



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Moh Shadiq, S.E.
NIP	: ---
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester	: VII (Tujuh) / I (Ganjil)

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
BAB 1: KELUARGA AWAL KEHIDUPAN

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Moh. Shadiq, S.E.
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester	: VII / Ganjil
Alokasi Waktu	: 30 JP (15 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang anggota keluarga inti (ayah, ibu, anak) dan mengetahui nama orang tua serta kakek-neneknya.
- **Minat:** Sebagian besar peserta didik tertarik dengan cerita (dongeng, legenda) dan penggunaan gawai (peta digital, media sosial).
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari latar belakang keluarga dan sosial ekonomi yang beragam, yang memengaruhi pemahaman awal mereka tentang struktur keluarga, norma, dan kondisi ekonomi.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Peserta didik belajar melalui gambar, peta, video pembelajaran, dan infografis.
 - **Auditori:** Peserta didik belajar melalui diskusi, tanya jawab, mendengarkan cerita, dan penjelasan guru.
 - **Kinestetik:** Peserta didik belajar melalui kegiatan praktik seperti membuat silsilah keluarga, menggambar peta/denah, dan bermain peran.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami konsep keluarga, silsilah, lokasi (absolut dan relatif), kondisi geografis, peta, sosialisasi, nilai, norma, kebutuhan, dan interaksi sosial-ekonomi.
 - **Prosedural:** Mampu membuat silsilah keluarga, membaca dan membuat peta sederhana, melakukan wawancara sejarah lisan, dan menganalisis data sosial sederhana.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini sangat relevan karena dimulai dari lingkungan terdekat peserta didik (keluarga), kemudian meluas ke lingkungan sekitar (lokasi, peta), masyarakat (sosialisasi, norma), hingga konteks yang lebih luas (kondisi Indonesia, interaksi wilayah, dan kebutuhan ekonomi) yang semuanya dialami dalam kehidupan sehari-hari.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Konsep awal (keluarga) mudah dipahami, namun meningkat saat membahas konsep yang lebih abstrak seperti kondisi geologis, interaksi wilayah, dan peran nilai-norma.

- **Struktur Materi:** Materi disusun secara sistematis dari lingkup terkecil (diri dan keluarga) ke lingkup yang lebih besar (lingkungan, masyarakat, negara), menghubungkan konsep sejarah, geografi, sosiologi, dan ekonomi secara terpadu.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai keluarga sebagai anugerah Tuhan, memahami nilai-nilai moral dan agama dalam norma masyarakat.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis penyebab dan dampak dari suatu fenomena sosial (misalnya interaksi wilayah, pelanggaran norma), menginterpretasi data dan peta.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan produk pembelajaran yang beragam seperti silsilah keluarga, poster, denah, dan laporan analisis.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), berdiskusi, dan mempresentasikan hasil kerja.
 - **Kemandirian:** Mengerjakan tugas individu, melakukan refleksi diri, dan mencari informasi dari berbagai sumber.
 - **Kepedulian:** Memahami pentingnya tolong-menolong sebagai makhluk sosial dan menjaga kelestarian lingkungan sebagai dampak dari pemenuhan kebutuhan.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menjunjung tinggi nilai-nilai kejujuran, moral, dan etika dalam berinteraksi di keluarga dan masyarakat.
- **Kewargaan:** Memahami peran dan tanggung jawab sebagai anggota keluarga dan masyarakat, serta menaati norma dan hukum yang berlaku.
- **Penalaran Kritis:** Menganalisis hubungan sebab-akibat antara kondisi geografis dengan aktivitas manusia, serta mengevaluasi informasi dari berbagai sumber.
- **Kreativitas:** Mendesain dan membuat produk seperti silsilah keluarga, denah, dan poster untuk memvisualisasikan pemahaman.
- **Kolaborasi:** Aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kerja kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
- **Kemandirian:** Mengelola waktu dan tugas secara mandiri serta berinisiatif dalam proses pembelajaran.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya pemenuhan kebutuhan primer (makanan, tempat tinggal) untuk menjaga kesehatan jasmani dan rohani.
- **Komunikasi:** Menyampaikan gagasan dan hasil diskusi secara lisan dan tulisan dengan efektif dan santun.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR 46 : TAHUN 2025

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Pemahaman Konsep:** Menjelaskan keberagaman kondisi geografis Indonesia, konektivitas antarruang terhadap upaya pemanfaatan dan pelestarian potensi sumber daya alam, faktor aktivitas manusia terhadap perubahan iklim dan potensi bencana alam; memprediksi dampak perubahan iklim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya masyarakat serta merefleksikan pola adaptasi terhadap perubahan iklim dan upaya mitigasi bencana untuk menunjang sustainable development goals (SDGs) dalam konteks lokal, regional, dan global; mengidentifikasi upaya masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya melalui kegiatan ekonomi, harga, pasar, lembaga keuangan, perdagangan internasional; menelaah peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital, serta potensi Indonesia menjadi negara maju; mengelaborasi proses interaksi sosial, lembaga sosial, dinamika sosial dan perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebhinekaan; menjelaskan konsep dasar ilmu sejarah yaitu manusia, ruang, waktu, kronologi, perubahan; menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang ketika mempelajari sejarah lokal dan toponimi wilayah serta berbagai peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional dan global terkait asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah nusantara.
- **Keterampilan Proses:** Menerapkan pemahaman konsep melalui pendekatan keterampilan proses dengan cara mengamati fenomena dan peristiwa secara sistematis dengan menggunakan pancaindra serta menemukan persamaan dan perbedaannya; menanya dengan panduan pendidik, mengajukan pertanyaan untuk menggali dan klarifikasi informasi, serta mencari tahu penyebab dan memprediksinya; mengumpulkan informasi secara berkolaborasi, merencanakan dan melakukan penyelidikan, mengumpulkan informasi dengan sumber primer, dan mendokumentasikannya; berkolaborasi, mengolah informasi yang relevan serta memprioritaskan beberapa gagasan tertentu; menguji dan menerapkan konsep melalui eksperimen, simulasi, studi kasus, atau situasi nyata untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan; mengevaluasi dan merefleksi serta melakukan perbaikan untuk menarik simpulan hasil penyelidikan dengan tepat; mengomunikasikan dan menyajikan hasil penyelidikan dengan menggunakan media informasi yang tepat; dan menyusun rencana tindak lanjut dari hasil penyelidikan yang telah dihasilkan secara kolaboratif.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Sejarah:** Mempelajari asal-usul keluarga dan tradisi lisan.
- **Geografi:** Memahami konsep lokasi, kondisi wilayah Indonesia, dan pemanfaatan peta.
- **Sosiologi:** Mengkaji proses sosialisasi, peran nilai dan norma, serta interaksi dalam masyarakat.
- **Ekonomi:** Menganalisis kebutuhan manusia dan konsep manusia sebagai makhluk ekonomi.
- **Bahasa Indonesia:** Mengembangkan keterampilan komunikasi, menulis laporan, dan

memahami cerita rakyat.

