

LEMBAR KERJA PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH

PESERTA :
MODUL : Pengembangan Profesi Guru
DOSEN :
KELAS :

A. Petunjuk Tugas

1. Dosen menyampaikan atau menginisiasi kasus atau masalah yang actual atau nyata yang relevan dengan bidang modul yang diampunya pada kolom yang disediakan.
2. Dosen merumuskan tujuan atau kompetensi yang ingin dicapai peserta (minimal satu rumusan kompetensi) dari masalah atau kasus yang disajikan dan diselesaikan peserta.
3. Peserta melakukan penyusunan langkah-langkah penyelesaian masalah yang disajikan dosen sesuai dengan sintaks yang ditetapkan pada kolom yang tersedia.
4. Laporan langkah-langkah penyelesaian masalah diupload di jendela tugas analisis bahan materi oleh masing-masing peserta dan diterima paling lambat pada hari ketiga sebelum pelaksanaan test akhir modul.

B. Lembar Kerja Problem Base Learning

Topik Masalah (dibuat dosen):	Problematika Guru Abad 21
Menginisiasi Masalah (dilakukan oleh dosen)	Perkembangan ilmu pengetahuan yang luar biasa disegala bidang.pada abad ini, terutama bidang <i>Information and Communication Technology</i> (ICT) yang serba canggih (sophisticated) membuat dunia ini semakin sempit, karena kecanggihan teknologi ICT ini beragam informasi dari berbagai sudut dunia mampu diakses dengan instant dan cepat oleh siapapun dan dari manapun, komunikasi antar personal dapat dilakukan dengan mudah, murah kapan saja dan di mana saja. Coba saudara analisis masalahnya dan bagaimana Peran Guru Abad 21 ini agar tetap konsisten dalam menjaga tradisi kearifan lokal. SILAHKAN
Langkah-Langkah Penyelesaian Masalah (oleh peserta PPG)	
TAHAPAN	DESKRIPSI
1. Orientasi dan analisis masalah (menetapkan substansi masalah, mencari dan menelusuri akar penyebab dari problem yang muncul)	Dari pemaparan Perkembangan ilmu pengetahuan yang luar biasa disegala bidang.pada abad ini, terutama bidang <i>Information and Communication Technology</i> (ICT) yang serba canggih (sophisticated) membuat dunia ini semakin sempit, karena kecanggihan teknologi ICT ini beragam informasi dari berbagai sudut dunia mampu diakses dengan instant dan cepat oleh siapapun dan dari manapun, komunikasi antar personal dapat dilakukan dengan mudah, murah kapan saja dan di mana saja.

	Hal ini bisa terjadi karena kemampuan peserta didik lebih cepat menyerap ilmu praktik sehingga cepat dan mampu dalam menggunakan alat-alat di Bidang ICT, ditambah masif nya perkembangan ini hampir ke semua negara dan mampu menjangkau segala kalangan. Bahkan jika kita cari substansi masalah ini perkembangan yang cepat ini dapat mempengaruhi budaya dan adat istiadat yang sudah terjaga lamanya karena pengaruh ini. Seperti dampak negatifnya adalah Anak kehilangan kemampuan berbaur dengan masyarakat dan cenderung nyaman dengan kehidupan online, 3) Adanya pelanggaran hak cipta, 4). Kejahatan di internet, 5). Penyebaran virus komputer, dan 6). Pornografi, perjudian, penipuan, tayangan kekerasan. <i>Dikutip dari :</i> https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/2890/0#:~:text=Anak%20kehilangan%20kemampuan%20berbaur%20dengan,perjudian%2C%20penipuan%2C%20tayangan%20kekerasan.
--	--

