
LYP Sociology Rally: Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi di Era Society 5.0

Ruri Purnamawati¹, Tarto²

^{1,2}Pendidikan IPS, Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v10i.682](https://doi.org/10.30595/pssh.v10i.682)

Submitted:

30 April, 2023

Accepted:

20 Mei, 2023

Published:

24 Juli, 2023

Keywords:

LYP Sociology Rally;

Pembelajaran

Berdiferensiasi; Society 5.0

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana LYP (Loves Your Passion) Sociology Rally menjadi strategi pembelajaran berdiferensiasi menyongsong era Society 5.0 di SMA Negeri 5 Purworejo. Fenomena menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis IT yang sesuai prinsip merdeka belajar belum sepenuhnya dapat diimplementasikan secara tepat di lapangan. Masih ada pendidik yang terjebak dalam penggunaan IT sehingga mengalami kesulitan dalam merancang dan menerapkan pembelajaran berbasis IT yang tepat khususnya pada mata pelajaran sosiologi, akibatnya kualitas pembelajaran menurun dan tujuan pendidikan tidak tercapai. Penelitian ini juga ingin mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap strategi pembelajaran LYP Sociology Rally. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan triangulasi sumber sebagai teknik keabsahan data. Informan penelitian yaitu peserta didik kelas XII IPS dan pendidik pengampu mata pelajaran sosiologi. Teknik analisis data dibagi dalam empat tahapan, yaitu: (1) Pengumpulan data; (2) Reduksi data; (3) Penyajian data dan (4) Penarikan kesimpulan serta kemudian dipadukan dengan teori belajar konstruktivisme dan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi yang terdiri atas tiga teknik pelaksanaan yaitu diferensiasi konten, proses dan produk. Hasil penelitian yaitu LYP Sociology Rally menjadi salah satu strategi pembelajaran sosiologi yang berdiferensiasi dalam menyongsong era Society 5.0. LYP Sociology Rally dilakukan melalui model pembelajaran Problem Based Learning kemudian ditutup dengan kegiatan seminar secara on line. Pelaksanaan LYP Sociology Rally membutuhkan kolaborasi antar mapel dan keterampilan IT dari pendidik yang kreatif dan tetap humanis. Melalui LYP Sociology Rally peserta didik mampu mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi, berpikir tingkat tinggi atau HOTS serta meningkatkan keterampilan 4 C (creative, critical thinking, communication, collaboration). Sebagai pembelajaran yang berdiferensiasi, LYP Sociology Rally juga terbukti mampu menumbuhkan karakter peserta didik sesuai Profil Pelajar Pancasila.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Tarto

Universitas PGRI Yogyakarta

Jl. IKIP PGRI I Sonosewu No.117, Sonosewu, Ngestiharjo, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55182

Email: tartosentono0@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa memperoleh pendidikan yang bermutu adalah hak bagi seluruh warga negara. Untuk itu sekolah sebagai institusi pelaksana pendidikan harus memberikan pelayanan pendidikan yang bermutu kepada seluruh peserta didik. Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pembelajaran yang bermutu akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna sehingga dapat menuntun peserta didik berkembang sesuai kodrat alam dan kodrat zaman untuk mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya [1].

Dinamika dalam dunia pendidikan semakin kompleks, salah satunya yaitu menurunnya kualitas pendidikan pasca pandemi. Meningkatnya intensitas penggunaan sarana IT selama proses pembelajaran daring di sisi lain memunculkan sisi negatif yaitu hilangnya interaksi afektif dan menurunnya sikap karakter peserta didik. Proses pembelajaran yang terkendala menyebabkan makna pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik. Khususnya dalam rangka menyongsong era Society 5.0, dunia pendidikan sudah seharusnya semakin berbenah terutama pada strategi pembelajaran yang langsung berhubungan dengan peserta didik.

Berbicara mengenai karakter peserta didik, penulis membandingkan penelitian yang dilakukan oleh AE Safitri dan V. Novianto pada tahun 2019 yang berjudul Implementasi Pendidikan Karakter pada Pembelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah, penelitian ini melihat pendidikan karakter sebagai proses yang timbul dari interaksi antara peserta didik dan guru maupun antar peserta didik [2]. Sedangkan penelitian ini melihat karakter peserta didik dari interaksinya antar sesama dengan memanfaatkan teknologi informasi. Penelitian ini memperkuat bukti bahwa era *Society 5.0* telah dimulai.