- **Seni Budaya:** Membuat produk kreatif seperti silsilah keluarga, denah, dan poster.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-2:** Peserta didik mampu mendeskripsikan sejarah asal usul keluarga melalui pembuatan silsilah keluarga. (4 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu menjelaskan konsep lokasi absolut dan lokasi relatif. (2 JP)
- **Pertemuan 4-5:** Peserta didik mampu menerangkan letak dan luas, mengidentifikasi cuaca dan iklim, serta menganalisis kondisi geologis wilayah Indonesia. (4 JP)
- **Pertemuan 6:** Peserta didik mampu mengidentifikasi komponen peta dan menganalisis fungsi peta. (2 JP)
- **Pertemuan 7:** Peserta didik mampu menjelaskan definisi sejarah lisan dan mengidentifikasi jenis-jenis sumber sejarah lisan. (2 JP)
- **Pertemuan 8:** Peserta didik mampu menjelaskan hakikat manusia sebagai makhluk sosial dan makhluk ekonomi yang bermoral. (2 JP)
- **Pertemuan 9:** Peserta didik mampu menerangkan hakikat sosialisasi, mengidentifikasi agen-agen sosialisasi, dan menganalisis proses sosialisasi. (2 JP)
- **Pertemuan 10-11:** Peserta didik mampu menjelaskan nilai dan norma, mengidentifikasi jenis-jenisnya, dan menganalisis peranannya dalam kehidupan. (4 JP)
- **Pertemuan 12-13:** Peserta didik mampu menganalisis faktor penyebab terjadinya interaksi antar wilayah dan mengemukakan contohnya. (4 JP)
- **Pertemuan 14-15:** Peserta didik mampu menjelaskan definisi kebutuhan, mengidentifikasi jenis-jenisnya, menganalisis faktor yang memengaruhinya, dan menunjukkan jenis-jenis alat pemuas kebutuhan. (4 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

KELUARGA AWAL KEHIDUPAN: Memahami Diri dan Lingkungan Sekitar Melalui Konsep-Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Bervariasi sesuai topik, meliputi *Discovery Learning*, *Problem Based Learning (PBL)*, *Group Investigation*, dan Resitasi (Penugasan).
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk sadar dan fokus melalui kegiatan apersepsi yang mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi (misalnya, melihat foto keluarga, membahas makanan sehari-hari). Refleksi di akhir setiap pertemuan juga melatih kesadaran atas proses belajar yang telah dilalui.
 - **Meaningful Learning:** Pembelajaran selalu dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata peserta didik, mulai dari keluarga, penggunaan peta digital, hingga pemahaman norma sosial dan kebutuhan ekonomi. Peserta didik memahami relevansi dan manfaat dari apa yang mereka pelajari.
 - **Joyful Learning:** Suasana belajar dibuat menyenangkan melalui penggunaan media

yang menarik (video, gambar), kegiatan belajar yang interaktif (diskusi kelompok, permainan peran, presentasi kreatif), dan variasi metode yang tidak monoton.

- **Metode Pembelajaran:** Diskusi kelompok, tanya jawab, ceramah interaktif, penugasan individu dan kelompok, presentasi, simulasi.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan bahan bacaan dengan tingkat kompleksitas berbeda, video, dan gambar sebagai alternatif sumber belajar selain buku teks.
 - **Diferensiasi Proses:** Memberikan pilihan kepada peserta didik untuk bekerja secara individu atau kelompok. Guru memberikan bimbingan yang berbeda sesuai tingkat pemahaman kelompok saat diskusi.
 - **Diferensiasi Produk:** Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menyajikan hasil kerja dalam berbagai bentuk, seperti laporan tertulis, infografis, poster, atau presentasi lisan.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan guru Bimbingan Konseling (BK) untuk membahas norma dan karakter, serta dengan guru Seni Budaya untuk pembuatan produk kreatif.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Melibatkan orang tua/wali sebagai narasumber untuk materi sejarah keluarga dan sejarah lisan.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan platform seperti Google Maps, YouTube Edukasi, dan situs berita terpercaya sebagai sumber belajar.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Pengaturan tempat duduk yang fleksibel (klasikal, berkelompok) untuk mendukung berbagai metode pembelajaran. Pemanfaatan masing kelas untuk memajang hasil karya peserta didik.
- **Ruang Virtual:** Penggunaan Learning Management System (LMS) atau grup WhatsApp kelas untuk berbagi materi, mengumpulkan tugas, dan forum diskusi.
- **Budaya Belajar:** Menciptakan suasana yang inklusif, saling menghargai pendapat, mendorong partisipasi aktif, dan memberikan apresiasi terhadap setiap usaha dan pencapaian peserta didik.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengakses e-book dari Kemendikbud, artikel berita, dan video pembelajaran di YouTube.
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan fitur chat di LMS atau grup kelas untuk diskusi di luar jam pelajaran.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan platform seperti Google Forms atau Quizizz untuk kuis formatif.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik menggunakan Canva, PowerPoint, atau Google Slides untuk presentasi kelompok.
- **Media Publikasi Digital:** Hasil karya terbaik peserta didik (misalnya infografis) dapat diunggah ke media sosial sekolah.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1-2 (4 JP : 2 x 80 MENIT)