2. Mengorganisasi/menggali informasi (menyajikan data pendukung baik dari hasil observasi, pengamatan lingkungan serta sumber informasi yang menunjukan dan mengkonfirmasi masalah)	Data Pendukung permasalahan : 1. Dampak negative pesatnya perkembangan teknologi adalah Anak kehilangan kemampuan berbaaur dengan masyarakat dan cenderung nyaman dengan kehidupan online, 3) Adanya pelanggaran hak cipta, 4). Kejahatan di internet, 5). Penyebaran virus komputer, dan 6). Pornografi, perjudian, penipuan, tayangan kekerasan. <i>Dikutip dari :</i> https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/2890/0#:~:text=Anak%20kehilangan%20kemampuan%20berbaaur%20dengan.perjudian%2C%20penipuan%2C%20tayangan%20kekerasan. 2. Lingkungan sosial berkaitan dengan lingkungan budaya, yakni hal-hal yang berhubungan dengan karya cipta dan hasil perbuatan atau tingkah laku manusia, misalnya yang menyangkut gagasan, norma, kepercayaan, adat istiadat, pakaian, rumah, dan lain-lain. 1. Perubahan Tata Nilai Perubahan tata nilai berkaitan dengan cara orang bekerja, gaya hidup, dan tata nilai masyarakat. Mengutip dari E-Modul Antropologi Kelas XII, berbagai penemuan dan penerapan teknologi membuka fase industrialisasi. Teknologi dan industrialisasi cenderung mempercepat tempo kehidupan, pengangkutan serba cepat, dan komunikasi secepat kilat. Masyarakat industrialis akan sangat tergantung pada produk teknologi. Ketergantungan ini telah mendorong pada pilihan-pilihan yang terkait dengan reward (keuntungan) dan cost (biaya). Untuk mencapai kesejahteraan hidup, orang cenderung untuk mendapatkan keuntungan dan memperkecil biaya. Kecenderungan itu akan mengarahkan manusia pada paham materialisme sehingga ketergantungan manusia terhadap sesamanya menjadi berkurang. Itu artinya, ikatan sosial tradisional semakin luntur dan beralih pada ikatan kepentingan dengan pertimbangan untung dan rugi. 2. Adanya Kesenjangan Sosial Pada era perkembangan IPTEK, bermunculan kelompok masyarakat pemilik modal yang kaya bahkan menjadi konglomerat, tetapi juga ada kelompok masyarakat yang tidak memiliki keterampilan. Mereka yang tidak menguasai teknologi akan semakin ketinggalan dan hidup miskin. Terjadilah jurang perbedaan yang begitu dalam antara si kaya dan si miskin. Hal ini dapat mendorong kecemburuan sosial dan kerawanan keamanan. 3. Merosot dan Rusaknya Lingkungan Alam Apabila IPTEK diterapkan dengan cara bijaksana, akan timbul kemerosotan kualitas lingkungan alam. Bahkan tidak hanya merosot, tetapi juga mulai timbul kerusakan-kerusakan sistem lingkungan alam.
--	--

	Beberapa masalah lingkungan yang berkaitan dengan merosot dan rusaknya kualitas lingkungan alam, sebagai berikut: a) Kemerosotan Kualitas dan Kuantitas Sumber Daya Alam b) Pencemaran oleh Limbah dan Bahan Berbahaya c) Meningkatnya Lapisan Gas CO₂ dan Kenaikan Suhu Bumi d) Adanya Hujan Asam e) Lubang Lapisan Ozon f) Adanya Bencana Alam Banjir Dikutip dari artikel "Dampak Negatif Iptek Terhadap Kehidupan Manusia, Apa Saja?", https://tirto.id/gp4Q Dari dua sumber di atas kita bisa dapat mengetahui ternyata perkembangan ICT itu tidak selalu berdampak positif akan tetapi ada dampak negatifnya.
3. Melakukan penyelidikan serta menetapkan benang merah masalah berangkat dari data serta menginisiasi opsi-opsi penyelesaian.	Dari permasalahan terkait cepatnya perkembangan ICT dan dampak negatifnya bagi siswa ataupun yang lainnya adalah tentang kurangnya pemahaman siswa terkait penggunaan alat teknologi yang dapat memberikan dampak negative bagi mereka dan tentunya bagi budaya adat dan masyarakat lain jika tidak bijak dalam penggunaannya. Maka pada Abad 21 yang ditandai dengan berkembangnya informasi, komputasi, otomatisasi, dan komunikasi yang merambah dalam segala aspek kehidupan manusia di semua belahan dunia. Hal ini tentunya berdampak pada pendidikan yang diterapkan termasuk di dalamnya bagaimana model pembelajarannya sehingga dapat mengadaptasi dan memenuhi semua tuntutan abad 21. Maka pada kurikulum 2013 diharapkan dapat diimplementasikan pembelajaran abad 21. Hal ini untuk menyikapi tuntutan zaman yang semakin kompetitif. Adapun pembelajaran abad 21 mencerminkan empat hal. 1) <i>Critical Thinking</i> dan <i>Problem Solving</i>, 2) <i>Communication Skills</i>, 3) <i>Collaboration Skills</i>, 4) <i>Creativity Skills</i> dan <i>Innovation</i>. Tuntutan dunia internasional terhadap tugas guru memasuki abad ke-21 tidaklah ringan. Guru diharapkan mampu dan dapat menyelenggarakan proses pembelajaran yang bertumpu dan melaksanakan empat pilar belajar yang dianjurkan oleh Komisi Internasional UNESCO untuk Pendidikan, hal ini didasari bahwa Pendidikan merupakan komunikasi terorganisasi dan berkelanjutan yang dirancang untuk menumbuhkan kegiatan belajar pada diri peserta didik (education as organized and sustained communication designed to bring about Learning). (Dikutip : Jurnal “Analisis Kompetensi Abad-21 Dalam Bidang Komunikasi Pendidikan” oleh Siti Ahadiyah) Dari pemaparan di atas maka kita harus menerapkan prinsip 4C kepada peserta didik kita yaitu) <i>Critical Thinking</i> dan <i>Problem Solving</i>, 2) <i>Communication Skills</i>,