Era *Society 5.0* merupakan konsep masyarakat yang diharapkan mampu menaklukkan tantangan atau permasalahan yang terjadi di tengah masyarakat dengan memanfaatkan berbagai inovasi berbasis internet atau *internet of things* [3]. *Society 5.0* ini mengusung pemikiran bahwa teknologi adalah bagian dari manusia itu sendiri, artinya kehadiran teknologi berguna untuk membantu masyarakat menjalankan perannya dalam kehidupan sehari-hari. Berikut kemampuan beradaptasi yang harus dimiliki oleh masyarakat di era *society 5.0* antara lain (1) kemampuan memecahkan masalah kompleks dan menjadi problem solver bagi dirinya serta orang lain; (2) kemampuan untuk berpikir secara kritis, baik di lingkungan sekitar maupun yang lebih luas untuk menumbuhkan kepekaan sosial; (3) meningkatkan keterampilan diri dalam pengembangan literasi digital dan kreativitas [4]. Kemampuan beradaptasi ini harus dimiliki oleh peserta didik dalam menyongsong era *Society 5.0* di mana kegiatan pembelajaran menjadi satu aktivitas penting yang mampu mewujudkannya.

Berkaitan dengan proses pendidikan dan pengajaran, Ki Hajar Dewantara mengemukakan istilah patrap guru yang artinya guru atau pendidik adalah sosok yang patut dicontoh murid-muridnya. Melalui tiga semboyan *Ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa dan tut wuri handayani*, KHD berusaha menunjukkan peran penting pendidik yakni memberi teladan, memotivasi dan mendukung [5]. Hal ini selaras dengan peran pendidik dalam menyongsong era *society 5.0* yakni mencetak generasi muda yang kreatif, inovatif, produktif, dan adaptif serta kompetitif, cakap dalam menggunakan IT secara kreatif dan tetap humanis.

Sejalan dengan kondisi di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *LYP Sociology Rally* sebagai salah satu strategi pembelajaran berdiferensiasi di SMA Negeri 5 Purworejo dan mampu menjawab tantangan dalam menyongsong era *society 5.0*. Fenomena menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis IT sesuai prinsip merdeka belajar belum sepenuhnya dapat diimplementasikan secara tepat di lapangan. Masih ada pendidik yang terjebak pada penggunaan sarana IT sehingga melunturkan nilai sikap karakter yang semestinya terbangun dari interaksi afektif antara pendidik dan peserta didik. Penelitian ini juga ingin mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap strategi pembelajaran *LYP Sociology Rally*.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 5 Purworejo pada tahun 2022 dengan teknik pengambilan sampel yaitu *purposive sampling*. Sampel penelitian yakni peserta didik kelas XII IPS dan pendidik mata pelajaran sosiologi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara kepada nara sumber dan studi dokumentasi terhadap buku dan jurnal terkait. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penulis mengumpulkan dan menganalisis informasi untuk menemukan makna tentang *LYP Sociologi Rally* dan mengungkapkannya dalam bahasa atau kalimat yang terstruktur. Metode penelitian kualitatif deskriptif ini berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti objek pada kondisi ilmiah di mana peneliti sebagai instrumen kunci [6].

Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik Triangulasi Sumber. Peneliti mewawancarai peserta didik kemudian mencocokkan hasilnya dengan melakukan wawancara pada nara sumber lainnya. Teknik analisis data dilakukan secara kualitatif yang dibagi dalam empat tahapan, yaitu: (1) pengumpulan data; (2) Reduksi data; (3) Penyajian data dan (4) Penarikan kesimpulan serta kemudian dipadukan dengan teori belajar konstruktivisme dan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi yang terdiri atas tiga teknik pelaksanaan yaitu diferensiasi konten, proses dan produk.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil

Permasalahan Pembelajaran Sosiologi di era *Society 5.0*

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa pasca pandemi peserta didik banyak mengalami kebosanan dalam aktivitas pembelajaran Sosiologi. Hal ini disebabkan karena pembelajaran berbasis IT selama masa pandemi belum dirancang untuk mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik yang beragam. Pendidik terjebak pada penggunaan IT yang mengesampingkan interaksi afektif antara peserta didik dan pendidik sehingga kegiatan dan hasil belajar belum berdampak kepada seluruh peserta didik. Kondisi tersebut menunjukkan suatu permasalahan yang harus segera diperbaiki melalui strategi pembelajaran yang efektif. *LYP Sociology Rally* merupakan strategi pembelajaran berdiferensiasi yang diharapkan dapat mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik serta mampu menjawab tantangan era *Society 5.0* di mana IT menjadi bagian yang tak terpisahkan dari diri individu dalam kehidupan sehari-hari.

Strategi Pembelajaran *LYP Sociology Rally*

(a) Deskripsi tentang *LYP Sociology Rally*

Strategi pembelajaran ini diterapkan di kelas XII IPS 1, 2, dan 3 pada materi Ketimpangan Sosial akibat Perubahan Sosial di Tengah Globalisasi, peserta didik berjumlah 106 terdiri dari 26 laki-laki dan 80 perempuan. *LYP Sociology Rally* merupakan strategi pembelajaran berdiferensiasi dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dan diakhiri dengan webinar sederhana yang dilakukan secara rali/beruntun. Topik yang disampaikan merupakan topik yang dikuasai peserta didik dan menjadi kegemaran peserta didik atau disebut *passion*. Aktivitas webinar ini kemudian disebut dengan *LYP Sociology Rally*, *LYP* merupakan akronim dari *Loves Your Passion* yang artinya mencintai *passion* atau kegemaranmu.

Materi ketimpangan sosial merupakan salah satu sub pokok bahasan Sosiologi di kelas XII Kurikulum 2013. Materi ini merupakan tindak lanjut dari pembahasan materi Perubahan Sosial dan Globalisasi. *LYP Sociology Rally* menuntut ketuntasan materi esensial agar peserta didik mampu berpikir kritis sesuai tingkat perkembangan berpikir dan *passionnya*, mampu melakukan demonstrasi kontekstual, mampu menjelaskan keterkaitan antar materi pelajaran dan melakukan aksi nyata dari materi yang telah dipelajari.

Tabel 1. KI dan KD materi Ketimpangan Sosial Kelas XII

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)	Tujuan Pembelajaran
KI. 3 Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	1.3. Memahami faktor penyebab ketimpangan sosial dan pertautannya dengan perubahan sosial ditengah-tengah globalisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan konsep ketimpangan sosial. • Menyebutkan faktor penyebab ketimpangan sosial di masyarakat. • Menyebutkan masalah ketimpangan yang ada di masyarakat. • Menguraikan dampak ketimpangan sosial di masyarakat. • Mendeskripsikan upaya mengatasi ketimpangan sosial.

Kompetensi Inti (KI)	Kompetensi Dasar (KD)	Tujuan Pembelajaran
KI. 4 Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	4.3 Mengolah hasil kajian dan pengamatan tentang ketimpangan sosial sebagai akibat dari perubahan sosial ditengah-tengah globalisasi	<ul style="list-style-type: none"> • Menyampaikan hasil studi pustaka tentang konsep ketimpangan sosial. • Menyajikan laporan hasil pengamatan di lingkungan masyarakat tentang faktor penyebab ketimpangan sosial. • Menyajikan kesimpulan dari hasil studi pustaka tentang masalah ketimpangan sosial di masyarakat. • Mengomunikasikan hasil pengamatan tentang dampak ketimpangan sosial di masyarakat. • Menyajikan laporan hasil pengamatan tentang upaya mengatasi ketimpangan sosial di masyarakat

Demonstrasi kontekstual merupakan tahapan mendemonstrasikan secara kontekstual atas pengalaman belajar yang sudah dilalui peserta didik. Peserta didik menghasilkan konsep tindakan yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ketimpangan yang ditelitinya. Tahap ini dilanjutkan dengan aksi nyata yaitu melakukan tindakan dari perencanaan yang telah disusun bersama tim. Terakhir yaitu mengkomunikasikan hasil belajar kepada pihak lain melalui aktivitas webinar sederhana.