- **Topik: SEJARAH KELUARGA**
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 - **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran dengan salam dan mengajak berdoa. (*Mindful*)
 - **Presensi:** Guru memeriksa kehadiran peserta didik.
 - **Apersepsi:** Guru menunjukkan sebuah foto keluarga (bisa foto keluarga guru atau gambar umum) dan memulai tanya jawab: "Siapa saja yang ada di foto ini?", "Apakah kalian tahu nama kakek dan nenek kalian?". (*Meaningful, Joyful*)
 - **Tujuan Pembelajaran:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu mendeskripsikan sejarah asal usul keluarga.
- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**
 - **Eksplorasi Konsep:** Guru menjelaskan konsep silsilah keluarga dan pentingnya mengetahui sejarah keluarga sebagai bagian dari unsur sejarah (manusia, ruang, waktu). (*Meaningful*)
 - **Aktivitas Individu:** Peserta didik mengerjakan LKPD 1, yaitu membuat bagan silsilah keluarga mereka masing-masing. (*Meaningful*)
 - **Wawancara Sederhana:** Peserta didik diberi tugas (LKPD 2) untuk bertanya kepada anggota keluarga (bisa sebagai PR) mengenai cerita hidup yang paling menyenangkan. (*Meaningful*)
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang kesulitan bisa memulai dengan keluarga inti saja, sementara yang sudah paham bisa melengkapinya hingga kakek/nenek buyut.
 - **Produk:** Hasil silsilah keluarga bisa dibuat dalam bentuk bagan sederhana di buku tulis, atau dihias kreatif di kertas gambar.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - **Refleksi:** Guru dan peserta didik menyimpulkan bahwa setiap keluarga memiliki sejarah unik dan merupakan bagian dari peristiwa sejarah yang lebih besar. Peserta didik diajak merenungkan perannya sebagai anak dalam keluarga. (*Mindful*)
 - **Rangkuman:** Guru memberikan penguatan tentang konsep "syajarah" (pohon) dalam sejarah.
 - **Tindak Lanjut:** Guru mengingatkan untuk menyelesaikan tugas wawancara dan mempersiapkan diri untuk materi selanjutnya tentang lokasi tempat tinggal.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

- **Topik: MENGENAL LOKASI TEMPAT TINGGAL**
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
 - **Apersepsi:** Guru mendemonstrasikan penggunaan Google Maps untuk mencari lokasi sekolah. Peserta didik diajak mengamati dan mendeskripsikan letak sekolah serta letak astronomisnya. (*Meaningful, Joyful*)
 - **Tujuan Pembelajaran:** Guru menyampaikan tujuan untuk dapat menjelaskan lokasi

absolut dan relatif.

- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- Eksplorasi Konsep (Model *Discovery Learning*): Guru membagi peserta didik dalam kelompok.
- Stimulasi: Peserta didik diminta mencari alamat rumah masing-masing di Google Maps dan memperhatikan informasi yang muncul (koordinat dan deskripsi lokasi).
- Identifikasi Masalah: Kelompok mendiskusikan perbedaan antara informasi koordinat (absolut) dan deskripsi lokasi sekitar (relatif).
- Aktivitas Kelompok: Peserta didik mengerjakan LKPD 4, mengidentifikasi lokasi absolut dan relatif serta menganalisis artikel tentang kenaikan harga tanah dekat bandara. (*Meaningful*)
- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Proses: Kelompok dengan pemahaman lebih dapat menganalisis lebih dalam dampak ekonomi dari lokasi relatif.
 - Produk: Hasil diskusi bisa disajikan dalam bentuk tabel atau peta pikiran (mind map).

- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- Refleksi: Peserta didik menyimpulkan perbedaan dan pengaruh lokasi absolut dan relatif dalam kehidupan sehari-hari. (*Mindful*)
- Tindak Lanjut: Guru memberikan informasi materi selanjutnya tentang kondisi wilayah Indonesia.
- Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 4-5 (4 JP : 2 x 80 MENIT)

- Topik: KONDISI WILAYAH INDONESIA

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- Salam dan Doa: Guru membuka pelajaran.
- Apersepsi: Guru memutar lagu "Indonesia Pusaka" dan mengajak peserta didik bernyanyi bersama. Dilanjutkan tanya jawab terkait lirik lagu untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air. (*Joyful, Mindful*)
- Tujuan Pembelajaran: Guru menyampaikan tujuan untuk memahami letak, luas, iklim, dan kondisi geologis Indonesia.

- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**

- Eksplorasi Konsep (Model *Problem Based Learning*): Guru membagi peserta didik dalam kelompok.
- Orientasi Masalah: Guru menampilkan gambar/data tentang gempa bumi di Yogyakarta tahun 2006 dan bertanya, "Mengapa Indonesia rawan bencana?". (*Meaningful*)
- Penyelidikan Kelompok: Peserta didik mengerjakan LKPD 5, mencari informasi tentang letak geografis dan geologis Indonesia untuk menjelaskan peluang (tanah subur, jalur perdagangan) dan tantangan (rawan bencana).
- Presentasi: Kelompok menyajikan hasil analisisnya, termasuk usulan upaya mitigasi bencana.
- Pembelajaran Berdiferensiasi:

- Konten: Menyediakan sumber belajar beragam (artikel, video BMKG, peta geologi).
- Produk: Hasil analisis bisa berupa poster mitigasi bencana, presentasi, atau artikel sederhana.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - Refleksi: Peserta didik merefleksikan betapa kayanya Indonesia namun juga memiliki tantangan yang harus dihadapi bersama. (*Mindful*)
 - Tindak Lanjut: Guru menginformasikan materi selanjutnya tentang peta.
 - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 6 (2 JP : 80 MENIT)

- Topik: PEMAHAMAN LOKASI MELALUI PETA
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - Salam dan Doa: Guru membuka pelajaran.
 - Apersepsi: Guru menampilkan gambar kurir ekspedisi yang menggunakan peta digital dan bertanya tentang manfaat peta dalam kehidupan modern. (*Meaningful, Joyful*)
 - Tujuan Pembelajaran: Guru menyampaikan tujuan untuk mengidentifikasi komponen dan fungsi peta.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - Eksplorasi Konsep (*Model Group Investigation*): Guru membagi peserta didik dalam kelompok.
 - Aktivitas Kelompok: Peserta didik mengerjakan LKPD 6, mengidentifikasi komponen-komponen (judul, skala, legenda, dll.) yang ada pada Peta Kabupaten Bantul.
 - Aktivitas Individu: Peserta didik mengerjakan LKPD 7, membuat gambar denah dari rumah menuju sekolah dengan menyertakan komponen peta yang relevan. (*Meaningful*)
 - Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Produk: Denah yang dibuat bisa sederhana atau kompleks, digambar manual atau menggunakan aplikasi sederhana, sesuai kemampuan peserta didik.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - Refleksi: Diskusi singkat tentang mengapa setiap komponen peta itu penting. (*Mindful*)
 - Tindak Lanjut: Guru menginformasikan materi selanjutnya tentang sejarah lisan.
 - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

- Topik: SEJARAH LISAN
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - Salam dan Doa: Guru membuka pelajaran.
 - Apersepsi: Guru menampilkan gambar cerita rakyat (misal: Malin Kundang, Sangkuriang) dan bertanya cerita apa yang pernah mereka dengar dari orang tua atau guru. (*Joyful, Meaningful*)

