



KURIKULUM  
MERDEKA

# MODUL PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

UNTUK SISWA SMP KELAS 9 SEMESTER 1



DISUSUN OLEH: MIRA HAFISHANRI



## **MODUL AJAR**

### **KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)**

**Nama Sekolah** : MTsN 1 BATANG HARI  
**Nama Penyusun** : Mira Hafishanri, S.E.Sy  
**NIP** : 199010202019032016  
**Mata pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Fase D, Kelas / Semester** : IX (Sembilan) / I (Ganjil)

---

**MODUL AJAR DEEP LEARNING**  
**MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)**  
**BAB 1 : MANUSIA DAN PERUBAHAN**

**A. IDENTITAS MODUL**

<b>Nama Sekolah</b>	<b>: MTsN 1 BATANG HARI</b>
<b>Nama Penyusun</b>	<b>: Mira Hafishanri, S.E.Sy</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)</b>
<b>Kelas / Fase / Semester</b>	<b>: IX / D / Ganjil</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 20 JP (10 kali pertemuan @ 2 JP)</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>: 2025 / 2026</b>

**B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK**

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang interaksi sosial, sejarah kemerdekaan Indonesia, dan kondisi geografis lingkungan sekitar yang telah dipelajari pada fase sebelumnya.
- **Minat** : Peserta didik menunjukkan minat pada penggunaan teknologi (gawai, media sosial), tren budaya populer (musik, film, mode), dan isu-isu yang relevan dengan kehidupan remaja.
- **Latar Belakang** : Peserta didik berasal dari latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya yang beragam, yang memengaruhi cara pandang mereka terhadap perubahan sosial, modernisasi, dan globalisasi.
- **Kebutuhan Belajar** :
  - **Visual**: Peserta didik yang membutuhkan materi ajar berupa gambar, infografis, video, dan peta konsep untuk memahami materi abstrak.
  - **Auditori**: Peserta didik yang belajar optimal melalui diskusi, tanya jawab, penjelasan lisan, dan mendengarkan podcast atau video pembelajaran.
  - **Kinestetik**: Peserta didik yang perlu terlibat dalam aktivitas fisik seperti melakukan observasi, membuat proyek, presentasi, dan simulasi untuk memahami konsep.

**C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN**

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
  - **Konseptual**: Memahami dan menjelaskan konsep-konsep inti seperti **perubahan sosial, evolusi, revolusi, modernisasi, globalisasi, westernisasi, konsumerisme, dan kearifan lokal**.
  - **Prosedural**: Mengidentifikasi bentuk-bentuk perubahan sosial, menganalisis faktor penyebab dan dampaknya, serta merancang langkah-langkah proyek kampanye pelestarian kearifan lokal.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi sangat relevan karena membahas fenomena yang dialami langsung oleh peserta didik, seperti pengaruh media sosial, tren mode global, perubahan gaya hidup keluarga, dan tantangan melestarikan budaya lokal di era digital.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Konsep-konsepnya cukup abstrak, namun dapat dipahami dengan mudah melalui contoh-contoh konkret dan relevan yang ada di lingkungan sekitar

peserta didik.

- **Struktur Materi:** Materi disusun secara sistematis, dimulai dari konsep umum (**Perubahan Sosial**), kemudian mengerucut ke fenomena spesifik (**Modernisasi dan Globalisasi**), dan diakhiri dengan konteks lokal sebagai respons (**Kearifan Lokal**).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
  - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menyadari bahwa kearifan lokal seringkali mengandung nilai-nilai luhur dan spiritual dalam menjaga keharmonisan dengan sesama manusia dan alam ciptaan Tuhan.
  - **Bernalar Kritis:** Menganalisis dampak positif dan negatif dari modernisasi dan globalisasi, serta mengevaluasi validitas informasi yang diterima dari media digital.
  - **Kreativitas:** Merancang dan membuat produk kampanye pelestarian kearifan lokal dalam berbagai bentuk media (poster, video, infografis).
  - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam diskusi kelompok, melakukan riset, dan melaksanakan proyek akhir tema.
  - **Kemandirian:** Melakukan riset mandiri, mengelola waktu belajar, dan merefleksikan proses belajar secara personal.
  - **Kepedulian:** Menumbuhkan kepekaan terhadap isu sosial di lingkungan sekitar seperti kesenjangan, konsumerisme, dan lunturnya nilai-nilai budaya lokal.

#### D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik menghargai kearifan lokal sebagai warisan budaya yang mengandung nilai-nilai etika dan moral dalam menjaga hubungan dengan Tuhan, sesama, dan alam.
- **Kewargaan:** Peserta didik memahami perannya sebagai warga negara Indonesia dan warga dunia yang harus bijak dalam menghadapi arus perubahan global sambil tetap menjaga identitas bangsa.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis secara kritis dampak perubahan sosial, membedakan antara modernisasi dan westernisasi, serta mengevaluasi informasi terkait isu-isu global.
- **Kreativitas:** Peserta didik menghasilkan gagasan dan karya orisinal untuk kampanye pelestarian budaya, serta mencari solusi inovatif terhadap masalah sosial di sekitarnya.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama secara efektif dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama, menghargai pendapat orang lain, dan membangun sinergi dalam proyek.
- **Kemandirian:** Peserta didik menunjukkan inisiatif dalam proses belajar, mampu mencari informasi secara mandiri, dan bertanggung jawab atas tugas yang diberikan.
- **Kesehatan:** Peserta didik memahami dampak gaya hidup modern (misalnya, konsumerisme) terhadap kesehatan mental dan sosial, serta pentingnya menjaga keseimbangan hidup.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu menyampaikan ide, gagasan, dan hasil riset secara efektif melalui presentasi, diskusi, dan media kampanye yang dibuat.

## DESAIN PEMBELAJARAN

### A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

### B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Sosiologi:** Mempelajari konsep perubahan sosial, lembaga sosial, dan interaksi dalam masyarakat.
- **Antropologi:** Mengkaji keragaman budaya dan kearifan lokal sebagai identitas masyarakat.
- **Ekonomi:** Menganalisis dampak modernisasi dan globalisasi terhadap perilaku konsumsi dan sistem ekonomi.
- **Sejarah:** Memahami konteks waktu dan perkembangan perubahan masyarakat dari masa ke masa.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Menggunakan media digital untuk riset, kolaborasi, dan pembuatan produk kampanye.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu menjelaskan konsep perubahan sosial dan mengidentifikasi bentuk-bentuknya melalui analisis studi kasus di lingkungan sekitar. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi faktor penyebab perubahan sosial (internal dan eksternal) dan menganalisis dampaknya (positif dan negatif) terhadap kehidupan masyarakat. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu menjelaskan pengertian dan ciri-ciri modernisasi serta menganalisis proses modernisasi di Indonesia. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu menganalisis dampak positif dan negatif modernisasi terhadap kehidupan masyarakat Indonesia, termasuk fenomena konsumerisme. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Peserta didik mampu menjelaskan konsep globalisasi dan membedakannya dengan modernisasi melalui analisis berbagai aspeknya. (2 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu menganalisis dampak positif dan negatif globalisasi serta merumuskan sikap bijak dalam menghadapinya. (2 JP)
- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai bentuk kearifan lokal di Nusantara melalui eksplorasi studi kasus. (2 JP)
- **Pertemuan 8:** Peserta didik mampu menganalisis pentingnya pelestarian kearifan lokal dan tantangan yang dihadapinya di tengah arus globalisasi. (2 JP)
- **Pertemuan 9:** Peserta didik mampu merancang sebuah proyek kampanye kreatif sebagai solusi untuk melestarikan kearifan lokal di lingkungannya. (2 JP)
- **Pertemuan 10:** Peserta didik mampu mempresentasikan rancangan atau hasil proyek kampanye pelestarian kearifan lokal secara kolaboratif. (2 JP)

### D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Perubahan cara berkomunikasi dalam keluarga akibat penggunaan gawai.
- Tren *fashion* dan kuliner global di kalangan remaja.
- Fenomena belanja online dan gaya hidup konsumtif.
- Upaya pelestarian bahasa daerah dan tradisi lokal di tengah gempuran budaya asing.

## E. KERANGKA PEMBELAJARAN

### PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek), *Inquiry-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Inkuiri).
- **Pendekatan:** *Deep Learning* (*Mindful, Meaningful, Joyful Learning*)
  - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk sadar dan hadir penuh selama pembelajaran, misalnya melalui kegiatan refleksi di awal dan akhir pelajaran untuk menyadari apa yang dirasakan dan dipikirkan terkait materi.
  - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata mereka (misalnya, mengamati perubahan di keluarga sendiri) dan memahami relevansi materi untuk masa depan mereka.
  - **Joyful Learning:** Proses belajar dibuat menyenangkan melalui berbagai metode aktif seperti permainan, debat, produksi media kreatif, dan diskusi yang interaktif.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi kelompok, studi kasus, observasi, presentasi, debat, *gallery walk*, dan pengerjaan proyek.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
  - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan materi dalam berbagai format (teks, video, infografis) dengan tingkat kompleksitas yang berbeda.
  - **Diferensiasi Proses:** Memberikan pilihan kepada peserta didik dalam cara mereka memproses informasi (misalnya, melalui diskusi, riset mandiri, atau membuat peta konsep) dan memberikan bimbingan yang bervariasi sesuai kebutuhan.
  - **Diferensiasi Produk:** Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menunjukkan pemahaman mereka melalui berbagai jenis produk akhir (poster, video, podcast, tulisan, presentasi).

### KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan guru mata pelajaran lain (Seni Budaya, TIK, Bahasa Indonesia) untuk proyek kampanye.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang tokoh adat, budayawan, atau orang tua sebagai narasumber untuk berbagi pengetahuan tentang kearifan lokal.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan platform pembelajaran online, sumber informasi terpercaya di internet (situs museum, kementerian, lembaga riset), dan media sosial untuk publikasi kampanye.

### LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
  - Penataan tempat duduk yang fleksibel (formasi U, melingkar, kelompok) untuk mendukung diskusi dan kerja sama.
  - Penyediaan "pojok baca" atau "sudut budaya" dengan buku, artikel, atau gambar yang relevan dengan tema.
  - Pemanfaatan dinding kelas untuk memajang hasil karya peserta didik (*gallery walk*).
- **Ruang Virtual:**
  - Penggunaan *Learning Management System* (LMS) atau grup daring untuk berbagi materi dan mengumpulkan tugas.
  - Pemanfaatan platform diskusi online untuk memperluas ruang dialog di luar jam

pelajaran.

- Akses ke sumber belajar digital seperti perpustakaan nasional online, jurnal, dan video edukasi.
- **Budaya Belajar:**
  - Menciptakan suasana kelas yang aman, inklusif, dan saling menghargai pendapat.
  - Mendorong budaya bertanya, rasa ingin tahu, dan berani mencoba hal baru.
  - Membangun kebiasaan memberikan dan menerima umpan balik yang konstruktif.

## **PEMANFAATAN DIGITAL**

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Situs Kemdikbud, LIPI, museum digital, portal berita terpercaya.
- **Forum Diskusi Daring:** Grup WhatsApp, Google Classroom, atau Padlet untuk bertukar ide.
- **Penilaian Daring:** Google Forms, Quizizz, atau Kahoot! untuk kuis formatif.
- **Media Presentasi Digital:** Canva, Google Slides, PowerPoint, atau Prezi.
- **Media Publikasi Digital:** Instagram, YouTube, TikTok, atau blog sekolah untuk mempublikasikan hasil proyek kampanye.

## **F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI**

### **PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : APA ITU PERUBAHAN SOSIAL?

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik berdoa.
- **Mindful Activity:** Guru mengajak peserta didik untuk hening sejenak, mengamati dua gambar yang kontras (misalnya, keluarga bermain bersama vs keluarga sibuk dengan gawai), dan menuliskan satu kata yang mereka rasakan/pikirkan.
- **Apersepsi:** Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Perubahan apa yang paling kalian rasakan antara kehidupan masa kecil kalian dengan sekarang?"
- **Motivasi:** Guru menyampaikan bahwa memahami perubahan sosial akan membantu kita menjadi agen perubahan yang positif di masyarakat.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran pertemuan ini: menjelaskan konsep dan bentuk-bentuk perubahan sosial.

#### **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**

- **Eksplorasi Konsep (Meaningful Learning):** Peserta didik diminta mengidentifikasi perubahan dalam berbagai aspek kehidupan (ekonomi, teknologi, pemerintahan) dari masa lalu hingga sekarang dalam kelompok kecil.
- **Penjelasan Konsep:** Guru memberikan penjelasan singkat mengenai definisi perubahan sosial menurut Selo Soemardjan dan kategori bentuk perubahan sosial (berdasarkan waktu, cakupan, perencanaan, dan arah).
- **Analisis Kasus (Joyful Learning):** Secara berkelompok, peserta didik diberikan studi kasus fenomena sosial yang berbeda (misalnya, tren *thrifting*, maraknya ojek online, gerakan diet kantong plastik).
- **Diskusi Kelompok:** Setiap kelompok menganalisis studi kasus mereka dan mengkategorikannya ke dalam bentuk-bentuk perubahan sosial yang telah dipelajari

(evolusi/revolusi, kecil/besar, direncanakan/tidak, progress/regress).

- **Presentasi Singkat:** Beberapa kelompok mempresentasikan hasil analisisnya secara singkat.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Kelompok dapat memilih cara menganalisis kasus: melalui diskusi, membuat peta konsep, atau menulis narasi singkat.
  - **Konten:** Guru menyediakan studi kasus dengan tingkat kompleksitas yang berbeda.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** Peserta didik diminta menjawab pertanyaan reflektif: "Satu hal baru apa yang saya pelajari hari ini tentang perubahan di sekitar saya?"
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan poin-poin utama mengenai konsep dan bentuk perubahan sosial.
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik ditugaskan untuk mengamati satu contoh perubahan sosial kecil di lingkungan rumah mereka.
- **Penutup:** Salam dan doa.