(b) Strategi Pembelajaran *LYP Sociology Rally*

a. Pemetaan kebutuhan belajar peserta didik

Pemetaan kebutuhan belajar peserta didik dilakukan di awal pembelajaran untuk mengetahui kesiapan belajar peserta didik (*readiness*), minat dan profil belajarnya. Pendidik menyampaikan model pembelajaran yang digunakan, KI dan KD serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Peserta didik diarahkan untuk berliterasi dari berbagai sumber tentang materi Ketimpangan Sosial, meliputi: definisi ketimpangan sosial, faktor penyebab ketimpangan sosial, bentuk-bentuk ketimpangan sosial yang ditemui di masyarakat, dampak ketimpangan sosial dan upaya mengatasi masalah yang timbul dari ketimpangan sosial.

b. Pembentukan kelompok atau tim *LYP Sociology Rally*

Pembentukan dilakukan sesuai hasil pemetaan kebutuhan belajar. Hasil pemetaan kebutuhan belajar peserta didik dapat dikelompokkan berdasarkan tiga kategori yakni kesiapan belajar atau *readiness*, minat dan profil belajar. Pemilihan kelompok berdasarkan kesamaan atau kedekatan hasil pemetaan bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam aktivitas pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran menunjukkan bahwa pembagian kelompok berdasarkan kesiapan belajar dilihat berdasarkan nilai pada materi sub bab sebelumnya, untuk minat dilihat dari kesukaan atau kegemaran terhadap topik masalah mengenai ketimpangan sosial yang ada di masyarakat seperti masalah pendidikan, ekonomi, sosial dan budaya, sedangkan profil belajar dilihat dari kecenderungan gaya belajar peserta didik yang dikelompokkan menjadi visual, auditori dan kinestetik. Peserta didik dengan kecenderungan yang sama dapat dikelompokkan menjadi satu tim.

c. Menentukan topik

Tim *LYP Sociology Rally* segera menentukan topik masalah yang akan diteliti. Pendidik memberikan kebebasan kepada tim untuk menentukan topik masing-masing sesuai dengan diferensiasi kelompoknya, contoh kondisi pasca pandemi maka topik dapat diarahkan untuk mengatasi ketimpangan sosial yang terjadi akibat kondisi pandemi Covid-19. *LYP Sociology Rally* fokus pada ketertarikan terhadap topik yang akan diteliti, berdasarkan pengalaman pendidik bahwa topik yang menarik minat akan menumbuhkan semangat dalam

menyelesaikan aktivitas dikarenakan peserta didik lebih bertanggung jawab dan mampu menghasilkan aksi nyata mengatasi solusi ketimpangan sosial secara tepat. Berikut beberapa topik kreatif yang dipilih oleh peserta didik:

Tabel 2. Topik Webinar dari kondisi ketimpangan sosial

No	Topik LYP <i>Sociology Rally</i>
1	Mengatasi kesulitan belajar pasca pandemi Covid-19
2	Tips belajar sukses di masa pandemi
3	Tetap bugar di masa pandemi
4	Virtual Tour selama pandemi
5	Social Distancing don't Over Thinking
6	Bisnis <i>On Line</i> – Remaja kreatif di masa pandemi
7	Bercocok tanam di masa pandemi – ketahanan pangan keluarga
8	Di rumah saja – tetap membantu sesama

d. Pengumpulan data

Setelah menentukan topik, tiap kelompok segera mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, maupun studi literasi atau kepustakaan. Data yang terkumpul kemudian diolah dan diinterpretasikan menjadi informasi yang dikemas menjadi produk hasil belajar.

e. Produk yang dihasilkan

Setiap kelompok membuat tiga produk, yaitu poster, paper laporan, dan media presentasi.