- Tujuan Pembelajaran: Guru menyampaikan tujuan untuk memahami definisi dan jenis sumber sejarah lisan.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - Eksplorasi Konsep (Model Resitasi): Guru menjelaskan perbedaan sumber sejarah lisan (kesaksian langsung) dan tradisi lisan (cerita rakyat).
 - Aktivitas Kelompok: Peserta didik mengerjakan LKPD 8, mencari dan mengisi tabel tentang judul cerita rakyat, daerah asal, dan hikmah yang didapatkan.
 - Aktivitas Individu: Peserta didik mengerjakan LKPD 9 (bisa sebagai PR), mencari dua cerita rakyat dan merefleksikan nilai moral yang terkandung di dalamnya. (*Meaningful*)
 - Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Konten: Peserta didik bebas memilih cerita rakyat dari daerah mana pun, termasuk dari daerah asalnya sendiri.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - Refleksi: Diskusi tentang bagaimana nilai-nilai luhur diwariskan melalui cerita dari generasi ke generasi. (*Mindful*)
 - Tindak Lanjut: Guru menginformasikan materi selanjutnya tentang manusia sebagai makhluk sosial.
 - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

- Topik: MANUSIA SEBAGAI MAKHLUK SOSIAL DAN EKONOMI YANG BERMORAL
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - Salam dan Doa: Guru membuka pelajaran.
 - Apersepsi: Guru menampilkan dua gambar kontras: kegiatan pembagian masker gratis dan berita tentang penipuan penjualan masker saat pandemi. Diskusi singkat tentang kedua gambar tersebut. (*Mindful, Meaningful*)
 - Tujuan Pembelajaran: Guru menyampaikan tujuan untuk memahami hakikat manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi yang bermoral.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - Eksplorasi Konsep (Model *Group Investigation*): Guru membagi kelompok.
 - Aktivitas Kelompok: Peserta didik mengerjakan LKPD 10, mendiskusikan contoh-contoh aktivitas manusia sebagai makhluk sosial (tolong-menolong) dan sebagai makhluk ekonomi yang bermoral (jujur dalam berdagang), serta membahas pentingnya kedua hal tersebut. (*Meaningful*)
 - Presentasi: Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - Refleksi: Peserta didik menyimpulkan pentingnya menyeimbangkan kepentingan pribadi (ekonomi) dengan kepentingan bersama (sosial) dan nilai-nilai moral. (*Mindful*)
 - Tindak Lanjut: Guru menginformasikan materi selanjutnya tentang sosialisasi.
 - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 9 (2 JP : 80 MENIT)

- Topik: SOSIALISASI
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - Salam dan Doa: Guru membuka pelajaran.
 - Apersepsi: Guru menampilkan gambar anak-anak bermain permainan tradisional (misal: congklak, petak umpet) dan bertanya, "Apa saja yang kalian pelajari saat bermain bersama teman?". (*Joyful, Meaningful*)
 - Tujuan Pembelajaran: Guru menyampaikan tujuan untuk memahami proses dan agen-agen sosialisasi.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - Eksplorasi Konsep: Guru menjelaskan tentang agen-agen sosialisasi (keluarga, sekolah, teman sepermainan, media massa).
 - Aktivitas Kelompok (Model *Group Investigation*): Peserta didik mengerjakan LKPD 11, mendiskusikan bagaimana pengaruh masing-masing agen sosialisasi dalam pembentukan karakter individu. (*Meaningful*)
 - Presentasi: Kelompok mempresentasikan hasil diskusinya dengan memberikan contoh nyata.
 - Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Proses: Setiap kelompok bisa fokus membahas satu agen sosialisasi secara mendalam, kemudian hasilnya dibagikan ke kelompok lain.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - Refleksi: Peserta didik diajak merenungkan agen sosialisasi mana yang paling berpengaruh dalam membentuk karakternya saat ini. (*Mindful*)
 - Tindak Lanjut: Guru menginformasikan materi selanjutnya tentang nilai dan norma.
 - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 10-11 (4 JP : 2 x 80 MENIT)

- Topik: NILAI DAN NORMA
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 - Salam dan Doa: Guru membuka pelajaran.
 - Apersepsi: Guru menampilkan video/berita tentang fenomena harga tanaman hias yang sangat mahal. Dilanjutkan tanya jawab, "Mengapa ada orang yang rela membayar mahal untuk sebuah tanaman? Nilai apa yang ada di dalamnya?". (*Meaningful, Joyful*)
 - Tujuan Pembelajaran: Guru menyampaikan tujuan untuk memahami jenis dan peranan nilai dan norma.
- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**
 - Eksplorasi Konsep (Model *Problem Based Learning*): Guru membagi kelompok.
 - Orientasi Masalah: Guru menyajikan data pelanggaran lalu lintas di Indonesia (LKPD 12).
 - Penyelidikan Kelompok: Peserta didik menganalisis data tersebut untuk menjawab pertanyaan: jenis norma apa yang dilanggar, mengapa terjadi pelanggaran, apa dampaknya, dan bagaimana upaya preventifnya. (*Meaningful*)
 - Presentasi: Kelompok menyajikan solusi atau rekomendasi dari hasil analisis

mereka.

- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Produk: Hasil analisis bisa disajikan dalam bentuk infografis kampanye keselamatan berlalu lintas, artikel, atau drama singkat.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - Refleksi: Diskusi tentang pentingnya norma untuk menciptakan keteraturan dan keselamatan dalam masyarakat. (*Mindful*)
 - Tindak Lanjut: Guru menginformasikan materi selanjutnya tentang interaksi antarwilayah.
 - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 12-13 (4 JP : 2 x 80 MENIT)

- Topik: INTERAKSI ANTAR WILAYAH
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 - Salam dan Doa: Guru membuka pelajaran.
 - Apersepsi: Guru menampilkan gambar sepiring nasi lengkap dengan lauk pauk (nasi, ikan, sayur, sambal). Peserta didik diajak menebak asal daerah dari setiap komponen makanan tersebut (nasi dari dataran rendah, sayur dari dataran tinggi, ikan dari pesisir). (*Joyful, Meaningful*)
 - Tujuan Pembelajaran: Guru menyampaikan tujuan untuk menganalisis faktor dan contoh interaksi antarwilayah.
- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**
 - Eksplorasi Konsep (*Model Group Investigation*): Guru menjelaskan tiga faktor pendorong interaksi (saling melengkapi, kesempatan antara, kemudahan transfer).
 - Aktivitas Kelompok: Peserta didik mengidentifikasi mata pencaharian dominan berdasarkan bentuk muka bumi (dataran tinggi, rendah, pesisir). Kemudian, kelompok mendiskusikan bagaimana perbedaan tersebut menciptakan interaksi antarwilayah. (*Meaningful*)
 - Presentasi: Kelompok memberikan contoh-contoh nyata interaksi antarwilayah di Indonesia.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - Refleksi: Peserta didik menyimpulkan bahwa tidak ada satu wilayah pun yang bisa memenuhi semua kebutuhannya sendiri. (*Mindful*)
 - Tindak Lanjut: Guru menginformasikan materi selanjutnya tentang kebutuhan hidup manusia.
 - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 14-15 (4 JP : 2 x 80 MENIT)