#### **PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : PENYEBAB DAN DAMPAK PERUBAHAN SOSIAL

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan mengecek kehadiran.
- Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan hasil pengamatan tugas pertemuan sebelumnya.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: mengidentifikasi faktor penyebab dan menganalisis dampak perubahan sosial.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Diskusi Terbimbing (Meaningful Learning):** Guru memaparkan faktor internal (demografi, penemuan baru, konflik) dan eksternal (alam, budaya lain) penyebab perubahan sosial. Peserta didik diminta memberikan contoh nyata untuk setiap faktor.
- **Debat Sederhana (Joyful Learning):** Kelas dibagi menjadi dua kelompok besar: tim "Dampak Positif" dan tim "Dampak Negatif". Topiknya adalah "Perkembangan teknologi internet lebih banyak membawa dampak positif/negatif bagi pelajar."
- **Analisis Dampak:** Setelah debat, guru mengajak peserta didik untuk mendaftar dampak positif (pola pikir maju, mobilitas sosial) dan negatif (kesenjangan, perilaku negatif) dari perubahan sosial secara seimbang.
- **Studi Kasus Pandemi:** Peserta didik menganalisis pandemi Covid-19 sebagai sebuah fenomena perubahan sosial: apa penyebabnya (alam), bagaimana bentuknya (cepat, besar, tidak direncanakan), dan apa saja dampak positif serta negatifnya bagi kehidupan mereka.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Saat debat, peserta didik bisa berperan sebagai pembicara utama, pencari data, atau notulen.
  - **Produk:** Hasil analisis dampak pandemi dapat disajikan dalam bentuk poin-poin, diagram sebab-akibat, atau cerita pendek.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Bagaimana cara kita memaksimalkan dampak positif dan meminimalkan

dampak negatif dari perubahan sosial?"

- **Rangkuman:** Guru merangkum materi tentang penyebab dan dampak perubahan sosial.
- **Tindak Lanjut:** Membaca materi tentang Modernisasi untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

### **PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : KONSEP DAN PROSES MODERNISASI DI INDONESIA

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan melakukan apersepsi dengan bertanya: "Menurut kalian, apa artinya menjadi 'modern'?"
- Guru menghubungkan jawaban peserta didik dengan materi sebelumnya tentang perubahan sosial.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: menjelaskan pengertian, ciri-ciri, dan proses modernisasi di Indonesia.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Penjelasan Konsep (Meaningful Learning):** Guru menjelaskan konsep modernisasi dan ciri-cirinya (pola pikir rasional, penerapan teknologi).
- **Diskusi Miskonsepsi (Joyful Learning):** Guru menampilkan infografis "Miskonsepsi Modernitas" (modern=western, meninggalkan tradisi, dll). Peserta didik dalam kelompok kecil mendiskusikan mengapa pandangan tersebut keliru.
- **Analisis Sejarah:** Peserta didik secara berkelompok menganalisis contoh-contoh proses modernisasi di Indonesia pada berbagai bidang (mode pakaian, industri, pekerjaan) menggunakan materi dari buku atau sumber lain yang disediakan guru.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Konten:** Guru menyediakan artikel singkat, gambar-gambar zaman dulu, dan video pendek tentang modernisasi di Indonesia.
  - **Proses:** Kelompok bisa memilih untuk fokus menganalisis satu bidang (misal: hanya bidang mode) atau beberapa bidang sekaligus.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Satu ciri modernisasi apa yang paling terlihat di lingkungan sekitarku?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan definisi, ciri, dan contoh awal proses modernisasi di Indonesia.
- **Tindak Lanjut:** Mengamati satu produk modern yang sering digunakan di rumah dan mencari tahu bagaimana produk tersebut mengubah kebiasaan keluarga.
- **Penutup:** Salam dan doa.

### **PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : DAMPAK MODERNISASI DAN FENOMENA KONSUMERISME

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan menanyakan hasil tugas pengamatan di rumah.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: menganalisis dampak modernisasi dan fenomena konsumerisme.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Melanjutkan Analisis (Meaningful Learning):** Guru melanjutkan pembahasan

modernisasi di Indonesia pada bidang kualitas pendidikan dan gaya hidup.

- **Studi Kasus Konsumerisme:** Guru menjelaskan konsep konsumerisme sebagai salah satu dampak negatif modernisasi.
- **Observasi Sederhana (Joyful Learning):** Peserta didik melakukan "window shopping" virtual (melihat-lihat produk di aplikasi belanja online) atau iklan di media sosial. Mereka diminta mencatat produk mana yang menarik perhatian dan mengapa (kebutuhan vs keinginan).
- **Diskusi Kelompok:** Dalam kelompok, peserta didik mendiskusikan hasil pengamatan mereka, dampak negatif konsumerisme, dan cara mengantisipasinya sebagai pelajar.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Produk:** Hasil diskusi bisa dituangkan dalam bentuk poster "Tips Anti Konsumtif" atau daftar "Do's and Don'ts" saat berbelanja online.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Apakah aku selama ini terpengaruh oleh gaya hidup konsumerisme? Apa yang akan aku ubah?"
- **Rangkuman:** Guru merangkum dampak positif dan negatif modernisasi dengan fokus pada konsumerisme.
- **Tindak Lanjut:** Membaca materi tentang Globalisasi.
- **Penutup:** Salam dan doa.

#### **PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : APA ITU GLOBALISASI?

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan beberapa logo merek global (misalnya McDonald's, Samsung, Toyota) dan bertanya, "Apa persamaan dari merek-merek ini?"
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: menjelaskan konsep globalisasi dan membedakannya dengan modernisasi.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Penjelasan Konsep (Meaningful Learning):** Guru menjelaskan pengertian globalisasi sebagai proses mendunianya berbagai hal yang didorong oleh kemajuan teknologi komunikasi dan transportasi.
- **Diagram Venn (Joyful Learning):** Secara berpasangan, peserta didik membuat diagram Venn untuk membandingkan dan membedakan antara **Modernisasi** dan **Globalisasi**.
- **Analisis Aspek Globalisasi:** Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok ahli (Iptek, Ekonomi, Politik, Budaya). Setiap kelompok mencari contoh pengaruh globalisasi pada aspek yang menjadi tugasnya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Konten:** Guru menyediakan sumber bacaan yang berbeda untuk setiap kelompok ahli.
  - **Proses:** Peserta didik bisa mencari informasi tambahan melalui gawai yang terkoneksi internet.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Contoh globalisasi apa yang paling aku rasakan manfaatnya hari ini?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan pengertian globalisasi dan perbedaannya dengan

modernisasi.

- **Tindak Lanjut:** Mencari satu berita tentang isu global (misalnya, perubahan iklim, krisis ekonomi).
- **Penutup:** Salam dan doa.

## **PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : PENGARUH DAN DAMPAK GLOBALISASI

### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan menanyakan tugas mencari berita isu global.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: menganalisis dampak globalisasi dan merumuskan sikap bijak.

### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Jigsaw Discussion:** Kelompok ahli dari pertemuan sebelumnya kembali ke kelompok asal mereka dan saling berbagi informasi (sharing) mengenai contoh globalisasi di berbagai aspek.
- **Debat Pro dan Kontra (Joyful Learning):** Kelas dibagi dua untuk melakukan debat dengan mosi "Globalisasi lebih banyak membawa dampak negatif daripada dampak positif bagi kebudayaan lokal."
- **Merumuskan Sikap (Meaningful Learning):** Setelah debat, guru memandu diskusi kelas untuk merumuskan sikap-sikap bijak yang perlu dikembangkan dalam menghadapi globalisasi (misalnya, berpikir global bertindak lokal, menyaring budaya asing).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Produk:** Peserta didik secara individu atau berpasangan membuat sebuah karya sederhana (poster digital, komik strip, atau paragraf reflektif) yang berisi pesan tentang cara bijak menghadapi globalisasi.

### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Satu sikap bijak apa yang akan aku terapkan mulai hari ini dalam menghadapi globalisasi?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan dampak positif-negatif globalisasi dan pentingnya sikap kritis.
- **Tindak Lanjut:** Membaca materi tentang Kearifan Lokal.
- **Penutup:** Salam dan doa.

## **PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : MENGENAL KEARIFAN LOKAL NUSANTARA

### **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa.
- **Apersepsi (Meaningful Learning):** Guru bertanya, "Adakah tradisi atau nasihat orang tua di daerah kalian yang berkaitan dengan cara menjaga alam atau berhubungan baik dengan tetangga?"
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: mengidentifikasi bentuk-bentuk kearifan lokal di Nusantara.

### **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**

- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan konsep kearifan lokal (*local wisdom*) dan tiga

wujud kebudayaan (gagasan, aktivitas, artefak).

- **Eksplorasi Studi Kasus (Joyful Learning):** Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu artikel/video tentang kearifan lokal yang berbeda (misal: Subak di Bali, Mappalette Bola di Bugis, Sasi di Maluku, Pitutur Tilu di Sunda).
- **Analisis Kelompok:** Setiap kelompok menganalisis kearifan lokal yang mereka dapatkan: Apa bentuknya? Apa nilai/ajaran kebaikan di dalamnya? Apa relevansinya untuk masa kini?
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Konten:** Materi studi kasus disediakan dalam format teks dan video.
  - **Proses:** Kelompok dapat menyajikan hasil analisisnya dalam bentuk peta pikiran atau tabel.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Nilai kebaikan apa dari kearifan lokal yang kita pelajari hari ini yang paling menyentuh saya?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa Indonesia kaya akan kearifan lokal yang berisi nilai-nilai luhur.
- **Tindak Lanjut:** Mempersiapkan presentasi hasil analisis kelompok untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

#### **PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : PELESTARIAN KEARIFAN LOKAL DI TENGAH GLOBALISASI

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan mengecek kesiapan kelompok untuk presentasi.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: menganalisis pentingnya dan tantangan pelestarian kearifan lokal.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Gallery Walk (Joyful Learning):** Setiap kelompok menempelkan hasil analisisnya di dinding kelas. Secara bergiliran, kelompok berkeliling untuk melihat hasil karya kelompok lain. Setiap pengunjung dapat memberikan komentar/pertanyaan di kertas catatan yang disediakan.
- **Diskusi Kelas (Meaningful Learning):** Setelah *gallery walk*, guru memandu diskusi kelas dengan pertanyaan: "Mengapa kearifan lokal semakin memudar saat ini?", "Apa tantangan terbesar dalam melestarikannya?", "Mengapa penting bagi kita untuk melestarikannya?"
- **Brainstorming Proyek:** Guru mengarahkan diskusi menuju pencarian ide untuk proyek akhir tema. Peserta didik diminta memberikan ide-ide awal tentang aksi nyata yang bisa dilakukan untuk melestarikan kearifan lokal.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Peserta didik yang kurang aktif berbicara dapat menuliskan pendapatnya di papan tulis atau media digital bersama (Padlet).

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Ide apa yang muncul di benak saya untuk ikut melestarikan kearifan lokal?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan pentingnya peran generasi muda dalam pelestarian

kearifan lokal.

- **Tindak Lanjut:** Membentuk kelompok proyek dan mulai merumuskan ide proyek kampanye.
- **Penutup:** Salam dan doa.

### **PERTEMUAN 9 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : MERANCANG PROYEK KAMPANYE PELESTARIAN KEARIFAN LOKAL

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan mereview kembali tujuan proyek.
- Guru memberikan motivasi dan menjelaskan alur kerja pada pertemuan ini.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: merancang proyek kampanye kreatif.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Kerja Kelompok Terbimbing (Meaningful Learning):** Peserta didik bekerja dalam kelompok proyeknya masing-masing.
- **Tahap Perancangan:** Kelompok merumuskan:
  1. **Masalah:** Kearifan lokal spesifik apa yang ingin diangkat?
  2. **Tujuan:** Pesan apa yang ingin disampaikan?
  3. **Sasaran:** Siapa audiens kampanye (teman sebaya, adik kelas, orang tua)?
  4. **Media:** Bentuk kampanye (poster, video pendek, podcast, infografis, lagu, dll)?
  5. **Langkah Kerja:** Pembagian tugas dan linimasa pengerjaan.
- **Fasilitasi Guru:** Guru berkeliling ke setiap kelompok untuk memberikan bimbingan, masukan, dan memastikan semua anggota berpartisipasi aktif.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Produk:** Kelompok bebas memilih jenis media kampanye sesuai minat dan kemampuan mereka.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi Kelompok:** Setiap kelompok merefleksikan proses perencanaan mereka: "Apa tantangan yang kami hadapi? Apa yang sudah berjalan baik?"
- **Rangkuman:** Guru memberikan apresiasi atas proses perencanaan yang telah dilakukan.
- **Tindak Lanjut:** Menyelesaikan produk kampanye dan mempersiapkan presentasi untuk pertemuan terakhir.
- **Penutup:** Salam dan doa.

### **PERTEMUAN 10 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : PRESENTASI DAN REFLEKSI PROYEK KAMPANYE

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa.
- Guru menciptakan suasana yang apresiatif dan menjelaskan teknis presentasi serta mekanisme umpan balik.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: mempresentasikan hasil proyek kampanye.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Presentasi Proyek (Joyful Learning):** Setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek kampanye mereka (menayangkan video, menunjukkan poster, memutar podcast, dll.) dan menjelaskan proses pembuatannya.