Poster

Poster ini diperuntukkan sebagai sarana sosialisasi adanya kegiatan LYP *Sociology Rally* juga sekaligus kampanye aksi nyata yang dilakukan. Tiap kelompok menentukan terlebih dahulu waktu webinarnya. Tim membuat agenda webinar melalui *Google Calendar*. Waktu dan *link meeting* akan dicantumkan dalam poster termasuk judul kegiatan dan topik yang dipilihnya. Tiap kelompok dapat mengunggah foto anggota kelompoknya. Peserta kegiatan webinar tidak hanya teman satu kelas saja namun dapat melibatkan peserta didik kelas lain bahkan masyarakat luas. Poster selanjutnya harus diunggah di media sosial seperti *instagram* kelas dan sekolah, *whatsapp* group dan media sosial lainnya. Ketentuan berikutnya adalah setiap peserta didik wajib saling *sharing* poster kelompok di media sosial untuk menyebarluaskan informasi.

Paper laporan

Tiap kelompok menuliskan laporan kegiatannya dalam bentuk laporan sederhana. Struktur laporan terdiri dari:

- Halaman judul
- Daftar isi
- Pendahuluan (berisi Latar belakang masalah, Rumusan masalah, Tujuan penulisan)
- Isi (Gagasan yang dipilih, Teknik pemecahan masalah sesuai ide/gagasan)
- Penutup (Kesimpulan, Saran)

Media presentasi

Untuk menyampaikan paparan hasil penelitiannya, tiap kelompok harus membuat media presentasi. Media presentasi yang paling banyak digunakan adalah *power point*. Selain *power point*, tiap kelompok juga dapat menggunakan media kreatif lainnya dengan catatan masih relevan digunakan dalam kegiatan webinar.



Gambar 1. Contoh poster produk LYP *Sociology Rally*

- f. Mengomunikasikan hasil laporan
Teknis kegiatan mengomunikasikan hasil laporan adalah dengan seminar sederhana. pastikan terlebih dahulu bahwa *poster*, media presentasi dan laporan telah siap. Jika ketiganya telah siap maka kelompok dapat segera melaksanakan presentasi sesuai jadwal yang tertera di *poster*. Seperti halnya seminar pada umumnya maka perlu dibentuk kepanitiaan yang berkolaborasi dengan kelompok lain dan akan bergantian. Peran yang harus ditunjuk yaitu *host*, moderator, penyaji dan notulen. Pelaksanaan seminar sederhana dijadwalkan dengan berurutan sehingga disebut dengan *rally*. Dalam tahap ini peserta didik mengembangkan karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila.

Tabel 3. Susunan acara webinar *LYP Sociology Rally*

No.	Kegiatan	Durasi
1	Host membuka acara Memperkenalkan moderator	5'
2	Moderator memperkenalkan tim penyaji Moderator menyampaikan jalannya kegiatan	5'
3	Presentasi Penyaji memaparkan hasil laporannya. Tiap kelompok diberikan waktu 15'. Maksimal tiap presentasi adalah 3 kelompok.	15' x 3
4	Diskusi dan tanya jawab Peserta webinar dapat menyampaikan pertanyaan atau saran kepada penyaji.	15'
5	Penutup Closing statement dari penyaji Moderator menyimpulkan	10'
6	Refleksi Penutup	10'
	Total	90'

b. Pembahasan

LYP Sociology Rally: Strategi Pembelajaran berdiferensiasi

Carol Ann Tomlinson menyatakan pembelajaran berdiferensiasi adalah pembelajaran yang mengakomodir, melayani, dan mengakui keberagaman siswa dalam belajar sesuai dengan kesiapan, minat, dan preferensi belajar siswa.

In a differentiated classroom, the teacher proactively plans and carries out varied approaches to content, process, and product in anticipation of and response to student differences in readiness, interest, and learning needs [7].

LYP Sociology Rally menerapkan strategi pembelajaran berdiferensiasi. Pendidik harus cakap dan produktif dalam mempersiapkan peserta didik serta mengelola kelas. Pendidik perlu melakukan analisa terhadap peserta didik yang disebut dengan asesmen diagnostik yang meliputi kesiapan belajar/readiness, minat belajar dan gaya belajar peserta didik. Pendidik juga memberikan kemerdekaan dalam proses belajar kepada peserta didik melalui strategi pembelajaran berdiferensiasi yaitu diferensiasi proses, konten maupun produk.