- Topik: KEBUTUHAN HIDUP MANUSIA
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 - Salam dan Doa: Guru membuka pelajaran.
 - Apersepsi: Guru menampilkan video atau berita tentang peningkatan tren belanja online selama pandemi Covid-19. Dilanjutkan tanya jawab, "Menurut kalian, kebutuhan apa yang paling banyak dibeli saat itu?". (*Meaningful*)

- Tujuan Pembelajaran: Guru menyampaikan tujuan untuk memahami jenis-jenis kebutuhan dan faktor yang memengaruhinya.
- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**
 - Eksplorasi Konsep (Model *Discovery Learning*): Guru menjelaskan berbagai jenis kebutuhan (berdasarkan intensitas, waktu, sifat, subjek).
 - Aktivitas Kelompok: Peserta didik mengerjakan LKPD, mengidentifikasi jenis-jenis kebutuhan mereka sendiri dalam beberapa hari terakhir dan membuat skala prioritas.
 - Studi Kasus: Kelompok menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi kebutuhan (pendapatan, lingkungan, pendidikan, dll.) melalui contoh kasus yang diberikan guru. (*Meaningful*)
 - Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Proses: Peserta didik bisa membuat skala prioritas untuk dirinya sendiri (individu) lalu mendiskusikannya di dalam kelompok.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - Refleksi: Diskusi tentang pentingnya membuat skala prioritas untuk mengelola keuangan dan memenuhi kebutuhan secara bijak. (*Mindful*)
 - Tindak Lanjut: Guru memberikan informasi tentang persiapan asesmen sumatif akhir bab.
 - Penutup: Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Dilakukan di awal bab melalui pertanyaan pemantik untuk mengukur pengetahuan awal, seperti "Siapa yang tahu nama lengkap kakek dari pihak ayah?" atau "Apa gunanya kita tahu alamat rumah kita?".
- **Kuis Singkat:** Kuis singkat di awal pembelajaran tentang konsep dasar (misal: apa itu keluarga, apa itu peta) untuk memetakan kesiapan belajar.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Selama proses pembelajaran untuk memeriksa pemahaman, seperti "Mengapa lokasi absolut bersifat tetap?".
- **Diskusi Kelompok:** Guru mengobservasi keaktifan, kemampuan berkolaborasi, dan kemampuan bernalar kritis peserta didik saat mengerjakan LKPD kelompok.
- **Latihan Soal/LKPD:** Mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (individu maupun kelompok) yang tersebar di setiap pertemuan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.
 - Contoh (dari LKPD 5): Berdasarkan data gempa Jogja 2006, sebutkan upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi risiko bencana gempa bumi!
 - Contoh (dari LKPD 12): Berdasarkan data pelanggaran lalu lintas, apa jenis norma yang dilanggar dan mengapa pelanggaran itu bisa terjadi?
- **Observasi:** Guru menggunakan jurnal untuk mencatat perkembangan sikap (Mandiri, Bernalar Kritis, Gotong Royong) selama kegiatan pembelajaran.
- **Produk (Proses):** Penilaian terhadap hasil karya proses seperti draf silsilah keluarga, denah perjalanan ke sekolah, atau poster.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**

- **Poster:** Membuat poster tentang salah satu tujuan kondisi wilayah Indonesia atau tentang pentingnya menaati norma.
- **Laporan:** Membuat laporan tertulis sederhana dari hasil wawancara sejarah lisan atau analisis studi kasus.

- **Praktik (Kinerja):**

- **Presentasi:** Menyajikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Penilaian mencakup penguasaan materi, cara penyampaian, dan kemampuan menjawab pertanyaan.
- **Simulasi:** Bermain peran yang menunjukkan penerapan norma kesopanan dalam interaksi sosial.

- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman komprehensif terhadap seluruh materi (Soal Pilihan Ganda dan Esai).

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Keluarga Iqbal sedang mudik dari Tasikmalaya menuju Pacitan dan memilih jalur selatan dibanding jalur pantai utara karena pertimbangan waktu tempuh yang lebih singkat. Konsep lokasi yang sesuai pernyataan tersebut adalah lokasi
 - a. Absolut
 - b. Relatif
 - c. Tetap
 - d. Jarak tempuh
2. Rumi memanfaatkan waktu luang untuk membuat pesanan tas rajut. Pernyataan tersebut mencerminkan tindakan manusia sebagai makhluk
 - a. Individu
 - b. Religius
 - c. Ekonomi
 - d. Sosial
3. Harefa menolong kucing yang terjebak dalam saluran air karena diajarkan orang tuanya untuk tolong menolong dengan makhluk hidup lainnya. Hal ini merupakan pengaruh dari agen sosialisasi
 - a. Keluarga
 - b. Sekolah
 - c. Teman sepermainan
 - d. Media massa

Esai

1. Bagaimana pendapat kalian mengenai pentingnya mempelajari sejarah keluarga?
2. Jelaskan dengan contoh perbedaan antara kebutuhan primer, sekunder, dan tersier berdasarkan tingkat pendapatan seseorang!
3. Berdasarkan pemahamanmu tentang interaksi antarwilayah, mengapa daerah pegunungan yang menghasilkan sayuran membutuhkan ikan dari daerah pesisir, dan sebaliknya? Jelaskan faktor-faktor yang memungkinkan interaksi ini terjadi!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pamekasan, ... 2026
Guru Mata Pelajaran

ABD. RAHMAN, S.Pd.I
NIP.

MOH. SHADIQ, S.E.
NIP.

