

Tugas Pembelajaran Berbasis Masalah : **Corona Virus Diseases dan Dampaknya.**

1. Tujuan: melakukan penyidikan terhadap virus pandemi Covid-19 dan efeknya di bidang pendidikan, kehidupan sosial dan ekonomi negara.
2. Hasil Pembelajaran: pada akhir kegiatan PBL, para siswa mampu menghasilkan video yang berisi informasi tentang pandemi Covid-19 dan isu yang dibahas dalam tujuan tugas.
3. Masalah dalam penyelidikan: kita menghadapi krisis kesehatan global yang membunuh orang, menyebarkan penderitaan manusia, dan merusak tatanan kehidupan masyarakat. Tapi ini jauh lebih dari sebuah krisis kesehatan. Ini adalah krisis kemanusiaan, ekonomi dan krisis sosial. Penyakit coronavirus (COVID-19), yang telah dicirikan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), adalah menyerang masyarakat di inti mereka. Wabah COVID-19 mempengaruhi semua segmen kehidupan dan sangat merugikan anggota kelompok sosial tersebut dalam situasi yang paling rentan, terus mempengaruhi populasi, termasuk orang yang hidup dalam kemiskinan, orang jompo, Penyandang Cacat, pemuda, dan masyarakat adat. Jika tidak ditangani dengan benar melalui kebijakan krisis sosial yang diciptakan oleh pandemi COVID-19 juga dapat meningkatkan ketidaksetaraan, eksklusi, diskriminasi dan pengangguran global dalam jangka menengah dan panjang.
4. Aturan dasar bagi siswa untuk bekerja secara efektif dalam kelompok.

Kamu diharuskan untuk:

- a. bekerja dalam kelompok : menentukan peran masing-masing anggota grup
- b. menginvestigasi dan menentukan masalah wabah Covid-19 (contoh: Mengapa virus ini berbahaya bagi orang tua/ Penyandang Cacat/wanita hamil atau orang dengan sistem kekebalan tubuh lemah, atau masalah terkait).
- c. Jelajahi apa yang sudah kamu ketahui tentang masalah mendasar yang terkait dengannya (pendidikan, ekonomi, kehidupan sosial, pekerjaan dll.).
- d. menentukan apa yang mereka butuhkan untuk belajar dan di mana Anda dapat memperoleh informasi dan peralatan yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
- e. mengevaluasi cara yang mungkin untuk memecahkan masalah Covid-19.
- f. mengusulkan bagaimana mereka dapat mencoba memecahkan masalah.
- g. melaporkan temuan mereka dalam presentasi video (waktu minimum: 3 menit).

5. Rubrik Penilaian.

No.	Kriteria	4	3	2	1
1	Skenario dan Pengenalan Masalah	Menunjukkan kemampuan untuk Identifikasi skenario.	Menunjukkan kemampuan untuk mengidentifikasi skenario dengan bantuan.	Menunjukkan kemampuan untuk mengidentifikasi skenario dengan banyak pendampingan.	Tidak dapat mengidentifikasi skenario
2	Organisasi dan struktur (Berpikir kritis)	Semua argumen jelas terikat pada suatu gagasan dan diorganisasikan secara ketat dan logis.	Sebagian besar argumen jelas terikat pada suatu gagasan dan diorganisasikan	Semua argumen jelas terkait dengan suatu ide, tetapi organisasi terkadang	Argumen tidak jelas terikat pada sebuah ide.

			secara ketat dan logis.		
3	Kolaborasi & Teamwork	Anggota Group berkolaborasi dan berpartisipasi aktif dalam menjalankan kegiatan.	Anggota Group berkolaborasi dan berpartisipasi aktif dalam menjalankan kegiatan, tetapi tidak sepenuhnya dan berbagi idea.	Anggota Group berkolaborasi dan berpartisipasi dalam menjalankan kegiatan, tetapi hanya sebagian.	Beberapa anggota group berkolaborasi dan berpartisipasi aktif dalam menjalankan kegiatan. dan diskusi
4	Presentasi (Mengomunikasikan)	Semua presentasi dibuat menggunakan media tingkat tinggi dan jelas serta singkat dan didemonstrasikan. Para siswa memahami dengan jelas tugas ini.	Sebagian presentasi dibuat menggunakan media tingkat tinggi dan jelas serta singkat dan didemonstrasikan. Para siswa memahami dengan jelas tugas ini.	Tidak semua presentasi jelas dan singkat dan menunjukkan pemahaman yang terbatas tentang tugas.	Presentasi tidak memenuhi standar pelajaran dan siswa tidak menunjukkan pemahaman tugas yang jelas dan ringkas.
5.	Video produk (Creativitas)	Video kreatif, dan kontennya asli serta sangat inovatif.	Video kreatif dan kontennya asli tetapi tidak terlalu inovatif.	Video kreatif, tetapi kontennya tidak orisinal atau inovatif.	Video kurang kreativitas, tidak orisinal atau inovatif.