- **Sesi Umpan Balik:** Setelah setiap presentasi, audiens (kelompok lain dan guru) memberikan umpan balik yang konstruktif menggunakan teknik "Saya suka..." dan "Saran saya...".
- **Publikasi Karya:** Guru mendorong agar karya-karya terbaik dapat dipublikasikan melalui media sosial sekolah atau majalah dinding.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Kelompok bisa memilih gaya presentasi yang paling nyaman bagi mereka (formal, drama singkat, talkshow, dll).

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi Akhir:** Peserta didik menuliskan refleksi akhir untuk keseluruhan Bab 1: "Apa pembelajaran paling berharga yang saya dapatkan dari tema Manusia dan Perubahan ini?"
- **Apresiasi:** Guru memberikan apresiasi umum kepada seluruh peserta didik atas partisipasi dan kerja keras mereka selama 10 pertemuan.
- **Tindak Lanjut:** Mempersiapkan diri untuk materi bab berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

### **G. ASESMEN PEMBELAJARAN**

#### **ASESMEN DIAGNOSTIK**

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru mengajukan pertanyaan seperti: "Menurutmu, apa itu perubahan?", "Pernahkah mendengar kata globalisasi? Apa yang kamu tahu tentang itu?"
- **Kuis Singkat:** Kuis dengan 3-5 pertanyaan dasar tentang konsep masyarakat dan budaya untuk mengukur pengetahuan awal.

#### **ASESMEN FORMATIF**

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti "Apa perbedaan mendasar antara evolusi dan revolusi dalam perubahan sosial?"
- **Diskusi Kelompok:** Guru mengobservasi partisipasi, kemampuan berargumentasi, dan kerja sama peserta didik menggunakan lembar observasi.
- **Latihan Soal/LKPD:** Mengerjakan lembar kerja analisis studi kasus perubahan sosial, modernisasi, dan globalisasi.
- **Observasi:** Guru mengamati kemampuan peserta didik dalam melakukan riset, presentasi, dan memberikan umpan balik selama proses pembelajaran.
- **Produk (Proses):** Penilaian terhadap draf atau kemajuan proyek kampanye, seperti kelengkapan ide, perencanaan, dan pembagian tugas.

#### **ASESMEN SUMATIF**

- **Produk (Proyek):**
  - **Karya Kampanye:** Penilaian akhir terhadap produk kampanye (poster, video, podcast, dll) berdasarkan kriteria: kesesuaian konten, kreativitas, kejelasan pesan, dan orisinalitas.
  - **Laporan Proyek:** Penilaian terhadap laporan perencanaan dan pelaksanaan proyek.
- **Praktik (Kinerja):**
  - **Presentasi Proyek:** Penilaian kemampuan presentasi kelompok berdasarkan kriteria: penguasaan materi, kejelasan penyampaian, kemampuan menjawab pertanyaan, dan kerja sama tim.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual peserta didik terhadap

keseluruhan materi.

### Contoh Tes Tertulis :

#### Pilihan Ganda

1. Perubahan yang terjadi secara mendadak atau dalam jangka waktu yang relatif cepat karena dipicu oleh sebuah penemuan baru atau peristiwa besar disebut...
  - a. Evolusi
  - b. Revolusi
  - c. Progress
  - d. Regress
  - e. Planned Change
2. Berikut ini yang merupakan faktor internal penyebab perubahan sosial adalah...
  - a. Interaksi dengan kebudayaan masyarakat lain
  - b. Terjadinya bencana alam
  - c. Munculnya konflik dalam masyarakat
  - d. Pengaruh pemanasan global
  - e. Peperangan dengan negara lain
3. Proses pergeseran sikap dan mentalitas sebagai warga masyarakat untuk dapat hidup sesuai dengan tuntutan masa kini, yang ditandai dengan pola pikir rasional dan penerapan teknologi, merupakan pengertian dari...
  - a. Globalisasi
  - b. Westernisasi
  - c. Konsumerisme
  - d. Modernisasi
  - e. Sekularisasi
4. Tradisi Sasi di Maluku yang mengatur waktu penangkapan hasil laut agar ekosistem tetap terjaga merupakan contoh dari...
  - a. Globalisasi budaya
  - b. Kearifan local
  - c. Modernisasi pertanian
  - d. Perubahan sosial regress
  - e. Konflik sosial
5. Salah satu dampak negatif dari modernisasi dan globalisasi adalah munculnya gaya hidup yang menganggap barang-barang mewah sebagai ukuran kebahagiaan dan melakukan konsumsi secara berlebihan. Fenomena ini disebut...
  - a. Individualisme
  - b. Hedonisme
  - c. Konsumerisme
  - d. Westernisasi
  - e. Chauvinisme

#### Essay

1. Jelaskan perbedaan mendasar antara **Modernisasi** dan **Globalisasi** beserta masing-masing contohnya dalam kehidupan sehari-hari!
2. Mengapa **kearifan lokal** seperti semangat gotong royong dan menjaga kelestarian alam penting untuk dipertahankan di tengah arus perubahan sosial saat ini? Berikan analisismu!

**MODUL AJAR DEEP LEARNING**  
**MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)**  
**BAB 2: PERKEMBANGAN EKONOMI DIGITAL**

**A. IDENTITAS MODUL**

**Nama Sekolah** : MTsN 1 BATANG HARI  
**Nama Penyusun** : Mira Hafishanri, S.E.Sy  
**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Kelas / Fase / Semester** : IX / E / Ganjil  
**Alokasi Waktu** : 16 JP (8 kali pertemuan @ 2 JP)  
**Tahun Pelajaran** : 2025 / 2026

**B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK**

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik telah memahami konsep dasar kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) dan memiliki pengalaman menggunakan uang dalam transaksi sehari-hari. Sebagian besar sudah familiar dengan internet dan media sosial.
- **Minat** : Peserta didik tertarik pada topik yang berkaitan dengan teknologi, aplikasi digital, belanja online, dan pengelolaan uang jajan.
- **Latar Belakang** : Peserta didik memiliki tingkat paparan yang berbeda terhadap teknologi digital dan layanan keuangan modern, tergantung pada latar belakang keluarga dan lingkungan tempat tinggal.
- **Kebutuhan Belajar** :
  - **Visual**: Membutuhkan infografis tentang jenis-jenis uang, alur transaksi digital, dan video tentang cara kerja *e-commerce*.
  - **Auditori**: Belajar melalui diskusi tentang etika di dunia digital, penjelasan guru tentang lembaga keuangan, dan podcast tentang literasi finansial.
  - **Kinestetik**: Terlibat dalam simulasi transaksi pembayaran digital, membuat proyek kampanye literasi finansial, dan melakukan observasi ke lembaga keuangan terdekat.

**C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN**

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
  - **Konseptual**: Memahami konsep **uang, lembaga keuangan, masyarakat jaringan (network society), interaksi digital, e-commerce, fintech, dan literasi finansial**.
  - **Prosedural**: Menerapkan prinsip interaksi yang tepat di dunia digital, menganalisis kelebihan dan kekurangan transaksi digital, dan merancang anggaran keuangan sederhana.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, mulai dari penggunaan uang elektronik untuk jajan, berinteraksi di media sosial, hingga melihat iklan produk di platform digital.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Beberapa konsep seperti lembaga keuangan dan fintech mungkin terdengar teknis, namun dapat disederhanakan melalui contoh dan studi kasus yang relevan dengan dunia remaja.
- **Struktur Materi**: Dimulai dari konsep dasar (**Uang dan Lembaga Keuangan**), berlanjut ke konteks sosialnya (**Interaksi Masyarakat Abad ke-21**), kemudian aplikasi praktisnya

(**Transaksi Ekonomi Digital**), dan diakhiri dengan keterampilan hidup esensial (**Literasi Finansial**).

- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
  - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menerapkan prinsip kejujuran dan amanah dalam setiap transaksi ekonomi, baik konvensional maupun digital.
  - **Bernalar Kritis:** Menganalisis risiko dan manfaat dari layanan keuangan digital, serta membedakan antara kebutuhan dan keinginan saat berbelanja.
  - **Kreativitas:** Menghasilkan ide-ide kampanye yang inovatif untuk meningkatkan literasi finansial di kalangan teman sebaya.
  - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja dalam tim untuk menganalisis studi kasus dan melaksanakan proyek kampanye.
  - **Kemandirian:** Belajar mengelola keuangan pribadi (uang saku) secara bertanggung jawab.
  - **Kepedulian:** Mengembangkan empati terhadap masalah sosial yang timbul dari kesenjangan akses digital dan literasi finansial.

#### **D. DIMENSI PROFIL LULUSAN**

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik menunjukkan sikap bertanggung jawab dan jujur dalam menggunakan uang dan fasilitas keuangan digital.
- **Kewargaan:** Peserta didik memahami perannya sebagai warga negara di era digital yang harus mematuhi regulasi (misalnya OJK) dan berkontribusi positif pada perekonomian nasional.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu mengevaluasi informasi produk dan layanan keuangan, serta mengidentifikasi potensi penipuan di dunia maya.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan karya atau solusi untuk menyosialisasikan pentingnya literasi finansial.
- **Kolaborasi:** Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas analisis dan proyek, serta menghargai perspektif yang berbeda.
- **Kemandirian:** Peserta didik berinisiatif untuk belajar tentang pengelolaan keuangan dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- **Kesehatan:** Peserta didik memahami pentingnya kesehatan finansial untuk kesejahteraan mental dan menghindari stres akibat masalah keuangan.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mengomunikasikan gagasannya tentang ekonomi digital dan literasi finansial secara jelas dan persuasif.

## DESAIN PEMBELAJARAN

### A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

### B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Ekonomi:** Mempelajari konsep uang, inflasi, lembaga keuangan, dan sistem pembayaran.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Memahami cara kerja aplikasi digital, e-commerce, dan keamanan data.
- **Sosiologi:** Mengkaji perubahan pola interaksi masyarakat di era digital (*network society*).
- **Matematika:** Menerapkan konsep persentase dan anggaran dalam perencanaan keuangan sederhana.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-2:** Peserta didik mampu menjelaskan peran uang dan lembaga keuangan di tengah kehidupan masyarakat.
- **Pertemuan 3-4:** Peserta didik mampu menganalisis karakteristik interaksi masyarakat di era digital serta menerapkan prinsip interaksi yang tepat.
- **Pertemuan 5-6:** Peserta didik mampu menganalisis bentuk-bentuk kegiatan ekonomi berbasis perkembangan teknologi digital.
- **Pertemuan 7-8:** Peserta didik mampu merancang kolaborasi upaya penguatan literasi finansial di kalangan remaja.

### D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Sejarah dan evolusi uang: dari barter hingga *cryptocurrency*.
- Etika berkomentar dan berbagi informasi di media sosial.
- Plus minus belanja di *marketplace* vs di pasar tradisional.
- Cara cerdas mengelola uang jajan agar bisa menabung.

### E. KERANGKA PEMBELAJARAN

#### PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning, Case Study, Inquiry-Based Learning.*
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
  - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak merefleksikan kebiasaan belanja dan penggunaan media sosial mereka sendiri.
  - **Meaningful Learning:** Menghubungkan konsep literasi finansial langsung dengan pengelolaan uang saku dan rencana masa depan.
  - **Joyful Learning:** Menggunakan metode permainan peran (simulasi jadi *entrepreneur* online), kuis interaktif, dan pembuatan konten kreatif (video/podcast).
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, simulasi, riset mandiri, presentasi, studi kasus, pengerjaan proyek.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
  - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan materi tentang lembaga keuangan dalam bentuk teks ringkas untuk pemula dan artikel mendalam untuk yang ingin tahu lebih.

- **Diferensiasi Proses:** Peserta didik bisa memilih menganalisis kasus penipuan online melalui studi berita atau wawancara singkat dengan anggota keluarga.
- **Diferensiasi Produk:** Proyek kampanye literasi finansial bisa berupa poster, video edukasi di TikTok, atau sebuah sesi *sharing* di kelas lain.

### **KEMITRAAN PEMBELAJARAN**

- Lingkungan Sekolah: Berkolaborasi dengan guru TIK untuk membahas keamanan data pribadi dalam transaksi digital, dan dengan guru Matematika untuk latihan membuat anggaran keuangan.
- Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat: Mengundang praktisi dari perusahaan *fintech*, pegawai bank lokal, atau pelaku usaha UMKM yang sukses berjualan online sebagai narasumber atau guru tamu.
- Mitra Digital: Memanfaatkan situs resmi Otoritas Jasa Keuangan (OJK) dan Bank Indonesia (BI) sebagai sumber informasi yang valid dan terpercaya mengenai regulasi dan layanan keuangan.

### **LINGKUNGAN BELAJAR**

- Ruang Fisik:
  - Menyiapkan "Sudut Ekonomi Digital" di kelas yang menampilkan infografis tentang berbagai jenis pembayaran non-tunai (kartu debit, e-money, QRIS).
  - Mengatur ruang kelas untuk simulasi pasar digital, di mana beberapa kelompok berperan sebagai penjual online dan yang lain sebagai pembeli.
- Ruang Virtual:
  - Menggunakan aplikasi atau situs web simulasi investasi sederhana untuk memperkenalkan konsep pasar modal.
  - Membuat forum online di Google Classroom untuk mendiskusikan studi kasus tentang etika berinteraksi di *marketplace*.
- Budaya Belajar:
  - Mendorong sikap kritis dan skeptis terhadap penawaran atau iklan yang terlalu bagus untuk menjadi kenyataan (*too good to be true*).
  - Membangun budaya berbagi pengalaman (baik atau buruk) dalam menggunakan layanan keuangan digital sebagai pembelajaran bersama.
  - Menanamkan nilai kejujuran dan tanggung jawab dalam setiap aktivitas ekonomi, termasuk saat menjadi penjual atau pembeli di dunia maya.