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
BAB 2: KEBERAGAMAN LINGKUNGAN SEKITAR

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Moh. Shadiq, S.E.
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester	: VII / Ganjil
Alokasi Waktu	: 32 JP (16 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang konsep lingkungan, interaksi manusia dengan alam, dan sejarah awal pembentukan bumi. Mereka juga sudah mengenal konsep dasar interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari.
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat yang beragam, sebagian tertarik pada isu-isu lingkungan dan pelestarian alam, sebagian lain tertarik pada sejarah kehidupan manusia purba, dan ada pula yang tertarik pada dinamika sosial dan ekonomi di masyarakat.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari latar belakang sosial dan budaya yang beragam, yang menjadi modal awal untuk memahami konsep keberagaman.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Peserta didik yang belajar melalui visual akan difasilitasi dengan gambar, video pembelajaran tentang proses geologis, kehidupan praaksara, dan peta diaspora bangsa Indonesia.
 - **Auditori:** Peserta didik dengan gaya belajar auditori akan terlibat dalam diskusi kelompok, debat aktif, dan mendengarkan penjelasan guru serta presentasi teman.
 - **Kinestetik:** Peserta didik kinestetik akan melakukan kegiatan praktik seperti membuat poster, mading, *mind mapping*, dan melakukan pengamatan langsung di lingkungan sekolah.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami konsep-konsep inti seperti proses geologis, interaksi sosial (asosiatif & disosiatif), praaksara, diaspora, kelangkaan, kebutuhan, dan pembangunan berkelanjutan.
 - **Prosedural:** Mampu menganalisis sebab-akibat pencemaran, mengidentifikasi peninggalan zaman praaksara, melacak jejak diaspora, dan merancang solusi untuk masalah kelangkaan sumber daya.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini sangat relevan karena membahas isu-isu aktual seperti pencemaran lingkungan yang mereka lihat sehari-hari, pentingnya interaksi sosial di sekolah dan masyarakat, serta masalah ekonomi kelangkaan yang memengaruhi kehidupan mereka.

- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Materi ini mencakup konsep dari berbagai disiplin ilmu (geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi) yang memerlukan kemampuan berpikir kritis dan analitis untuk menghubungkan satu konsep dengan yang lain.
- **Struktur Materi:** Materi disusun secara kronologis dan tematis, dimulai dari pengenalan alam (pembentukan bumi), interaksi dengan masyarakat, pelestarian lingkungan, menilik masa lalu (praaksara dan leluhur), hingga menghadapi tantangan masa kini (pembangunan berkelanjutan dan kelangkaan).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mensyukuri karunia alam ciptaan Tuhan dan bertanggung jawab untuk melestarikannya.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis penyebab dan dampak dari fenomena lingkungan, sosial, dan ekonomi serta mencari solusi yang relevan.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan ide-ide dan produk (poster, mading, infografis) untuk mengkampanyekan pelestarian lingkungan dan solusi masalah ekonomi.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil kerja.
 - **Kemandirian:** Melakukan riset dan refleksi secara mandiri untuk memperdalam pemahaman materi.
 - **Kepedulian:** Menumbuhkan rasa peduli terhadap kelestarian lingkungan dan masalah sosial-ekonomi di sekitarnya.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menyadari pentingnya menjaga alam sebagai wujud syukur.
- **Kewargaan:** Memahami perannya sebagai warga negara yang bertanggung jawab terhadap lingkungan dan masyarakat.
- **Penalaran Kritis:** Menganalisis secara kritis berbagai fenomena sosial dan lingkungan.
- **Kreativitas:** Menghasilkan karya dan gagasan inovatif untuk mengatasi masalah.
- **Kolaborasi:** Mampu bekerja sama secara efektif dalam kelompok.
- **Kemandirian:** Bertanggung jawab atas proses belajarnya sendiri.
- **Kesehatan:** Memahami dampak pencemaran terhadap kesehatan diri dan masyarakat.
- **Komunikasi:** Mampu menyampaikan ide dan gagasan secara efektif melalui presentasi dan diskusi.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR 46 TAHUN 2025

Pada akhir Fase D, peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

Menjelaskan keberagaman kondisi geografis Indonesia, konektivitas antarruang terhadap upaya pemanfaatan dan pelestarian potensi sumber daya alam, faktor aktivitas manusia terhadap perubahan iklim dan potensi bencana alam; memprediksi dampak perubahan iklim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya masyarakat serta merefleksikan pola adaptasi terhadap perubahan iklim dan upaya mitigasi bencana untuk menunjang sustainable development goals (SDGs) dalam konteks lokal, regional, dan global; mengidentifikasi upaya masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya melalui kegiatan ekonomi, harga, pasar, lembaga keuangan, perdagangan internasional; menelaah peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital, serta potensi Indonesia menjadi negara maju; mengelaborasi proses interaksi sosial, lembaga sosial, dinamika sosial dan perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebhinekaan; menjelaskan konsep dasar ilmu sejarah yaitu manusia, ruang, waktu, kronologi, perubahan; menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang ketika mempelajari sejarah lokal dan toponimi wilayah serta berbagai peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional dan global terkait asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah nusantara.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Geografi:** Mempelajari pembentukan bumi, kondisi geografis, pencemaran lingkungan, dan sumber daya alam.
- **Sosiologi:** Menganalisis interaksi sosial, kebudayaan, dan dinamika masyarakat.
- **Sejarah:** Mengkaji kehidupan zaman praaksara dan asal-usul leluhur bangsa Indonesia.
- **Ekonomi:** Memahami konsep kelangkaan, kebutuhan manusia, dan pembangunan berkelanjutan.
- **Bahasa Indonesia:** Mengembangkan kemampuan komunikasi, presentasi, dan penulisan laporan/esai.
- **Seni Budaya:** Membuat produk kreatif seperti poster, mading, dan infografis.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu membandingkan persamaan dan perbedaan fenomena lingkungan sekitar sebagai proses geografis (2 JP).
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menjelaskan proses interaksi sosial berdasarkan karakteristik ruang (2 JP).
- **Pertemuan 3-5:** Peserta didik mampu membandingkan persamaan dan perbedaan fenomena lingkungan sekitar terkait upaya pelestarian lingkungan (6 JP).
- **Pertemuan 6-9:** Peserta didik mampu mengidentifikasi kehidupan masyarakat masa Praaksara pada aspek sosial-ekonomi (8 JP).
- **Pertemuan 10-11:** Peserta didik mampu menganalisis asal muasal bangsa Indonesia dan persebarannya (diaspora) (4 JP).
- **Pertemuan 12-13:** Peserta didik mampu menganalisis konsep dan tujuan pembangunan

berkelanjutan (4 JP).

- **Pertemuan 14-15:** Peserta didik mampu menganalisis masalah kelangkaan sumber daya dan kebutuhan manusia yang tidak terbatas (4 JP).
- **Pertemuan 16:** Peserta didik mampu membuat langkah pencegahan kelangkaan sumber daya dan mengevaluasi masalah pokok ekonomi (2 JP).