LYP Sociology Rally mengimplementasikan pembelajaran berdiferensiasi secara terstruktur, diawali dengan pemetaan kebutuhan belajar peserta didik. Hasil pemetaan awal menginformasikan ragam minat peserta didik, kesiapan belajarnya dan profil belajar peserta didik. Hasil pemetaan profil belajar dan minat selanjutnya menjadi dasar pengelompokan tim *LYP*. Peserta didik dengan jenis kesamaan tertentu akan lebih mudah berkomunikasi dan terjalin kolaborasi. Selanjutnya diferensiasi produk menjadi hasil akhir dari kegiatan *LYP* ini, tentunya relevan dengan minat peserta didik dari topik yang dipilihnya sejak awal.

Aktivitas pembelajaran berdiferensiasi dengan model *Problem Based Learning* menumbuhkan karakter unggul peserta didik abad 21. Proses pengumpulan informasi dan pemilihan topik mengenai ketimpangan sosial mendukung upaya penumbuhan semangat literasi melalui komunikasi dan kolaborasi, sedangkan ide mengatasi masalah ketimpangan dan aksi nyata menunjukkan kemampuan bernalar kritis.

***LYP Sociology Rally* dalam Perspektif Pendekatan Konstruktivisme**

Teori pembelajaran konstruktivisme merupakan teori pendidikan yang mengedepankan peningkatan perkembangan logika dan konseptual pembelajar. Seorang konstruktivis percaya bahwa belajar hanya terjadi ketika ada pemrosesan informasi secara aktif sehingga mereka meminta pembelajar untuk membuat motif mereka sendiri dengan menghubungkan pengetahuan baru dengan motif tersebut [8].

Konstruktivis percaya bahwa pembelajar membangun pengetahuan untuk dirinya, seperti halnya dalam strategi pembelajaran *LYP Sociology Rally*. *LYP Sociology Rally* memusatkan perhatiannya pada aktivitas belajar berkelompok yang menyenangkan sebagai upaya menemukan pengalaman belajar sesuai konten materi. Peran seorang pendidik sangat penting dalam teori pembelajaran konstruktivisme, pendidik memberikan sumber-sumber informasi yang beragam tentang materi yang harus dipelajari. Selanjutnya peserta didik secara berkelompok memilih sesuai minat kelompoknya dan mendiskusikan informasi yang telah mereka peroleh kemudian membuat produk dan mempresentasikannya. *LYP Sociology Rally* ini merupakan pembelajaran yang berpusat pada murid atau *student centered*.

Pendekatan konstruktivisme menunjukkan bahwa budaya dan tradisi suatu tempat mempengaruhi kesempurnaan dan pendapat seseorang tentang sesuatu hal. Melalui aktivitas mengkonstruksi pengetahuan, peserta didik mampu mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi, berpikir tingkat tinggi atau HOTS serta meningkatkan keterampilan 4 C (*creative, critical thinking, communication, collaboration*). Topik yang menjadi materi pembahasan *LYP Sociology Rally* merupakan fenomena yang terjadi di sekitar peserta didik, sangat erat dengan kehidupan sehari-hari dan budaya setempat. Melalui pengamatan terhadap latar belakang budaya seseorang dapat dilihat faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi mereka sehingga hasil pemikiran menjadi lebih tepat dengan perkembangan proses berpikir dan selaras dengan kondisi sosial budaya di lingkungan tempat tinggalnya.

LYP Sociologi Rally* dalam menyongsong era *Society 5.0

Teknologi informasi dan komunikasi mempermudah kehidupan manusia. Menggunakan alat teknologi informasi dan komunikasi, dunia seakan tidak ada batas. Memasuki era global saat ini manusia akan selalu berhubungan dengan teknologi. Teknologi menurut Smaldino pada hakikatnya adalah alat untuk mendapatkan nilai tambah dalam menghasilkan produk yang bermanfaat [9].

