



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
NIP :
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

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**
Kelas / Fase / Semester : **IX / D / Ganjil**
Alokasi Waktu : **20 JP (10 kali pertemuan @ 2 JP)**
Tahun Pelajaran : **20... / 20...**

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 luntarnya 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 lokal
 - 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!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.