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Menjaga Keseimbangan: Memahami Jejak Masa Lalu dan Merawat Masa Depan Lingkungan Sekitar. Topik ini mengikat seluruh materi, dari bagaimana alam terbentuk, bagaimana manusia berinteraksi dan berevolusi di dalamnya, hingga bagaimana kita harus bertanggung jawab atas kelestariannya untuk generasi mendatang melalui pembangunan berkelanjutan dan pengelolaan sumber daya yang bijak.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project Based Learning, Problem Based Learning, Discovery Learning, Inquiry, Active Debate, Jigsaw, Group Investigation.*
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk sadar penuh (mindful) terhadap kondisi lingkungan sekitarnya melalui kegiatan observasi dan refleksi. Mereka menyadari dampak tindakan manusia terhadap alam.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan materi yang dipelajari (misalnya, kelangkaan sumber daya) dengan pengalaman nyata (misalnya, kenaikan harga barang), sehingga pembelajaran menjadi bermakna.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran dibuat menyenangkan melalui metode yang variatif seperti permainan, debat, dan pembuatan proyek kreatif yang memungkinkan peserta didik mengekspresikan diri.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, Tanya Jawab, Presentasi, Ceramah Interaktif, Simulasi, Studi Kasus.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan sumber belajar yang beragam (teks, video, artikel, gambar) sesuai dengan tingkat pemahaman dan minat peserta didik.
 - **Diferensiasi Proses:** Memberikan pilihan metode kerja kelompok (misalnya, *jigsaw*, investigasi kelompok) dan memberikan bimbingan yang berbeda sesuai kebutuhan kelompok.
 - **Diferensiasi Produk:** Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih bentuk laporan akhir (esai, poster, *mind map*, infografis, presentasi digital) sesuai dengan bakat dan minat mereka.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Bekerja sama dengan guru mata pelajaran lain (IPA, Seni Budaya) untuk proyek interdisipliner. Memanfaatkan lingkungan sekolah (taman, kantin) sebagai objek pengamatan pelestarian lingkungan.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang narasumber dari komunitas peduli lingkungan atau penggiat UMKM untuk berbagi pengalaman.

- **Mitra Digital:** Memanfaatkan platform pembelajaran daring dan sumber informasi dari internet untuk riset dan pengayaan materi.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Pengaturan tempat duduk yang fleksibel (klasikal, berkelompok) untuk mendukung berbagai metode pembelajaran. Dinding kelas dimanfaatkan untuk memajang hasil karya peserta didik (poster, mading).
- **Ruang Virtual:** Menggunakan *Google Classroom* atau platform serupa untuk berbagi materi, mengumpulkan tugas, dan forum diskusi.
- **Budaya Belajar:** Menciptakan suasana kelas yang inklusif, saling menghargai pendapat, mendorong rasa ingin tahu, dan tidak takut untuk bertanya atau membuat kesalahan.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengakses jurnal online, artikel berita, dan video dari YouTube atau platform edukasi lainnya untuk riset.
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan fitur forum di platform e-learning untuk diskusi di luar jam pelajaran.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan aplikasi seperti Quizizz atau Google Forms untuk kuis formatif.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik menggunakan Canva, PowerPoint, atau Google Slides untuk mempresentasikan hasil kerja kelompok.
- **Media Publikasi Digital:** Mempublikasikan karya terbaik peserta didik di media sosial sekolah atau blog kelas.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik: BERKENALAN DENGAN ALAM

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 - **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa.
 - **Apersepsi (Mindful):** Guru menampilkan video singkat tentang pembentukan bumi atau gambar fosil dinosaurus untuk menarik perhatian dan menghubungkan dengan pengetahuan awal peserta didik.
 - **Pertanyaan Pemantik:** "Bagaimana makhluk hidup dapat muncul di permukaan bumi?"
 - **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu memahami proses pembentukan bumi dan munculnya kehidupan.
 - **Pembagian Kelompok:** Guru membagi peserta didik menjadi kelompok-kelompok kecil.
- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**
 - **Eksplorasi (Meaningful):** Setiap kelompok diberikan Lembar Aktivitas 1 dan diminta untuk berdiskusi mengenai proses pembentukan bumi berdasarkan zaman geologis (Arkaekum, Paleozoikum, Mesozoikum, Neozoikum) menggunakan buku siswa dan sumber daring.
 - **Diskusi Terbimbing:** Guru berkeliling untuk membimbing diskusi, memastikan semua anggota berpartisipasi aktif.
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Proses:** Kelompok yang lebih cepat selesai dapat diberikan pertanyaan tambahan tentang kaitan antara zaman geologis dengan penemuan fosil di Indonesia.
- **Produk:** Hasil diskusi dituangkan dalam bentuk *timeline* (garis waktu) sederhana di kertas plano.
- **Presentasi (Joyful):** Beberapa kelompok mempresentasikan hasil diskusinya secara singkat.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - **Refleksi:** Peserta didik diajak merefleksikan hikmah dari proses pembentukan bumi yang sangat panjang.
 - **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi tentang pembabakan zaman berdasarkan geologi.
 - **Tindak Lanjut:** Memberikan tugas untuk membaca materi tentang pencemaran lingkungan.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik: BERKENALAN DENGAN MASYARAKAT

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 - **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
 - **Apersepsi (Mindful):** Guru menampilkan gambar-gambar interaksi sosial di berbagai tempat (pasar, sekolah, keluarga) dan bertanya, "Apa yang sedang mereka lakukan?"
 - **Pertanyaan Pemantik:** "Bagaimana syarat interaksi sosial dapat terjadi walaupun kedua belah pihak belum pernah bertemu sebelumnya?"
 - **Penyampaian Tujuan:** Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, yaitu memahami syarat dan bentuk-bentuk interaksi sosial.
- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**
 - **Studi Kasus (Meaningful):** Peserta didik dalam kelompok menganalisis berbagai contoh kasus interaksi sosial (kerjasama, persaingan, konflik) yang diberikan guru.
 - **Identifikasi Konsep:** Kelompok mengidentifikasi syarat interaksi (kontak sosial dan komunikasi) dan membedakan bentuk interaksi asosiatif dan disosiatif dari kasus tersebut.
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru menggunakan metode *Jigsaw*. Setiap anggota kelompok menjadi "ahli" untuk satu bentuk interaksi (misal: ahli kerjasama, ahli akomodasi, dll.) lalu kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan.
 - **Produk:** Hasil analisis dibuat dalam bentuk *mind map* kreatif yang menjelaskan setiap bentuk interaksi beserta contohnya.
 - **Galeri Belajar (Joyful):** Setiap kelompok memajang *mind map* mereka dan berkeliling untuk melihat hasil karya kelompok lain, memberikan apresiasi dan pertanyaan.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - **Refleksi:** "Bentuk interaksi sosial apa yang paling sering kalian lakukan hari ini?"
 - **Rangkuman:** Guru menguatkan konsep interaksi sosial asosiatif dan disosiatif.