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat. Alvin Toffler dalam Munir menggambarkan perkembangan tersebut sebagai sebuah revolusi yang berlangsung dalam tiga gelombang yaitu, gelombang pertama dengan munculnya teknologi dalam pertanian, gelombang kedua munculnya teknologi industri dan gelombang tiga munculnya teknologi informasi yang mendorong tumbuhnya komunikasi. Ketiga perkembangan tersebut telah berhasil menguasai dan mempengaruhi kehidupan manusia di dunia termasuk dalam bidang pendidikan [10].

Penggunaan IT dalam dunia pendidikan saat ini merupakan keharusan. *LYP Sociology Rally* memanfaatkan IT melalui smartphone, laptop atau perangkat komputer yang terhubung internet serta media sosial sebagai alternatif media pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin cepat membuat para *digital native* yaitu peserta didik semakin mudah mencari informasi. Maka tugas pendidik tidak lagi menjejali materi tetapi berubah menjadi fasilitator pembelajaran. Menandingi kecanggihan teknologi tidaklah mungkin, tetapi guru harus lebih terampil serta bijak dalam menggunakan teknologi informasi dan memanfaatkannya pada aktivitas pembelajaran.

Strategi pembelajaran *LYP Spciology Rally* menerapkan konsep pendidikan di era *Society 5.0*. Kegiatan pembelajaran diberikan dalam konteks pembelajaran praktis dan pemahaman ide di balik konsep-konsep teoritis. *LYP Sociology Rally* menggunakan aplikasi pembuatan presentasi seperti *power point, canva* dan aplikasi editing lainnya untuk membuat paparan menarik. Sebagai kelas maya peserta didik menggunakan *Google Meeting* atau *zoom* untuk praktik seminar sederhana menyampaikan hasil proyeknya mengenai solusi masalah sosial di masyarakat. Selain itu peserta didik juga menggunakan media sosial sebagai sarana *sharing* informasi hasil produk ke masyarakat luas.

***LYP Sociology Rally* menumbuhkan karakter peserta didik sesuai Profil Pelajar Pancasila**

“Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila”. Profil pelajar Pancasila dirancang untuk menjawab satu pertanyaan besar, yakni peserta didik dengan profil (kompetensi) seperti apa yang ingin dihasilkan oleh sistem pendidikan Indonesia. Pelajar Indonesia diharapkan memiliki kompetensi untuk menjadi warga negara yang demokratis serta menjadi manusia unggul dan produktif di Abad ke-21. [11].

LYP Sociology Rally mengembangkan karakter profil pelajar Pancasila, meliputi enam dimensi karakter yaitu beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berkebinekaan global; bergotong-royong; mandiri; bernalar kritis; dan kreatif. Dimensi tersebut menunjukkan bahwa

profil pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia. Peserta didik berpikiran terbuka dalam mengkonstruksi pengalaman belajarnya dengan rasa bahagia. Kelompok yang dipilih berdasarkan minat dan gaya belajar akan memudahkan peserta didik dalam berproses. Peserta didik menganalisa hingga menyimpulkan masalah tersebut berdasarkan sudut pandang kelompok mereka. Proses ini mengembangkan keterlibatan peserta didik dan juga memastikan pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep yang dipelajari.

Peserta didik dapat menjadi tutor sebaya untuk mencari solusi dalam menyelesaikan masalah sosial yang dihadapi. Peserta didik mendapat kesempatan mengembangkan persepsi mereka berdasarkan pengetahuan yang mereka dapatkan dan menghubungkannya dengan pengalaman mereka. Solusi yang dihasilkan akan lebih kontekstual dengan ide-ide kreatif peserta didik. Ide-ide baru akan muncul karena peserta didik memiliki seperangkat keterampilan logis dan penalaran yang baik. *LYP Sociology Rally* mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembangunan global yang berkelanjutan serta tangguh dalam menghadapi berbagai tantangan.

4. SIMPULAN

LYP Sociology Rally menjadi strategi pembelajaran berdiferensiasi yang berhasil, bermakna dan menyenangkan di SMA Negeri 5 Purworejo. Aktivitas yang dikemas menjadi webinar sederhana dengan presentasi secara beruntun atau *rally* menjadi tantangan tersendiri bagi peserta didik. Ketidakhadiran peserta didik semakin berkurang dan antusias peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran semakin meningkat. Meskipun kelas XII hingga tahun 2023 ini masih menggunakan Kurikulum 2013 akan tetapi strategi pembelajaran berdiferensiasi sesuai prinsip kurikulum Merdeka tetap dapat dilaksanakan sebagai langkah awal penerapan Kurikulum Merdeka di semua fase.