	3) <i>Collaboration Skills</i> , 4) <i>Creativity Skills</i> dan <i>Innovation</i> .
4. Mengembangkan dan menyajikan opsi-opsi solusi secara lebih detil disertai prosedurnya.	Dari permasalahan terkait cepatnya perkembangan ICT dan dampak negatifnya bagi siswa ataupun yang lainnya selain diharuskan kita memberikan pembelajaran yang menekankan kepada 4C kita juga dapat memberikan opsi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu : Adapun cara mengatasi dampak-dampak negatif tersebut adalah : 1). Gunakan teknologi untuk menjalin hubungan dengan orang yang sudah dikenal, 2). Cari komunitas positif yang sering melakukan pertemuan di dunia nyata, 3). Perlunya penegakkan hukum yang berlaku dengan dibentuknya polisi internet, 4). Menghindari pemakaian telepon seluler yang berfitur canggih oleh anak-anak dibawah umur dan lebih mengawasi penggunaan telepon seluler, 5). Perbanyak membaca buku-buku yang bersifat edukatif dan bersifat keimanan serta aplikasi komputer yang bersifat mendidik, dan 6). Perlunya pengaturan waktu untuk berada di depan komputer atau televisi. (Sumber : https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/2890/0#:~:text=Adapun%20cara%20mengatasi%20dampak%20dampak,dibentuknya%20polisi%20internet%2C%204).)
5. Menganalisis mengevaluasi serta menetapkan solusi yang paling relevan disertai data, asumsi dan hipotesa secara sistematis.	Permasalahan yang muncul diatas adalah dampak cepatnya perkembangan ICT yang dapat merusak generasi bangsa dari segi tata krama, adat, budaya dan lainnya, maka hipotesa yang diutarakan adalah : 1. Apa dampak negative dari perkembangan ICT yang sangat cepat terhadap peserta didik? 2. Cara mengatasi dampak negative dari perkembangan ICT yang sangat cepat terhadap peserta didik? Setelah mendalami permasalahan diatas maka terjawab sebagai berikut : 1. Dampak negative pesatnya perkembangan teknologi adalah Anak kehilangan kemampuan berbaur dengan masyarakat dan cenderung nyaman dengan kehidupan online, 3) Adanya pelanggaran hak cipta, 4). Kejahatan di internet, 5). Penyebaran virus komputer, dan 6). Pornografi, perjudian, penipuan, tayangan kekerasan. <i>Dikutip dari :</i> https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/2890/0#:~:text=Anak%20kehilangan%20kemampuan%20berbaur%20dengan,perjudian%2C%20penipuan%2C%20tayangan%20kekerasan. 2. cara mengatasi dampak-dampak negatif tersebut adalah : 1). Gunakan teknologi untuk menjalin hubungan dengan orang yang sudah dikenal, 2). Cari komunitas positif yang sering melakukan pertemuan di dunia nyata, 3). Perlunya penegakkan hukum yang berlaku dengan

	dibentuknya polisi internet, 4). Menghindari pemakaian telepon seluler yang berfitur canggih oleh anak-anak dibawah umur dan lebih mengawasi penggunaan telepon seluler, 5). Perbanyak membaca buku-buku yang bersifat edukatif dan bersifat keimanan serta aplikasi komputer yang bersifat mendidik, dan 6). Perlunya pengaturan waktu untuk berada di depan komputer atau televisi. (Sumber : https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/2890/0#:~:text=Adapun%20cara%20mengatasi%20dampak%2Ddampak,dibentuknya%20polisi%20internet%2C%204).)
6. Memberikan kesimpulan terhadap masalah yang disajikan serta proses penyelesaiannya.	Kesimpulan dari permasalahan tentang cepatnya perkembangan ICT dan dampak negatifnya bagi siswa ataupun yang lainnya adalah tentang kurangnya pemahaman siswa terkait menggunakan alat teknologi yang dapat memberikan dampak negative bagi mereka dan tentanya bagi budaya adat dan masyarakat lain jika tidak bijak dalam penggunaannya. Adalah dengan memberikan pengertian kepada siswa dan masyarakat melalui fungsi kita sebagai guru dan juga sebagai representasi negara di tingkat bawah maka harus bisa memberikan pemahaman kepada siswa dan juga masyarakat terkait penggunaan peralatan teknologi pada zaman sekarang ini harus bijak dan tepat guna.