### **PEMANFAATAN DIGITAL**

- Perpustakaan Digital/Sumber Daring: Mengakses situs OJK.go.id, BI.go.id, dan portal berita finansial terpercaya untuk riset.
- Forum Diskusi Daring: Menganalisis pro dan kontra penggunaan layanan *PayLater* melalui platform Padlet atau Jamboard.
- Penilaian Daring: Menggunakan Google Forms untuk survei singkat mengenai kebiasaan finansial peserta didik di awal dan akhir bab.
- Media Presentasi Digital: Menggunakan Canva atau Genially untuk membuat presentasi interaktif tentang "Cara Aman Bertransaksi Online".
- Media Publikasi Digital: Mempublikasikan hasil proyek kampanye literasi finansial (video, poster) di akun media sosial resmi sekolah.

## **F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI**

### **PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : DARI BARTER HINGGA UANG ELEKTRONIK

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Mindful Activity:** Guru meminta peserta didik membayangkan dunia tanpa uang. "Bagaimana cara kalian mendapatkan makanan atau barang yang kalian inginkan?" Peserta didik menuliskan jawabannya di buku.
- **Apersepsi:** Guru membahas jawaban peserta didik, mengarahkan ke konsep barter dan kesulitannya.
- **Motivasi:** Guru menyampaikan bahwa memahami sejarah uang akan membantu kita menghargai nilainya.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: menjelaskan asal mula dan perkembangan bentuk uang.

#### **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**

- **Eksplorasi Konsep (Meaningful Learning):** Guru menjelaskan secara singkat tahapan evolusi uang: barter -> uang barang -> uang logam -> uang kertas -> uang elektronik.
- **Membuat Catatan Visual (Joyful Learning):** Secara individu atau berpasangan, peserta didik membuat sebuah linimasa (timeline) atau peta konsep visual di selembar kertas yang menggambarkan perkembangan uang dari masa ke masa.
- **Diskusi:** Guru memantik diskusi dengan pertanyaan: "Menurut kalian, apa syarat-syarat sebuah benda bisa dijadikan sebagai uang?"
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Produk:** Peserta didik bebas memilih format catatan visual (linimasa, bagan alur, komik strip).
  - **Proses:** Peserta didik bisa bekerja mandiri atau berpasangan.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Apa hal paling menarik yang saya pelajari tentang sejarah uang hari ini?"
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan tahapan perkembangan uang.
- **Tindak Lanjut:** Mengamati jenis-jenis uang yang ada di rumah (kartal dan giral/elektronik).
- **Penutup:** Salam dan doa.

### **PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : UANG DAN LEMBAGA KEUANGAN DI SEKITAR KITA

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan menanyakan hasil pengamatan di rumah tentang jenis uang.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: mengidentifikasi jenis dan fungsi uang, serta mengenal lembaga keuangan.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Klasifikasi Konsep:** Guru menjelaskan jenis-jenis uang (berdasarkan bahan, nilai, lembaga, wilayah) dan fungsinya (asli dan turunan).
- **Kuis Interaktif (Joyful Learning):** Guru mengadakan kuis cepat menggunakan Kahoot!

atau Quizizz tentang jenis dan fungsi uang.

- **Pengenalan Lembaga Keuangan:** Guru menjelaskan secara singkat perbedaan Lembaga Keuangan Bank (Bank Sentral, Umum, BPR) dan Bukan Bank (Asuransi, Pegadaian, Koperasi).
- **Studi Kasus (Meaningful Learning):** Secara berkelompok, peserta didik diberikan sebuah skenario masalah keuangan (misal: "Keluarga Pak Budi butuh dana untuk renovasi rumah"). Tugas kelompok adalah memberikan saran lembaga keuangan mana yang paling tepat untuk dikunjungi dan alasannya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Konten:** Guru menyediakan beberapa skenario masalah keuangan dengan tingkat kesulitan yang berbeda.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Lembaga keuangan apa yang paling relevan dengan kebutuhanku sebagai pelajar saat ini?"
- **Rangkuman:** Guru merangkum jenis-jenis lembaga keuangan dan fungsinya.
- **Tindak Lanjut:** Membaca materi tentang Interaksi Masyarakat Abad ke-21.
- **Penutup:** Salam dan doa.

#### **PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : SELAMAT DATANG DI MASYARAKAT JARINGAN

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran dan berdoa.
- **Apersepsi:** Guru bertanya, "Berapa jam rata-rata kalian menggunakan internet dalam sehari? Untuk apa saja?"
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: menjelaskan konsep masyarakat jaringan (*network society*) dan ciri-cirinya.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan konsep *Network Society* (Masyarakat Jaringan) dari Manuel Castells, di mana interaksi tidak lagi dibatasi oleh ruang geografis.
- **Diskusi Kelompok (Meaningful Learning):** Peserta didik dalam kelompok mendiskusikan perbedaan antara interaksi di dunia nyata dan dunia digital (media sosial), mencakup kelebihan dan kekurangannya.
- **Analisis Ciri:** Peserta didik mengidentifikasi ciri-ciri masyarakat jaringan (individualisasi, gaya hidup dinamis, koneksi tersebar) dalam kehidupan mereka sehari-hari dan memberikan contoh.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Produk:** Hasil diskusi bisa dibuat dalam format tabel perbandingan atau peta pikiran.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Apa perubahan terbesar dalam cara saya berinteraksi dengan teman setelah mengenal media sosial?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan ciri-ciri utama masyarakat jaringan.
- **Tindak Lanjut:** Mengamati satu contoh interaksi positif dan satu contoh interaksi negatif di kolom komentar sebuah postingan media sosial.
- **Penutup:** Salam dan doa.

## PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : ETIKA DI DUNIA DIGITAL: RESPECT, EDUCATE, PROTECT

### KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan membahas tugas pengamatan di media sosial.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: menerapkan prinsip interaksi yang tepat di dunia digital.

### KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Studi Kasus:** Guru menampilkan contoh kasus *cyberbullying* atau penyebaran hoaks.
- **Penjelasan Prinsip (Meaningful Learning):** Guru menjelaskan tiga prinsip interaksi digital dari Mike Ribble: **Respect** (saling menghargai), **Educate** (belajar dan mengedukasi), **Protect** (melindungi diri dan orang lain).
- **Bermain Peran (Joyful Learning):** Dalam kelompok, peserta didik membuat skenario pendek atau dialog yang menunjukkan penerapan (atau pelanggaran) salah satu dari tiga prinsip tersebut. Beberapa kelompok mempresentasikannya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Kelompok bisa memilih membuat skenario, komik strip, atau poster digital sederhana yang menjelaskan tiga prinsip tersebut.

### KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Prinsip mana (Respect, Educate, atau Protect) yang paling perlu saya tingkatkan dalam berinteraksi online?"
- **Rangkuman:** Guru menekankan pentingnya menjadi warganet yang bijak.
- **Tindak Lanjut:** Membaca materi tentang Transaksi Ekonomi Digital.
- **Penutup:** Salam dan doa.

## PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : BELANJA DI UJUNG JARI: E-COMMERCE

### KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Guru membuka pelajaran, berdoa.
- **Apersepsi:** "Siapa yang pernah berbelanja online? Apa pengalaman kalian?"
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: menganalisis perkembangan *e-commerce* dan dampaknya pada aktivitas perdagangan.

### KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan apa itu *e-commerce* dan bagaimana teknologi transportasi serta komunikasi mendorong perkembangannya.
- **Analisis Keuntungan (Meaningful Learning):** Peserta didik secara berpasangan mendiskusikan keuntungan berbelanja melalui *e-commerce* (produk bervariasi, harga bersaing, dll) dari sudut pandang konsumen.
- **Identifikasi Risiko (Joyful Learning):** Guru memimpin permainan "Tebak Risiko", di mana guru memberikan sebuah skenario (misal: "Foto produk sangat bagus, harga sangat murah"), dan peserta didik menebak potensi risikonya (penipuan, barang tidak sesuai).
- **Riset Mandiri:** Peserta didik mencari informasi tentang tips berbelanja online yang aman.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Riset mandiri bisa dilakukan dengan membaca artikel yang disediakan guru atau mencari sendiri di internet.

### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Satu tips terpenting apa yang akan saya ingat saat berbelanja online berikutnya?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan kelebihan dan risiko dari *e-commerce*.
- **Tindak Lanjut:** Menanyakan kepada orang tua, alat pembayaran apa yang paling sering mereka gunakan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

### **PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : DARI ATM HINGGA QRIS: PEMBAYARAN MODERN

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan membahas tugas tentang alat pembayaran.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: mengidentifikasi sistem dan alat pembayaran modern.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Klasifikasi Alat Pembayaran:** Guru menjelaskan perbedaan alat pembayaran tunai dan non-tunai (uang giral dan uang elektronik).
- **Pengenalan Fintech dan OJK:** Guru memperkenalkan konsep *Fintech* (Teknologi Finansial) dan peran OJK (Otoritas Jasa Keuangan) sebagai pengawas.
- **Gallery Walk (Joyful Learning):** Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok membuat poster sederhana tentang satu jenis alat pembayaran non-tunai (Kartu Debit, Kartu Kredit, E-Money, Mobile Banking, QRIS). Poster ditempel dan setiap kelompok berkeliling untuk belajar dari poster kelompok lain.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Produk:** Poster bisa dibuat secara manual atau digital sederhana menggunakan Canva.
  - **Konten:** Guru memberikan panduan poin-poin yang harus ada di setiap poster (pengertian, cara kerja, kelebihan, kekurangan).

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Alat pembayaran non-tunai mana yang paling ingin saya coba gunakan dan mengapa?"
- **Rangkuman:** Guru merangkum berbagai jenis alat pembayaran modern.
- **Tindak Lanjut:** Membaca materi tentang Literasi Finansial.
- **Penutup:** Salam dan doa.

### **PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : MELEK KEUANGAN, MASA DEPAN AMAN

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa.
- **Apersepsi (Meaningful Learning):** "Apa yang biasanya kalian lakukan dengan uang jajan? Apakah pernah mencoba menabung untuk membeli sesuatu yang diinginkan?"
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: memahami pentingnya dan cakupan kemampuan literasi finansial.

#### **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**

- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan apa itu Literasi Finansial dan mengapa hal itu penting bagi semua orang, termasuk pelajar.

- **Eksplorasi 6 Cakupan:** Guru memaparkan 6 cakupan kemampuan literasi finansial (memahami transaksi, mengenali pemasukan, mengelola pengeluaran, menabung, berbagi, dan mengenali risiko).
- **Studi Kasus Anggaran (Joyful Learning):** Guru memberikan studi kasus sederhana: "Dhea mendapat uang jajan Rp20.000 per hari. Ongkos Rp5.000, jajan Rp10.000. Apa yang bisa Dhea lakukan dengan sisa uangnya? Bagaimana jika dia ingin membeli buku seharga Rp50.000?"
- **Diskusi Kelompok:** Peserta didik mendiskusikan studi kasus tersebut dan mencoba membuat rencana tabungan sederhana untuk Dhea.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Peserta didik bisa membuat rencana tabungan dalam bentuk tabel atau narasi.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Satu kebiasaan baik apa terkait pengelolaan uang yang akan saya mulai?"
- **Rangkuman:** Guru menekankan bahwa literasi finansial adalah keterampilan hidup yang penting.
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik diminta mulai mencatat pengeluaran uang jajan mereka selama beberapa hari.
- **Penutup:** Salam dan doa.

#### **PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : PROYEK KAMPANYE LITERASI FINANSIAL

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan mengajak peserta didik berbagi pengalaman mencatat pengeluaran.
- Guru menjelaskan bahwa pertemuan ini adalah puncak pembelajaran, di mana mereka akan menjadi agen perubahan.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: merancang dan mempresentasikan upaya penguatan literasi finansial.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Brainstorming Ide Kampanye (Joyful Learning):** Dalam kelompok, peserta didik bertukar pikiran tentang cara paling efektif untuk mengajak teman sebaya agar lebih "melek keuangan".
- **Perancangan Proyek:** Setiap kelompok memilih satu ide dan merancangya secara sederhana, mencakup:
  1. **Judul Kampanye.**
  2. **Target Audiens** (misal: siswa kelas 7).
  3. **Media** (misal: poster di mading, video pendek untuk status WA/IG, presentasi singkat saat jam istirahat).
  4. **Pesan Kunci** (misal: "Nabung Dulu, Jajan Kemudian!").
- **Presentasi Rancangan:** Setiap kelompok mempresentasikan rancangan proyek kampanye mereka di depan kelas.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Produk:** Kelompok bebas memilih media kampanye yang paling mereka kuasai.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi Akhir:** "Apa pembelajaran terpenting yang saya dapatkan dari bab ini yang akan saya bawa terus dalam hidup saya?"
- **Apresiasi:** Guru memberikan apresiasi dan umpan balik atas semua ide kampanye yang brilian.
- **Tindak Lanjut:** Mendorong kelompok untuk benar-benar merealisasikan kampanye mereka jika memungkinkan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

## G. ASESMEN PEMBELAJARAN

### ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru bertanya: "Apa yang kamu lakukan jika diberi uang jajan?", "Pernahkah kamu membeli sesuatu lewat HP?"
- **Kuis Singkat:** Kuis singkat tentang istilah dasar ekonomi seperti 'uang', 'bank', 'menabung'.

### ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi, seperti "Apa bedanya kartu kredit dan kartu debit?"
- **Diskusi Kelompok:** Observasi keaktifan, kemampuan berargumentasi, dan kerja sama tim.
- **Latihan Soal/LKPD:** Mengerjakan lembar kerja studi kasus tentang memilih lembaga keuangan atau tips belanja online aman.
- **Observasi:** Pengamatan selama kegiatan simulasi, bermain peran, dan *gallery walk*.
- **Produk (Proses):** Penilaian draf linimasa sejarah uang, poster alat pembayaran, dan rancangan proyek kampanye.

### ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
  - **Rancangan Kampanye:** Penilaian akhir terhadap rancangan kampanye literasi finansial berdasarkan kriteria: kreativitas ide, kejelasan pesan, dan kelayakan implementasi.
- **Praktik (Kinerja):**
  - **Presentasi Proyek:** Menilai kemampuan presentasi kelompok, penguasaan materi, dan cara menjawab pertanyaan.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep.

### Contoh Tes Tertulis :

#### Pilihan Ganda

1. Fungsi uang sebagai alat untuk mengukur nilai suatu barang atau jasa merupakan fungsi...
  - a. Asli sebagai alat tukar
  - b. Asli sebagai satuan hitung
  - c. Turunan sebagai penyimpan kekayaan
  - d. Turunan sebagai standar pembayaran
  - e. Turunan sebagai komoditas
2. Tipe masyarakat yang ditopang oleh teknologi informasi dan komunikasi, di mana interaksi sosial tidak lagi terikat oleh batas geografis, disebut...
  - a. Masyarakat industri
  - b. Masyarakat agraris
  - c. Masyarakat modern
  - d. Masyarakat jaringan

- e. Masyarakat digital
- 3. Kegiatan jual beli barang dan jasa melalui media elektronik yang didukung oleh jaringan internet dikenal dengan istilah...
  - a. Fintech
  - b. E-commerce
  - c. E-money
  - d. Mobile Banking
  - e. Network Society
- 4. Kemampuan seseorang dalam memahami dan menerapkan pengetahuan mengenai pengelolaan keuangan dalam kehidupan sehari-hari disebut...
  - a. Literasi digital
  - b. Literasi budaya
  - c. Literasi finansial
  - d. Akuntansi
  - e. Manajemen
- 5. Lembaga negara independen yang bertugas mengatur dan mengawasi keseluruhan kegiatan di sektor jasa keuangan di Indonesia adalah...
  - a. Bank Indonesia (BI)
  - b. Kementerian Keuangan
  - c. Otoritas Jasa Keuangan (OJK)
  - d. Lembaga Penjamin Simpanan (LPS)
  - e. Bursa Efek Indonesia (BEI)

### **Essay**

1. Jelaskan perbedaan mendasar antara interaksi di dunia nyata (tatap muka) dengan interaksi di dunia digital (media sosial)! Sebutkan masing-masing satu kelebihan dan kekurangannya!
2. Budi mendapatkan uang saku sebesar Rp150.000 untuk satu minggu. Ia ingin membeli sepatu baru seharga Rp250.000. Dengan menerapkan prinsip literasi finansial, buatlah sebuah rencana sederhana untuk Budi agar ia bisa membeli sepatu tersebut!



## **MODUL AJAR**

### **KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)**

**Nama Sekolah** : MTsN 1 BATANG HARI  
**Nama Penyusun** : Mira Hafishanri, S.E.Sy  
**NIP** : 199010202019032016  
**Mata pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)  
**Fase D, Kelas / Semester** : IX (Sembilan) / II(Genap)

---

**MODUL AJAR DEEP LEARNING**  
**MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)**  
**BAB 3: TANTANGAN PEMBANGUNAN INDONESIA**

**A. IDENTITAS MODUL**

<b>Nama Sekolah</b>	<b>: MTsN 1 BATANG HARI</b>
<b>Nama Penyusun</b>	<b>: Mira Hafishanri, S.E.Sy</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)</b>
<b>Kelas / Fase / Semester</b>	<b>: IX / E / Genap</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 16 JP (8 kali pertemuan @ 2 JP)</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>: 2025 / 2026</b>

**B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK**

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik memiliki pengetahuan dasar tentang sejarah pemerintahan Indonesia pasca-kemerdekaan dan konsep dasar ekonomi yang telah dipelajari di fase sebelumnya.
- **Minat** : Peserta didik memiliki ketertarikan pada isu-isu terkini mengenai kemajuan Indonesia, proyek-proyek infrastruktur besar, dan visi masa depan bangsa (Generasi Emas 2045).
- **Latar Belakang** : Peserta didik berasal dari lingkungan dengan tingkat paparan yang beragam terhadap hasil-hasil pembangunan, memengaruhi persepsi mereka tentang keberhasilan dan tantangan pembangunan nasional.
- **Kebutuhan Belajar** :
  - **Visual**: Membutuhkan data pembangunan yang disajikan dalam bentuk infografis, grafik pertumbuhan ekonomi, peta sebaran proyek strategis, dan video dokumenter sejarah pembangunan.
  - **Auditori**: Belajar optimal melalui diskusi panel tentang kebijakan pembangunan, debat pro-kontra, dan mendengarkan penjelasan dari guru atau narasumber.
  - **Kinestetik**: Terlibat dalam aktivitas riset kelompok, membuat maket atau poster Visi Indonesia 2045, dan melakukan presentasi hasil analisis.

**C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN**

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
  - **Konseptual**: Memahami konsep **pembangunan nasional, Orde Lama, Orde Baru, Reformasi, pertumbuhan ekonomi (PDB), Indeks Pembangunan Manusia (IPM), industri strategis, dan negara maju.**
  - **Prosedural**: Menganalisis data perkembangan pembangunan dari masa ke masa, membandingkan tolok ukur pembangunan, dan merancang sebuah kampanye dukungan untuk pembangunan Indonesia.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi ini sangat relevan karena membahas masa depan Indonesia di mana peserta didik akan menjadi pelaku utamanya. Mereka dapat melihat langsung infrastruktur hasil pembangunan dan merasakan dampaknya dalam kehidupan sehari-hari.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang hingga Tinggi. Materi ini menuntut kemampuan analisis kritis

terhadap kebijakan pemerintah dan data statistik, serta pemahaman sejarah yang komprehensif.

- **Struktur Materi:** Disusun secara kronologis-tematik. Dimulai dari sejarah **Pembangunan dari Masa ke Masa**, dilanjutkan dengan analisis **Tolok Ukur Kemajuan**, dan diakhiri dengan proyeksi masa depan melalui **Potensi dan Tantangan Indonesia Menjadi Negara Maju**.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
  - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Bersyukur atas kekayaan alam yang melimpah sebagai modal pembangunan dan menggunakannya secara bertanggung jawab.
  - **Bernalar Kritis:** Mengevaluasi keberhasilan dan kegagalan program pembangunan di setiap era pemerintahan secara objektif.
  - **Kreativitas:** Menghasilkan gagasan-gagasan inovatif tentang kontribusi pemuda dalam pembangunan melalui proyek kampanye.
  - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam kelompok untuk melakukan riset mendalam tentang proyek-proyek strategis nasional.
  - **Kemandirian:** Melakukan studi literatur secara mandiri untuk memahami berbagai kebijakan pembangunan.
  - **Kepedulian:** Menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kepedulian terhadap tantangan yang dihadapi bangsa, seperti kemiskinan dan ketimpangan.

#### **D. DIMENSI PROFIL LULUSAN**

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik menyadari bahwa pembangunan bukan hanya tentang materi, tetapi juga harus berlandaskan nilai-nilai moral dan etika untuk mencapai kesejahteraan bersama.
- **Kewargaan:** Peserta didik memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara untuk berpartisipasi aktif dan mengawasi jalannya pembangunan nasional.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis data pembangunan, membandingkan berbagai pendekatan kebijakan, dan tidak mudah percaya pada klaim keberhasilan sepihak.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu memvisualisasikan Visi Indonesia 2045 dan merancang cara-cara kreatif untuk menyosialisasikannya kepada masyarakat.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam tim untuk menganalisis topik pembangunan yang kompleks dan mempresentasikannya secara koheren.
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu mencari dan mengolah informasi dari berbagai sumber untuk membangun argumen yang kuat tentang isu pembangunan.
- **Kesehatan:** Peserta didik memahami bahwa tujuan akhir pembangunan adalah peningkatan kualitas hidup, termasuk kesehatan fisik dan mental seluruh masyarakat (IPM).
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mengartikulasikan pandangan dan analisisnya mengenai pembangunan Indonesia secara lisan maupun tulisan dengan efektif.

## DESAIN PEMBELAJARAN

### A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

### B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Sejarah:** Memahami konteks dan dinamika pembangunan di era Orde Lama, Orde Baru, dan Reformasi.
- **Ekonomi:** Menganalisis konsep pertumbuhan ekonomi, PDB, pendapatan per kapita, dan kebijakan fiskal.
- **Geografi:** Mengkaji potensi sumber daya alam dan sebaran pembangunan infrastruktur di Indonesia.
- **Pendidikan Kewarganegaraan (PKn):** Memahami landasan konstitusional pembangunan dan peran pemerintah serta warga negara.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-2:** Peserta didik mampu mendeskripsikan upaya pembangunan dan dampaknya terhadap kehidupan masyarakat pada masa Orde Lama dan Orde Baru.
- **Pertemuan 3-4:** Peserta didik mampu mendeskripsikan upaya pembangunan pada masa Reformasi dan menganalisis tolok ukur pembangunan (pertumbuhan ekonomi dan IPM).
- **Pertemuan 5-6:** Peserta didik mampu menganalisis tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju.
- **Pertemuan 7-8:** Peserta didik mampu merancang dan mempresentasikan kampanye dukungan terhadap pembangunan Indonesia untuk menjadi negara maju.

### D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Proyek pembangunan jalan tol atau bandara di daerah sekitar.
- Visi Indonesia Emas 2045 dan peran generasi muda.
- Debat tentang apakah kekayaan alam Indonesia adalah berkah atau kutukan.
- Membandingkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) provinsi sendiri dengan provinsi lain.

### E. KERANGKA PEMBELAJARAN

#### PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Inquiry-Based Learning, Project-Based Learning, Jigsaw.*
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
  - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak merefleksikan "Apa peranku sebagai Generasi Emas 2045?".
  - **Meaningful Learning:** Menghubungkan kebijakan pembangunan di masa lalu dengan kondisi infrastruktur dan ekonomi yang mereka nikmati saat ini.
  - **Joyful Learning:** Menggunakan metode debat, simulasi sidang Bappenas, dan pembuatan proyek media kampanye yang kreatif.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi kelompok, studi dokumen sejarah, analisis data, presentasi, debat.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**

- **Diferensiasi Konten:** Menyediakan sumber belajar beragam: dokumen Repelita (ringkasan), video dokumenter, artikel berita, dan data statistik dari BPS.
- **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat memilih untuk menganalisis pembangunan suatu era melalui lensa ekonomi, politik, atau sosial.
- **Diferensiasi Produk:** Proyek kampanye dapat berupa video, poster, podcast, atau bahkan proposal kegiatan nyata untuk lingkungan sekolah.

#### **KEMITRAAN PEMBELAJARAN**

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan guru Seni Budaya untuk desain media kampanye dan guru TIK untuk produksi video atau podcast.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang perwakilan dari kantor Bappeda setempat atau seorang tokoh masyarakat yang merasakan langsung perubahan pembangunan dari masa ke masa sebagai narasumber.
- **Mitra Digital:** Menggunakan situs resmi Bappenas, BPS, dan Kementerian PUPR untuk mendapatkan data dan informasi valid mengenai perencanaan dan realisasi pembangunan.

#### **LINGKUNGAN BELAJAR**

- **Ruang Fisik:**
  - Membuat "Dinding Linimasa Pembangunan" di kelas, di mana peserta didik dapat menempelkan temuan-temuan penting dari setiap era pemerintahan.
  - Mengatur ruang kelas untuk sesi "Debat Parlemen" saat membahas pro dan kontra kebijakan pembangunan.
- **Ruang Virtual:**
  - Menggunakan Google Earth atau peta digital lainnya untuk melacak dan memvisualisasikan sebaran Proyek Strategis Nasional (PSN).
  - Membuat blog kelas untuk mempublikasikan hasil analisis dan laporan proyek peserta didik.
- **Budaya Belajar:**
  - Mendorong budaya analisis berbasis data, bukan sekadar opini.
  - Membangun sikap optimis terhadap masa depan bangsa, namun tetap kritis terhadap tantangan yang ada.
  - Menghargai perbedaan pandangan politik dan pendekatan pembangunan sebagai bagian dari dinamika demokrasi.

#### **PEMANFAATAN DIGITAL**

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengakses arsip nasional online, situs berita, dan e-book tentang sejarah ekonomi Indonesia.
- **Forum Diskusi Daring:** Melakukan jajak pendapat online di grup kelas tentang "Program Pembangunan Manakah yang Paling Berdampak?".
- **Penilaian Daring:** Menggunakan platform seperti Edpuzzle untuk memberikan kuis interaktif yang disisipkan dalam video dokumenter pembangunan.
- **Media Presentasi Digital:** Menggunakan Prezi atau Google Slides untuk membuat presentasi dinamis tentang Visi Indonesia 2045.
- **Media Publikasi Digital:** Mempublikasikan video kampanye "Aku untuk Indonesia Maju 2045" di kanal YouTube sekolah.

## **F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI**

### **PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : PEMBANGUNAN DI MASA ORDE LAMA & ORDE BARU

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Mindful Activity:** Guru menunjukkan dua gambar ikonik: Monas (era Orde Lama) dan jalan tol (era Orde Baru). Peserta didik diminta menuliskan satu kata yang terlintas di benak mereka untuk masing-masing gambar.
- **Apersepsi:** Guru bertanya, "Menurut kalian, apa tujuan sebuah negara melakukan pembangunan besar-besaran seperti ini?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: mendeskripsikan upaya pembangunan pada masa Orde Lama dan Orde Baru.