LYP Sociology Rally merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran berdiferensiasi karena aktivitas pembelajarannya telah menerapkan prinsip pelaksanaan pembelajaran berdiferensiasi yang diawali dengan pemetaan kebutuhan belajar peserta didik berdasarkan kesiapan belajar, minat dan profil belajar. Aktivitas kelompok juga dilakukan dengan penuh kemerdekaan bagi peserta didik juga pendidik dalam menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna melalui diferensiasi konten, proses dan produk.

Merancang kegiatan *LYP Sociology Rally* memerlukan sarana teknologi informasi yang memadai seperti HP/Laptop dan komputer yang terhubung internet, dan media sosial sebagai alternatif media pembelajaran serta sumber daya pendidik sebagai fasilitator pembelajaran yang kreatif dan humanis dalam mengembangkan kompetensi melalui sarana IT. Penguasaan teknologi di era *Society 5.0* mutlak diperlukan terutama dalam kegiatan pembelajaran. Melalui *LYP Sociology Rally* peserta didik mampu mengembangkan kemampuan literasi dan numerasi, berpikir tingkat tinggi atau HOTS serta keterampilan 4 C (*creative, critical thinking, communication, collaboration*).

LYP Sociology Rally menumbuhkan keberanian peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembangunan global yang berkelanjutan serta tangguh dalam menghadapi berbagai tantangan. Strategi *LYP Sociology Rally* sangat tepat untuk meningkatkan pemahaman kognitif dan menumbuhkan sikap karakter peserta didik sesuai profil pelajar Pancasila. Untuk percepatan hasil pembelajaran perlu dicoba mengkolaborasikan *LYP Sociology Rally* dengan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran sehingga pendidik dapat saling berkolaborasi dalam mensukseskan program pendidikan yang telah dirancang dan peserta didik mendapat pengalaman belajar yang semakin luas dan bermakna.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Wiryopranoto, Suhartono, dkk. 2017. *Ki Hajar Dewantara: Pemikiran dan Perjuangannya*. Jakarta: Museum Kebangkitan Nasional. Direktorat Jendral Kebudayaan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [2] AE Safitri, V Novianto. 2019. Implementasi Pendidikan Karakter pada Pembelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal JIPSINDO*
- [3] Anggakara, Meirza. *Mengenal era society 5.0, Apa bedanya dengan Society 4.0?* 13 November 2021. Linov Hr. <https://www.linovhr.com/era-society-5-0/> diakses pada 25 April 2022.
- [4] Anggakara, Meirza. *Mengenal era society 5.0, Apa bedanya dengan Society 4.0?* 13 November 2021. Linov Hr. <https://www.linovhr.com/era-society-5-0/> diakses pada 25 April 2022.
- [5] Wiryopranoto, Suhartono, dkk. 2017. *Ki Hajar Dewantara: Pemikiran dan Perjuangannya*. Jakarta: Museum Kebangkitan Nasional. Direktorat Jendral Kebudayaan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [6] Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.

-
- [7] Tomlinson, Carol A. (2001). How to differentiate instruction in mixed-ability 29 classrooms. ASCD.
- [8] Anonim. (2019, Juli 30). *Teori konstruktivisme dan Behaviorisme dalam Perancangan Elearning*. Retrieved from Binus University Knowledge Management Innovation: <https://binus.ac.id/knowledge/2019/07/teori-konstruktivisme-dan-behaviorisme-dalam-perancangan-elearning/>
- [9] Smaldino Sharon, D. a. (2008, hal. 12). *Instructional Tachnology and Media for Learning* . New Jersey: Colombo: Ohio Pearson Merrill Prentice.
- [10] Munir. (2008, hal. 28). *Dampak Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- [11] Satria, Rizky, dkk. 2022. *Panduan Pengembangan Projek Penguatan Profil Pelajara Pancasila*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia.