskan 3 dampak positif dan 3 dampak negatif informatika dengan cukup jelas, memberikan 1 contoh konkret, serta menyajikan 1	Menjelaskan 2 dampak positif dan 2 dampak negatif informatika dengan kurang jelas, memberikan 1 contoh konkret, tetapi tidak	Menjelaskan hanya 1 dampak positif atau negatif dengan tidak jelas, tidak memberikan contoh konkret atau solusi.

	solusi atau rekomendasi.	solusi atau rekomendasi.	menyajikan solusi yang jelas.	
Kreativitas dan Inovasi	Menggunakan 2 atau lebih media pendukung yang inovatif (infografis, video, animasi), dengan tampilan yang menarik dan relevan.	Menggunakan 1 media pendukung yang cukup inovatif dan relevan.	Menggunakan media sederhana (misalnya teks atau gambar saja) tanpa inovasi yang signifikan.	Tidak menggunakan media pendukung yang relevan atau kreatif.
Struktur dan Organisasi	Presentasi memiliki struktur yang sangat baik: pembukaan, pembahasan inti, solusi, dan penutup tersusun dengan alur logis.	Presentasi cukup terstruktur, sebagian besar bagian memiliki alur yang logis.	Struktur presentasi kurang jelas, beberapa bagian tidak mengikuti alur yang logis.	Tidak ada struktur yang jelas, alur membingungkan, dan sulit diikuti.
Keakuratan Informasi	Semua informasi akurat, didukung oleh 3 sumber referensi terpercaya yang jelas, dan relevan dengan materi.	Sebagian besar informasi akurat dan relevan, didukung oleh 2 sumber referensi terpercaya.	Informasi kurang akurat atau relevan, hanya didukung oleh 1 sumber referensi yang kurang jelas.	Informasi tidak akurat dan tidak didukung oleh sumber referensi yang valid.

Kemampuan Berkomunikasi	Berkomunikasi dengan sangat baik: intonasi jelas, artikulasi baik, dan menjawab 2-3 pertanyaan dengan logis dan tepat.	Berkomunikasi cukup baik: intonasi cukup jelas, artikulasi baik, dan menjawab 1-2 pertanyaan.	Komunikasi kurang jelas, sering terbata-bata, dan tidak mampu menjawab pertanyaan dengan baik.	Tidak percaya diri, sulit berbicara dengan jelas, dan tidak mampu menjawab pertanyaan.
Kerja Sama Kelompok	Semua anggota berkontribusi secara aktif dan seimbang dalam diskusi dan presentasi.	Sebagian besar anggota berkontribusi, meskipun ada anggota yang kurang aktif.	Hanya beberapa anggota yang aktif berkontribusi, sebagian besar pasif.	Kerja sama buruk, hanya 1-2 anggota yang bekerja sementara lainnya pasif.

- Skor Akhir = skor x 25

Skor 20-24: Sangat Baik

Skor 15-19: Baik

Skor 10-14: Cukup

Skor 5-9: Kurang

6. Metode yang Digunakan

- Ceramah: Sebagai pengantar materi dan memberikan latar belakang.
- Diskusi: Sebagai inti pembelajaran untuk eksplorasi dan pemecahan masalah.
- Tanya Jawab: Untuk memandu siswa berpikir kritis dan mengevaluasi solusi.
- Demonstrasi: Untuk mendukung penggunaan teknologi dalam solusi.