#### **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**

- **Diskusi Jigsaw (Joyful Learning):** Kelas dibagi menjadi kelompok inti. Kemudian, anggota kelompok inti menyebar ke kelompok ahli: "Ahli Orde Lama" dan "Ahli Orde Baru".
- **Diskusi Ahli:** Di kelompok ahli, peserta didik mendiskusikan: profil pemerintahan, fokus utama pembangunan (misal: Politik Mercusuar di Orla, Trilogi Pembangunan di Orba), dan contoh proyek ikonik.
- **Kembali ke Kelompok Inti (Meaningful Learning):** Setiap ahli kembali ke kelompok intinya dan saling berbagi pengetahuan yang didapat.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Konten:** Guru menyediakan sumber bacaan yang berbeda (artikel, ringkasan sejarah) untuk masing-masing kelompok ahli.
  - **Proses:** Kelompok dapat mencatat hasil diskusi dalam bentuk poin-poin atau peta konsep.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Apa satu perbedaan paling mendasar dari fokus pembangunan di era Orde Lama dan Orde Baru?"
- **Rangkuman:** Guru merangkum karakteristik utama pembangunan di kedua era.
- **Tindak Lanjut:** Membaca materi tentang pembangunan masa Reformasi.
- **Penutup:** Salam dan doa.

### **PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : LANJUTAN PEMBANGUNAN MASA ORDE BARU

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan melakukan review singkat tentang ciri pembangunan Orde Baru.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: mendalami program-program unggulan Orde Baru dan dampaknya.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Eksplorasi Program:** Guru menjelaskan secara rinci beberapa program unggulan Orde Baru seperti Keluarga Berencana (KB), Transmigrasi, dan Swasembada Beras.
- **Analisis Dampak (Meaningful Learning):** Dalam kelompok, peserta didik menganalisis

dampak positif dan negatif dari salah satu program tersebut. Misalnya, kelompok Transmigrasi membahas dampak positif (pemerataan penduduk) dan negatif (potensi konflik sosial).

- **Presentasi Singkat:** Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisisnya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Kelompok bebas memilih program mana yang ingin mereka alami.
  - **Produk:** Hasil analisis bisa disajikan dalam bentuk tabel T (Pro & Kontra) atau diagram sebab-akibat.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Pelajaran apa yang bisa diambil dari keberhasilan dan kegagalan program pembangunan Orde Baru?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan dampak multifaset dari kebijakan pembangunan Orde Baru.
- **Tindak Lanjut:** Mempersiapkan diri untuk membahas era Reformasi.
- **Penutup:** Salam dan doa.

#### **PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : PEMBANGUNAN DI MASA REFORMASI

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa.
- **Apersepsi:** Guru memutar cuplikan video singkat tentang peristiwa Reformasi 1998 dan bertanya, "Kira-kira, apa tantangan terbesar yang dihadapi pemerintah setelah peristiwa ini?"
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: mendeskripsikan upaya pembangunan pada masa Reformasi.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Studi Kronologis (Meaningful Learning):** Guru memaparkan garis besar pembangunan di masa Reformasi, mulai dari era Habibie (pemulihan krisis), Gus Dur (konsolidasi), Megawati (stabilitas), SBY (RPJP 2005-2025), hingga Jokowi (Nawacita & Infrastruktur).
- **Analisis Kebijakan:** Peserta didik secara berpasangan memilih satu presiden di era reformasi dan mengidentifikasi satu kebijakan pembangunan yang menonjol dari masa pemerintahannya.
- **Berbagi Informasi (Joyful Learning):** Setiap pasangan berbagi temuannya dengan pasangan lain, menciptakan rantai informasi di dalam kelas.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Konten:** Guru menyediakan infografis atau artikel pendek tentang setiap era kepresidenan untuk mempermudah analisis.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Menurutmu, apa fokus utama pembangunan di era Reformasi yang membedakannya dari era sebelumnya?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan pergeseran fokus pembangunan dari stabilitas politik-ekonomi ke percepatan infrastruktur dan SDM.
- **Tindak Lanjut:** Membaca materi tentang Tolok Ukur Pembangunan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

## **PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : MENGUKUR KEMAJUAN: EKONOMI VS KUALITAS HIDUP

### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa.
- Apersepsi: "Jika sebuah negara punya banyak gedung pencakar langit, apakah negara itu pasti maju dan penduduknya bahagia? Mengapa?"
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: menganalisis tolok ukur pembangunan.

### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Penjelasan Dua Konsep:** Guru menjelaskan dua tolok ukur utama: Pertumbuhan Ekonomi (berbasis PDB/GDP) dan Kualitas Kehidupan (berbasis Indeks Pembangunan Manusia/IPM).
- **Analisis Data (Meaningful Learning):** Guru menampilkan data PDB per kapita dan IPM Indonesia. Dalam kelompok, peserta didik mendiskusikan: "Apa yang bisa disimpulkan dari kedua data ini? Apakah pertumbuhan ekonomi selalu sejalan dengan peningkatan kualitas hidup?"
- **Debat Sederhana (Joyful Learning):** Kelas dibagi dua. Satu sisi berargumen "Pertumbuhan Ekonomi adalah yang terpenting", sisi lain berargumen "Kualitas Hidup (IPM) lebih penting".
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Peserta didik yang visual dapat fokus menganalisis grafik, sementara yang auditori bisa fokus pada argumen debat.

### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Menurutku, mana indikator yang lebih baik untuk mengukur kemajuan sebuah bangsa? PDB atau IPM? Mengapa?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa kedua tolok ukur penting dan saling melengkapi.
- **Tindak Lanjut:** Mencari tahu peringkat IPM provinsi tempat tinggal mereka.
- **Penutup:** Salam dan doa.

## **PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : POTENSI INDONESIA: KEKAYAAN ALAM & INDUSTRI STRATEGIS

### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa.
- Apersepsi: Guru menunjukkan peta sumber daya alam Indonesia dan bertanya, "Dengan kekayaan seperti ini, apa yang menghalangi Indonesia untuk menjadi negara maju?"
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: menganalisis potensi Indonesia.

### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Eksplorasi Potensi:** Guru membagi kelas menjadi dua kelompok besar: "Tim Kekayaan Alam" dan "Tim Industri Strategis".
- **Riset Kelompok:** Setiap tim melakukan riset singkat (menggunakan sumber yang disediakan guru) tentang potensi di bidangnya. Tim Kekayaan Alam mencari data tentang biodiversitas dan tambang. Tim Industri Strategis mencari tahu tentang PT DI, PT PAL, PINDAD, dll.
- **Presentasi Potensi (Meaningful Learning):** Setiap tim mempresentasikan temuannya.
- **Diskusi:** Guru memantik diskusi dengan pertanyaan provokatif: "Apakah kekayaan alam

kita lebih banyak dikelola oleh pihak asing? Apakah industri strategis kita sudah mampu bersaing secara global?"

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Konten:** Guru menyediakan artikel dan video pendek yang sesuai untuk masing-masing tim.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Potensi mana yang menurutku paling menjanjikan untuk masa depan Indonesia?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa Indonesia memiliki modal yang sangat besar untuk menjadi negara maju.
- **Tindak Lanjut:** Membaca materi tentang karakteristik negara maju.
- **Penutup:** Salam dan doa.

#### **PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : INDONESIA MENUJU NEGARA MAJU 2045

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan me-review potensi Indonesia.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: menganalisis tantangan dan Visi Indonesia 2045.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Identifikasi Karakteristik:** Peserta didik secara berpasangan membuat daftar ciri-ciri negara maju (pendapatan tinggi, SDM berkualitas, penguasaan IPTEK).
- **Analisis SWOT Sederhana (Meaningful Learning):** Dalam kelompok, peserta didik melakukan analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) untuk Indonesia dalam upayanya menjadi negara maju. (Strengths: SDA, demografi. Weaknesses: korupsi, ketimpangan. Opportunities: ekonomi digital. Threats: persaingan global).
- **Pengenalan Visi 2045 (Joyful Learning):** Guru menayangkan video atau infografis tentang Visi Indonesia 2045 dan 4 pilarnya.
- **Diskusi Kelas:** "Menurut kalian, pilar mana yang menjadi tantangan terbesar untuk diwujudkan? Apa yang bisa kita sebagai pelajar lakukan?"
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Kelompok dapat fokus pada satu aspek SWOT untuk didalami.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Apa satu hal yang membuatku optimis, dan satu hal yang membuatku khawatir tentang masa depan Indonesia di tahun 2045?"
- **Rangkuman:** Guru merangkum Visi Indonesia 2045 dan pentingnya peran semua pihak.
- **Tindak Lanjut:** Membentuk kelompok untuk proyek akhir.
- **Penutup:** Salam dan doa.

#### **PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : MERANCANG KAMPANYE "INDONESIA MAJU 2045"

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa.
- **Motivasi:** Guru menekankan bahwa masa depan Indonesia ada di tangan mereka sebagai

Generasi Emas.

- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: merancang proyek kampanye.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Kerja Kelompok (Meaningful Learning):** Peserta didik bekerja dalam kelompok proyeknya.
- **Tahap Perancangan:** Kelompok merumuskan rencana kampanye, menjawab pertanyaan:
  1. **Pesan Utama:** Apa pesan kunci yang ingin disampaikan? (misal: "Pendidikan Kunci Kemajuan", "Inovasi Dimulai dari Kita").
  2. **Target Audiens:** Siapa sasarannya? (teman sebaya, adik kelas).
  3. **Media:** Bentuknya apa? (Poster digital, video TikTok edukatif, podcast singkat, mading).
  4. **Langkah-langkah:** Siapa melakukan apa dan kapan.
- **Fasilitasi:** Guru berkeliling, memberikan masukan, dan membantu kelompok mengatasi kesulitan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Produk:** Memberikan kebebasan penuh pada kelompok untuk memilih media kampanye sesuai talenta mereka (menggambar, editing video, berbicara di depan umum).

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Presentasi Rencana:** Setiap kelompok secara singkat memaparkan rencana proyeknya.
- **Tindak Lanjut:** Menyelesaikan produk kampanye untuk dipresentasikan di pertemuan terakhir.
- **Penutup:** Salam dan doa.

### **PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : AKSI KAMI UNTUK INDONESIA MAJU

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa.
- Guru menciptakan suasana "Pameran Karya" atau "Festival Gagasan" yang apresiatif.
- Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: mempresentasikan hasil kampanye.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Presentasi Proyek (Joyful Learning):** Secara bergiliran, setiap kelompok mempresentasikan atau menampilkan produk kampanye mereka.
- **Sesi Apresiasi dan Umpan Balik:** Setelah setiap presentasi, audiens memberikan umpan balik positif dan saran yang membangun.
- **Publikasi:** Guru memfasilitasi publikasi karya terbaik melalui media sosial atau mading sekolah untuk menjangkau audiens yang lebih luas.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Kelompok bisa memilih cara presentasi yang paling menarik (misal: *role playing, talk show, dll*).

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi Akhir Bab:** Peserta didik menulis jawaban singkat untuk pertanyaan: "Setelah mempelajari bab ini, apa satu kontribusi nyata yang akan saya mulai lakukan untuk pembangunan Indonesia?"

- **Apresiasi:** Guru memberikan pujian dan penghargaan kepada semua kelompok atas usaha dan kreativitas mereka.
- **Penutup:** Salam dan doa.

## **G. ASESMEN PEMBELAJARAN**

### **ASESMEN DIAGNOSTIK**

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, bertanya "Apa yang kalian lihat dibangun di sekitar kota/desa kalian?", "Menurutmu Indonesia negara maju atau berkembang?".

### **ASESMEN FORMATIF**

- **Diskusi Kelompok:** Observasi partisipasi dalam diskusi Jigsaw dan analisis SWOT.
- **Latihan Soal/LKPD:** Mengerjakan lembar kerja perbandingan data PDB dan IPM.
- **Produk (Proses):** Penilaian draf rencana proyek kampanye.

### **ASESMEN SUMATIF**

- **Produk (Proyek):**
  - **Media Kampanye:** Penilaian akhir produk (video/poster/dll) berdasarkan kreativitas, kejelasan pesan, dan kesesuaian dengan tema Visi Indonesia 2045.
- **Praktik (Kinerja):**
  - **Presentasi Proyek:** Menilai kemampuan penyampaian ide, argumentasi, dan kerja sama tim saat presentasi.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual.

### **Contoh Tes Tertulis :**

#### **Pilihan Ganda**

1. Fokus utama pembangunan pada masa Orde Baru yang dirumuskan dalam Trilogi Pembangunan adalah...
  - a. Politik Mercusuar dan proyek ikonik
  - b. Stabilitas, pertumbuhan, dan pemerataan
  - c. Demokrasi dan kebebasan pers
  - d. Pemulihan krisis moneter
  - e. Otonomi daerah
2. Indikator yang digunakan untuk mengukur kualitas hidup penduduk suatu negara berdasarkan tingkat harapan hidup, pendidikan, dan standar hidup layak adalah...
  - a. Produk Domestik Bruto (PDB)
  - b. Pendapatan Per Kapita
  - c. Indeks Pembangunan Manusia (IPM)
  - d. Pertumbuhan Ekonomi
  - e. Neraca Perdagangan
3. PT Dirgantara Indonesia (dulu IPTN) dan PT PINDAD merupakan contoh dari...
  - a. Perusahaan multinasional
  - b. Industri strategis nasional
  - c. Proyek swasta murni
  - d. Koperasi unit desa
  - e. BUMD
4. Berikut ini yang BUKAN merupakan karakteristik umum dari negara maju adalah...
  - a. Pendapatan per kapita tinggi

- b. Ketergantungan tinggi pada sektor pertanian
  - c. Tingkat pendidikan dan literasi tinggi
  - d. Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi
  - e. Tingkat pengangguran rendah
5. Visi Indonesia untuk menjadi negara maju, berdaulat, adil, dan makmur ditargetkan tercapai pada tahun...
- a. 2025
  - b. 2030
  - c. 2035
  - d. 2045
  - e. 2050

**Essay**

1. Bandingkan fokus utama pembangunan pada masa Orde Baru dengan masa Reformasi! Jelaskan satu perbedaan mendasar di antara keduanya!
2. Sebagai seorang pelajar yang merupakan bagian dari Generasi Emas, jelaskan dua kontribusi nyata yang bisa kamu lakukan untuk mendukung terwujudnya Visi Indonesia Maju 2045!

**MODUL AJAR DEEP LEARNING**  
**MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)**  
**BAB 4: KERJA SAMA DUNIA**

**A. IDENTITAS MODUL**

<b>Nama Sekolah</b>	<b>: MTsN 1 BATANG HARI</b>
<b>Nama Penyusun</b>	<b>: Mira Hafishanri, S.E.Sy</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)</b>
<b>Kelas / Fase / Semester</b>	<b>: IX / E / Genap</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 16 JP (8 kali pertemuan @ 2 JP)</b>
<b>Tahun Pelajaran</b>	<b>: 2025 / 2026</b>

**B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK**

- **Pengetahuan Awal** : Peserta didik memiliki pengetahuan dasar tentang peta dunia, benua, dan beberapa negara besar. Mereka juga telah mempelajari konsep interaksi sosial dan perubahan sosial di bab-bab sebelumnya.
- **Minat** : Peserta didik tertarik pada isu-isu global yang sering muncul di media seperti perubahan iklim, event olahraga internasional, dan tren budaya dari negara lain (K-Pop, film Hollywood).
- **Latar Belakang** : Peserta didik memiliki tingkat kesadaran yang bervariasi terhadap isu-isu global, tergantung pada akses informasi dan diskusi di lingkungan keluarga dan pergaulan mereka.
- **Kebutuhan Belajar** :
  - **Visual**: Membutuhkan peta tematik, infografis tentang 17 poin SDGs, dan video dokumenter tentang berbagai budaya dunia atau dampak perubahan iklim.
  - **Auditori**: Belajar melalui diskusi tentang pentingnya toleransi, mendengarkan penjelasan guru tentang lembaga-lembaga internasional, dan debat mengenai isu-isu global.
  - **Kinestetik**: Terlibat dalam aktivitas simulasi sidang PBB, membuat pameran mini tentang keragaman dunia, dan melaksanakan proyek aksi sosial terkait SDGs.

**C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN**

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
  - **Konseptual**: Memahami konsep **keragaman (alam dan sosial), kerja sama internasional (bilateral, regional, multilateral), dan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs)**.
  - **Prosedural**: Menganalisis data geografis dan demografis dunia, mengidentifikasi peran Indonesia dalam kerja sama internasional, dan merancang proyek aksi sosial berdasarkan isu SDGs.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik**: Materi ini menghubungkan kehidupan peserta didik dengan konteks yang lebih luas sebagai warga dunia. Isu seperti sampah plastik, kesetaraan, dan perdamaian adalah masalah nyata yang akan mereka hadapi dan bisa mereka pengaruhi.
- **Tingkat Kesulitan**: Sedang. Materi mencakup skala yang luas (dunia), namun dikontekstualisasikan melalui peran Indonesia dan aksi yang bisa dilakukan di tingkat

lokal, sehingga menjadi lebih mudah dipahami dan relevan.

- **Struktur Materi:** Dimulai dari pemahaman tentang **Keragaman Dunia** sebagai fondasi, dilanjutkan dengan cara dunia berinteraksi melalui **Kerja Sama Internasional**, dan berpuncak pada tujuan bersama global dalam **Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs)**.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
  - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menumbuhkan rasa syukur atas keragaman ciptaan Tuhan dan tanggung jawab untuk menjaga kelestarian bumi (alam).
  - **Bernalar Kritis:** Menganalisis akar penyebab masalah global seperti kemiskinan dan perubahan iklim, serta mengevaluasi efektivitas kerja sama internasional.
  - **Kreativitas:** Menghasilkan ide-ide orisinal untuk proyek aksi sosial yang dapat memberikan dampak positif di lingkungan sekitar.
  - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Menyadari bahwa masalah global hanya bisa diselesaikan melalui kerja sama dan gotong royong, baik dalam skala kecil (kelompok) maupun besar (antar negara).
  - **Kemandirian:** Melakukan riset secara mandiri untuk mendalami isu SDGs yang diminati.
  - **Kepedulian:** Membangun empati dan kepekaan terhadap penderitaan orang lain di berbagai belahan dunia dan termotivasi untuk berkontribusi.

#### **D. DIMENSI PROFIL LULUSAN**

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik menunjukkan akhlak mulia terhadap alam dengan memahami isu lingkungan global dan pentingnya menjaga bumi sebagai ciptaan Tuhan.
- **Kewargaan:** Peserta didik memahami identitasnya sebagai bagian dari warga dunia, menyadari hak dan tanggung jawab global, serta menghargai perbedaan budaya.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis keterkaitan antara isu lokal dengan isu global (misalnya, sampah di lingkungan sekitar berkontribusi pada polusi laut dunia).
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan solusi-solusi kreatif dalam bentuk aksi nyata untuk menjawab tantangan SDGs di tingkat komunitas.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama lintas kelompok untuk mencapai tujuan bersama, mencerminkan semangat kerja sama internasional.
- **Kemandirian:** Peserta didik berinisiatif untuk mencari tahu lebih dalam tentang isu global yang menarik perhatiannya dan merencanakan kontribusi pribadinya.
- **Kesehatan:** Peserta didik memahami bahwa isu kesehatan (SDG 3) dan lingkungan bersih (SDG 6, 14, 15) adalah fondasi bagi kesejahteraan masyarakat dunia.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mengomunikasikan gagasannya tentang isu-isu global dan solusi yang ditawarkan secara persuasif kepada audiens yang beragam.

## DESAIN PEMBELAJARAN

### A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

### B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Geografi:** Mempelajari karakteristik fisik benua dan persebaran penduduk dunia.
- **Sosiologi & Antropologi:** Menganalisis keragaman etnik, bahasa, agama, dan pentingnya toleransi.
- **Sejarah:** Memahami perkembangan interaksi dan kerja sama antar peradaban.
- **Pendidikan Kewarganegaraan (PKn):** Mengkaji peran Indonesia dalam politik luar negeri dan organisasi internasional.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-2:** Peserta didik mampu menjelaskan keragaman lingkungan alam dan masyarakat dunia serta pentingnya sikap toleransi.
- **Pertemuan 3-4:** Peserta didik mampu menganalisis perkembangan dan bentuk-bentuk kerja sama internasional, serta keterlibatan Indonesia di dalamnya.
- **Pertemuan 5-6:** Peserta didik mampu mengidentifikasi isu-isu global yang terkandung dalam Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs).
- **Pertemuan 7-8:** Peserta didik mampu merancang dan mempresentasikan sebuah aksi sederhana sebagai kontribusi positif terhadap isu global dalam konteks lokal.

### D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- "No plastic straw movement" sebagai aksi lokal untuk isu global polusi laut.
- Piala Dunia atau Olimpiade sebagai contoh kerja sama internasional di bidang olahraga.
- Mempelajari berbagai budaya melalui film, musik, atau makanan dari negara lain.
- Program pertukaran pelajar sebagai wujud kerja sama pendidikan.

### E. KERANGKA PEMBELAJARAN

#### PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning, Inquiry-Based Learning, Gallery Walk.*
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
  - **Mindful Learning:** Mengajak peserta didik merefleksikan posisi dan jejak ekologis mereka di planet bumi.
  - **Meaningful Learning:** Menghubungkan 17 poin SDGs dengan masalah nyata yang mereka lihat atau alami di lingkungan sekitar.
  - **Joyful Learning:** Menggunakan permainan "Jelajah Dunia", simulasi "Konferensi PBB", dan pembuatan proyek aksi sosial yang sesuai dengan minat peserta didik.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, riset, presentasi, simulasi, studi kasus, pengerjaan proyek.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
  - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan informasi tentang SDGs dalam berbagai format: poster ringkas, video animasi, dan dokumen resmi PBB (untuk yang ingin mendalami).
  - **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat memilih isu SDGs yang paling relevan bagi mereka untuk didalami dalam proyek akhir.

- **Diferensiasi Produk:** Proyek aksi dapat berupa kampanye digital, pembuatan kompos di sekolah, penggalangan dana, atau kegiatan literasi untuk anak-anak sekitar.

#### **KEMITRAAN PEMBELAJARAN**

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan guru IPA untuk membahas aspek ilmiah dari perubahan iklim, dan guru Bahasa Inggris untuk riset dari sumber-sumber internasional.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Menghadirkan narasumber dari komunitas lokal yang bergerak di isu lingkungan atau sosial (misal: bank sampah, rumah baca).
- **Mitra Digital:** Menggunakan situs resmi PBB Indonesia ([un.or.id](http://un.or.id)) dan [sdgs2030indonesia.org](http://sdgs2030indonesia.org) sebagai sumber utama informasi.

#### **LINGKUNGAN BELAJAR**

- **Ruang Fisik:**
  - Memasang peta dunia yang besar dan "Papan Dinding SDGs" di kelas, di mana setiap poin diberi penjelasan dan contoh aksi.
  - Mengatur ruang kelas untuk pameran proyek di akhir bab, di mana setiap kelompok memiliki "stan" untuk menjelaskan aksinya.
- **Ruang Virtual:**
  - Membuat "Tantangan Aksi Baik" mingguan di grup online kelas, di mana setiap peserta didik berbagi satu tindakan kecil yang mendukung SDGs.
  - Menggunakan platform seperti Flipgrid untuk peserta didik mengirimkan video refleksi singkat tentang isu global yang mereka pedulikan.
- **Budaya Belajar:**
  - Membangun budaya empati global, di mana peserta didik didorong untuk memahami perspektif orang lain dari budaya dan kondisi yang berbeda.
  - Menanamkan keyakinan bahwa setiap individu, sekecil apa pun perannya, dapat membuat perbedaan.
  - Mendorong kolaborasi dan bukan kompetisi dalam menyelesaikan masalah bersama.

#### **PEMANFAATAN DIGITAL**

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengakses situs National Geographic, UNICEF, WHO, dan sumber berita internasional untuk riset isu global.
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan forum online untuk berdiskusi tentang film dokumenter bertema isu global yang ditonton bersama.
- **Penilaian Daring:** Melakukan survei singkat menggunakan Google Forms untuk memetakan isu SDGs yang paling menjadi perhatian peserta didik.
- **Media Presentasi Digital:** Menggunakan platform StoryMap atau Google Earth untuk menceritakan sebuah isu global secara visual dan geografis.
- **Media Publikasi Digital:** Membuat akun media sosial khusus untuk proyek kelas dan mempublikasikan aksi-aksi yang telah dilakukan.

### **F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI**

#### **PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : KERAGAMAN LINGKUNGAN ALAM DUNIA

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.

- **Mindful Activity:** Guru menampilkan gambar-gambar pemandangan ikonik dari berbagai benua (misal: Gurun Sahara, Hutan Amazon, Pegunungan Himalaya, Kutub Utara). Peserta didik diminta memilih satu gambar dan menuliskan apa yang mereka rasakan saat melihatnya.
- **Apersepsi:** "Mengapa penampakan alam di berbagai belahan dunia bisa sangat berbeda?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: mengidentifikasi karakteristik lingkungan alam di benua-benua utama.

#### KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Eksplorasi Peta (Joyful Learning):** Kelas dibagi menjadi 5 kelompok ahli (Asia, Afrika, Amerika, Eropa, Australia/Oseania). Setiap kelompok diberi peta buta benua masing-masing.
- **Riset Kelompok:** Menggunakan buku atau gawai, setiap kelompok mengidentifikasi dan menandai di peta: batas wilayah, iklim dominan, dan satu ciri khas alam (misal: sungai terpanjang, gurun terluas).
- **Presentasi Singkat:** Setiap kelompok mempresentasikan temuannya secara singkat di depan kelas.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Konten:** Guru menyediakan ringkasan informasi kunci untuk setiap benua untuk membantu kelompok yang kesulitan mencari data.
  - **Proses:** Kelompok bisa menyajikan temuannya dengan langsung menunjuk di peta besar atau melalui slide presentasi sederhana.

#### KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Benua mana yang paling ingin saya kunjungi dan mengapa?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa dunia memiliki keragaman lingkungan alam yang luar biasa.
- **Tindak Lanjut:** Membaca materi tentang keragaman masyarakat dunia.
- **Penutup:** Salam dan doa.

### PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : KERAGAMAN MASYARAKAT DUNIA DAN SIKAP TOLERANSI

#### KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan melakukan review tentang keragaman alam.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan gambar orang-orang dari berbagai ras dan etnik, lalu bertanya "Selain alamnya, apa lagi yang beragam di dunia ini?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: mengidentifikasi keragaman masyarakat dunia dan pentingnya toleransi.

#### KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan secara singkat tentang persebaran manusia modern dan bagaimana hal itu menghasilkan keragaman etnik, bahasa, dan agama.
- **Diskusi "Open Minded" (Meaningful Learning):** Guru memantik diskusi tentang apa artinya bersikap *open minded* (berpikiran terbuka) terhadap perbedaan. Peserta didik diminta memberikan contoh perilaku yang mencerminkan sikap tersebut.
- **Analisis Kasus:** Dalam kelompok, peserta didik diberi studi kasus singkat tentang konflik yang disebabkan oleh intoleransi atau kisah sukses tentang kerja sama lintas budaya.

Kelompok mendiskusikan penyebab dan solusinya.

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Proses:** Peserta didik yang kinestetik dapat memerankan skenario studi kasus, sementara yang lain menganalisisnya dalam bentuk tulisan.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Satu hal apa yang bisa saya lakukan mulai hari ini untuk menunjukkan sikap toleran kepada teman yang berbeda?"
- **Rangkuman:** Guru menekankan bahwa toleransi adalah kunci untuk hidup damai dalam keberagaman.
- **Tindak Lanjut:** Membaca materi tentang awal mula kerja sama internasional.
- **Penutup:** Salam dan doa.

#### **PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : SEJARAH DAN BENTUK KERJA SAMA INTERNASIONAL

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa.
- **Apersepsi:** "Jika setiap negara punya sumber daya yang berbeda, apa yang harus mereka lakukan untuk memenuhi kebutuhan masing-masing?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: menganalisis perkembangan dan bentuk-bentuk kerja sama internasional.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Kilas Balik Sejarah (Meaningful Learning):** Guru menceritakan secara singkat sejarah interaksi antar peradaban melalui Jalur Sutra sebagai contoh awal kerja sama dunia.
- **Penjelasan Konsep:** Guru menjelaskan definisi kerja sama internasional dan tiga bentuk utamanya: **Bilateral**, **Regional**, dan **Multilateral**, sambil memberikan contoh untuk masing-masing.
- **Aktivitas Klasifikasi (Joyful Learning):** Guru menyebutkan beberapa contoh kerja sama (misal: "Indonesia membeli kurma dari Arab Saudi", "KTT ASEAN", "Sidang Umum PBB"), dan peserta didik secara cepat mengklasifikasikannya ke dalam tiga bentuk tersebut.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Produk:** Peserta didik secara individu membuat peta konsep atau tabel yang merangkum tiga bentuk kerja sama beserta contohnya.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Menurutmu, bentuk kerja sama mana yang paling efektif untuk menyelesaikan masalah besar seperti pandemi?"
- **Rangkuman:** Guru merangkum perbedaan antara kerja sama bilateral, regional, dan multilateral.
- **Tindak Lanjut:** Mencari tahu satu organisasi internasional tempat Indonesia menjadi anggota.
- **Penutup:** Salam dan doa.

#### **PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : ORGANISASI INTERNASIONAL DAN PERAN INDONESIA

### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan menanyakan hasil tugas pertemuan sebelumnya.
- **Apersepsi:** Guru menunjukkan logo PBB dan ASEAN, lalu bertanya "Apa yang kalian ketahui tentang organisasi ini?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: mengidentifikasi profil lembaga kerja sama internasional dan peran Indonesia.

### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Stasiun Informasi (Joyful Learning):** Kelas dibagi menjadi 4 kelompok. Guru menyiapkan 4 "stasiun" di sudut kelas, masing-masing berisi informasi tentang **ASEAN, Uni Eropa, PBB, dan G20**.
- **Eksplorasi:** Setiap kelompok mengunjungi setiap stasiun selama waktu tertentu untuk membaca dan mencatat informasi kunci (tujuan, anggota, contoh kegiatan).
- **Diskusi Peran Indonesia (Meaningful Learning):** Setelah eksplorasi, kelas kembali berdiskusi bersama tentang peran penting Indonesia dalam organisasi-organisasi tersebut (misal: salah satu pendiri ASEAN, anggota G20).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Konten:** Informasi di setiap stasiun disajikan dalam bentuk poin-poin ringkas dan gambar untuk memudahkan pemahaman.

### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Saya bangga Indonesia berperan dalam... karena..."
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan peran strategis Indonesia dalam kancah kerja sama dunia.
- **Tindak Lanjut:** Membaca pengantar tentang Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs).
- **Penutup:** Salam dan doa.

### **PERTEMUAN 5 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : PENGENALAN TUJUAN PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN (SDGs)

### **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa.
- **Apersepsi:** "Kita sudah tahu dunia ini beragam dan penuh tantangan. Menurut kalian, apa masalah terbesar yang dihadapi dunia saat ini?"
- **Mindful Activity:** Peserta didik menuliskan jawaban mereka di kertas kecil tanpa nama dan dikumpulkan. Guru membacakan beberapa jawaban.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: mengidentifikasi isu-isu global yang terkandung dalam SDGs, khususnya pilar sosial.

### **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**

- **Penjelasan Latar Belakang:** Guru menjelaskan apa itu SDGs sebagai agenda bersama dunia untuk menjawab tantangan-tantangan yang tadi disebutkan peserta didik.
- **Analisis Ikon SDGs (Joyful Learning):** Guru menampilkan poster 17 ikon SDGs. Dalam kelompok, peserta didik mencoba menebak arti dari setiap ikon.
- **Fokus Pilar Sosial (Meaningful Learning):** Guru memfokuskan pembahasan pada SDGs pilar sosial: 1 (Tanpa Kemiskinan), 2 (Tanpa Kelaparan), 3 (Kehidupan Sehat), 4 (Pendidikan Berkualitas), 5 (Kesetaraan Gender). Setiap poin dijelaskan secara singkat dan dikaitkan dengan kondisi di Indonesia.

- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Proses:** Kelompok bisa memilih satu dari lima SDG pilar sosial untuk didiskusikan lebih dalam: "Apa contoh masalahnya di sekitar kita?"

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Dari 5 tujuan yang dibahas, mana yang menurutku paling mendesak untuk diselesaikan di Indonesia?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa SDGs adalah komitmen global untuk menciptakan dunia yang lebih baik.
- **Tindak Lanjut:** Membaca materi lanjutan tentang SDGs pilar ekonomi dan lingkungan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

#### **PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : LANJUTAN SDGs: PILAR EKONOMI DAN LINGKUNGAN

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa, dan me-review SDGs pilar sosial.
- **Apersepsi:** "Selain masalah sosial, masalah apa lagi yang dihadapi dunia terkait pekerjaan dan alam?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: mengidentifikasi isu-isu SDGs pilar ekonomi dan lingkungan.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Melanjutkan Eksplorasi:** Guru menjelaskan SDGs pilar ekonomi (misal: SDG 8 - Pekerjaan Layak) dan pilar lingkungan (misal: SDG 13 - Penanganan Perubahan Iklim, SDG 14 & 15 - Ekosistem Laut dan Darat).
- **Simulasi "Pilih Prioritas" (Joyful Learning):** Setiap kelompok diberi "anggaran" fiktif dan daftar masalah yang mencakup semua pilar SDGs. Mereka harus berdiskusi dan memutuskan masalah mana yang akan diprioritaskan untuk "didanai" dan memberikan alasannya.
- **Diskusi Keterkaitan (Meaningful Learning):** Guru memandu diskusi untuk menunjukkan bagaimana setiap poin SDGs saling terkait. Contoh: "Mengatasi perubahan iklim (SDG 13) dapat menciptakan pekerjaan baru di sektor energi bersih (SDG 8)."
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Kelompok dengan minat berbeda bisa fokus pada pilar ekonomi atau lingkungan saat simulasi.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Isu SDGs mana yang paling membuat saya peduli dan ingin berbuat sesuatu?"
- **Rangkuman:** Guru menekankan bahwa semua poin SDGs sama pentingnya dan saling berhubungan.
- **Tindak Lanjut:** Membentuk kelompok untuk proyek akhir dan mulai memilih satu isu SDGs yang akan diangkat.
- **Penutup:** Salam dan doa.

#### **PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : MERANCANG PROYEK AKSI LOKAL UNTUK ISU GLOBAL

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa.
- **Motivasi:** Guru memutar video singkat tentang aksi anak muda yang menginspirasi (seperti Melati & Isabel Wijsen - Bye Bye Plastic Bags).
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: merancang sebuah aksi sederhana yang berkontribusi pada SDGs.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Kerja Kelompok (Meaningful Learning):** Peserta didik bekerja dalam kelompok proyeknya.
- **Tahap Perancangan:** Kelompok mengisi lembar perencanaan proyek yang berisi:
  1. **Isu SDGs yang Dipilih.**
  2. **Masalah di Lingkungan Sekitar** (yang terkait isu tersebut).
  3. **Ide Aksi Sederhana** (misal: membuat poster hemat air, kampanye pilah sampah, mengajar adik kelas, dll).
  4. **Tujuan Aksi.**
  5. **Langkah-langkah Pelaksanaan.**
- **Fasilitasi Guru:** Guru berkeliling, memberikan masukan, membantu kelompok membuat aksi yang realistis dan dapat diukur.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Produk:** Memberikan kebebasan pada kelompok untuk memilih jenis aksi yang paling sesuai dengan minat dan sumber daya yang ada (aksi fisik, kampanye digital, karya seni, dll).

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Presentasi Rencana Singkat:** Setiap kelompok memaparkan rencana aksinya.
- **Tindak Lanjut:** Mempersiapkan materi presentasi atau dokumentasi aksi untuk pertemuan terakhir.
- **Penutup:** Salam dan doa.

### **PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)**

Topik : PRESENTASI AKSI DAN KONTRIBUSI KITA UNTUK DUNIA

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- Guru membuka pelajaran, berdoa.
- Guru menciptakan suasana "Pameran Aksi Baik" yang positif dan suportif.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran: mempresentasikan rancangan atau hasil aksi dan merefleksikan peran sebagai warga dunia.

#### **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Presentasi Proyek (Joyful Learning):** Secara bergiliran, setiap kelompok mempresentasikan proyek aksi mereka. Mereka bisa menunjukkan poster yang sudah dibuat, video kampanye, atau foto-foto saat melakukan aksi.
- **Sesi Apresiasi (Meaningful Learning):** Setelah setiap presentasi, audiens memberikan apresiasi dan menanyakan pertanyaan yang mendalam. Fokusnya adalah pada proses belajar dan dampak yang ingin diciptakan.
- **Publikasi:** Guru mengajak peserta didik untuk mempublikasikan aksi mereka di media sekolah.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Proses:** Bagi yang sudah melakukan aksi, presentasi fokus pada hasil. Bagi yang baru merancang, fokus pada gagasan dan rencana ke depan.

#### **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi Akhir:** Peserta didik menulis jawaban singkat: "Satu hal kecil yang akan terus saya lakukan untuk membuat dunia lebih baik adalah..."
- **Apresiasi:** Guru menutup bab dengan memberikan apresiasi setinggi-tingginya atas semua ide dan aksi yang telah dirancang, menekankan bahwa mereka adalah agen perubahan masa depan.
- **Penutup:** Salam dan doa.

### **G. ASESMEN PEMBELAJARAN**

#### **ASESMEN DIAGNOSTIK**

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, "Negara apa saja yang kamu tahu selain Indonesia?", "Menurutmu, apa masalah terbesar di dunia saat ini?"
- **Peta Buta:** Meminta peserta didik menyebutkan nama-nama benua di peta dunia.

#### **ASESMEN FORMATIF**

- **Diskusi Kelompok:** Observasi keaktifan dalam diskusi tentang toleransi dan kerja sama internasional.
- **Kuis Singkat:** Kuis cepat "Tebak Ikon SDGs".
- **Produk (Proses):** Penilaian lembar perencanaan proyek aksi SDGs.

#### **ASESMEN SUMATIF**

- **Produk (Proyek):**
  - **Materi/Dokumentasi Aksi:** Penilaian akhir terhadap materi kampanye atau dokumentasi aksi berdasarkan kriteria: relevansi dengan isu SDGs, kreativitas, dan potensi dampak.
- **Praktik (Kinerja):**
  - **Presentasi Proyek:** Menilai kemampuan kelompok dalam mengomunikasikan masalah, solusi, dan proses aksi mereka secara jelas dan persuasif.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual.

#### **Contoh Tes Tertulis :**

##### **Pilihan Ganda**

1. Kerja sama yang dilakukan oleh beberapa negara yang berada dalam satu kawasan tertentu, seperti ASEAN, disebut kerja sama...
  - a. Bilateral
  - b. Regional
  - c. Multilateral
  - d. Internasional
  - e. Global
2. Semangat Konferensi Asia-Afrika 1955 di Bandung yang menjadi perwujudan politik luar negeri bebas aktif Indonesia adalah...
  - a. Membentuk blok militer baru
  - b. Melawan imperialisme dan kolonialisme
  - c. Mengembangkan ekonomi negara maju
  - d. Membagi-bagi wilayah kekuasaan

- e. Mendukung salah satu negara adidaya
- 3. Agenda dunia yang berisi 17 tujuan untuk mengakhiri kemiskinan, mengurangi kesenjangan, dan melindungi lingkungan disebut...
  - a. Deklarasi Bangkok
  - b. Piagam PBB
  - c. Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs)
  - d. Konferensi Meja Bundar
  - e. Gerakan Non-Blok
- 4. Mengambil tindakan cepat untuk mengatasi perubahan iklim dan dampaknya merupakan salah satu tujuan dari SDGs nomor...
  - a. 1
  - b. 5
  - c. 8
  - d. 13
  - e. 16
- 5. Sikap menghargai dan menghormati perbedaan budaya, suku, dan agama antar masyarakat di dunia disebut...
  - a. Nasionalisme
  - b. Chauvinisme
  - c. Toleransi
  - d. Patriotisme
  - e. Individualisme

### **Essay**

1. Jelaskan mengapa suatu negara tidak dapat hidup sendiri dan perlu menjalin kerja sama internasional dengan negara lain! Berikan dua alasan utama!
2. Pilihlah salah satu dari 17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) yang menurutmu paling penting untuk segera diatasi di Indonesia. Jelaskan alasan pilihanmu dan berikan satu contoh aksi nyata yang bisa kamu lakukan sebagai pelajar untuk mendukung tujuan tersebut!