- **Tindak Lanjut:** Menugaskan peserta didik membuat jurnal harian selama 3 hari tentang interaksi sosial yang mereka lakukan (Aktivitas Individu 7).
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3-5 (6 JP : 240 MENIT)

Topik: PEMBIASAAN DIRI UNTUK MELESTARIKAN LINGKUNGAN

● **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- Apersepsi (Mindful): Menayangkan video tentang pencemaran sungai atau sampah plastik di laut.
- Pertanyaan Pemantik: "Bagaimana upaya pelestarian lingkungan dari sumber daya udara, air dan tanah?"

● **KEGIATAN INTI (100 MENIT per pertemuan)**

- Orientasi Masalah (Meaningful): Guru mengajak peserta didik mengamati lingkungan sekolah (misal: tempat sampah, saluran air) dan mengidentifikasi masalah lingkungan yang ada.
- Investigasi Kelompok: Peserta didik dalam kelompok memilih satu masalah (misal: sampah plastik), menganalisis penyebab dan dampaknya, serta mencari solusi pelestarian (sesuai LKPD Aktivitas 8).
- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Proses: Kelompok dapat memilih cara investigasi: wawancara petugas kebersihan, observasi langsung, atau riset daring.
 - Produk: Hasil investigasi dan solusi dituangkan dalam bentuk proyek poster kampanye peduli lingkungan.
- Presentasi & Aksi (Joyful): Kelompok mempresentasikan posternya dan menempelkannya di mading sekolah sebagai aksi nyata.

● **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**

- Refleksi: "Apa satu kebiasaan kecil yang bisa kalian ubah untuk membantu melestarikan lingkungan sekolah?"
- Rangkuman: Menyimpulkan pentingnya peran individu dalam menjaga kelestarian lingkungan.

PERTEMUAN 6-9 (8 JP : 320 MENIT)

Topik: AKTIVITAS MANUSIA ZAMAN PRAAKSARA

● **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- Apersepsi (Mindful): Menunjukkan gambar alat-alat batu zaman praaksara (misal: kapak genggam).
- Pertanyaan Pemantik: "Bagaimana cara manusia purba bertahan hidup tanpa teknologi seperti sekarang?"

● **KEGIATAN INTI (60 MENIT per pertemuan)**

- Eksplorasi (Meaningful Learning): Peserta didik secara berkelompok melakukan riset untuk melengkapi tabel tentang babakan zaman arkeologis (Paleolithikum, Mesolithikum, Neolithikum, Logam), temuan peninggalan, dan penjelasan bentuk benda (sesuai LKPD Aktivitas 9).
- Proyek Majalah Dinding: Informasi yang telah dikumpulkan diolah menjadi konten

untuk proyek pembuatan majalah dinding (mading) bertema "Jejak Kehidupan Manusia Praaksara".

- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Konten: Setiap kelompok fokus pada satu zaman/aspek (misal: teknologi, sistem kepercayaan, kehidupan sosial).
 - Produk: Mading dapat dibuat secara fisik (kertas karton, gambar, guntingan) atau digital (menggunakan Canva).
- Pameran Karya (Joyful Learning): Mading yang sudah jadi dipamerkan dalam "Pameran Sejarah" di kelas, di mana setiap kelompok menjelaskan karyanya.
- **KEGIATAN PENUTUP (5 MENIT)**
 - Refleksi: "Nilai-nilai apa yang bisa kita pelajari dari kegigihan manusia zaman praaksara?"
 - Rangkuman: Merangkum perkembangan kehidupan manusia dari masa berburu hingga perundagian.

PERTEMUAN 10-11 (4 JP : 160 MENIT)

Topik: MENGENAL LELUHUR BANGSA INDONESIA

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 - Apersepsi (Mindful): Memutar lagu "Nenek Moyangku Seorang Pelaut".
 - Pertanyaan Pemantik: "Benarkah nenek moyang kita seorang pelaut? Dari mana mereka berasal?"
- **KEGIATAN INTI (120 MENIT)**
 - Riset & Persiapan Debat (Meaningful): Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok pro dan kontra terhadap teori asal-usul bangsa Indonesia (misal: Teori Out of Taiwan). Kelompok juga mencari informasi tentang diaspora bangsa Indonesia (sesuai LKPD Aktivitas 13, 14, 15).
 - Debat Aktif (Joyful): Guru memfasilitasi sesi debat aktif. Peserta didik beradu argumen berdasarkan data dan bukti yang telah mereka kumpulkan. Ada yang berperan sebagai tim pro, kontra, moderator, dan notulen.
 - Pembelajaran Berdiferensiasi (Proses): Pembagian peran dalam debat memungkinkan setiap siswa berkontribusi sesuai kemampuannya (berbicara, mencatat, mengatur waktu).
- **KEGIATAN PENUTUP (25 MENIT)**
 - Refleksi: "Apa hikmah yang bisa kita ambil dari beragamnya teori asal-usul bangsa Indonesia?"
 - Rangkuman: Guru menyimpulkan bahwa keragaman adalah identitas bangsa Indonesia yang harus dibanggakan.

PERTEMUAN 12-16 (10 JP : 400 MENIT)

Topik: PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN DAN KELANGKAAN

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 - Apersepsi (Mindful): Menunjukkan gambar antrean BBM atau berita tentang harga minyak goreng yang mahal.
 - Pertanyaan Pemantik: "Mengapa barang-barang tersebut bisa langka dan mahal?"

- **KEGIATAN INTI (bervariasi per pertemuan)**

- Discovery & Inquiry (Meaningful): Peserta didik secara berkelompok mengidentifikasi 17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs). Mereka memilih satu tujuan yang relevan dengan isu kelangkaan yang mereka temui (misal: SDG 12 - Konsumsi dan Produksi yang Bertanggung Jawab).
- Studi Kasus & Investigasi: Kelompok menginvestigasi satu kasus kelangkaan sumber daya, menganalisis faktor penyebab, dampak ekonomi, dan menghubungkannya dengan SDGs.
- Problem Solving & Presentasi (Joyful): Kelompok merumuskan gagasan/solusi untuk mengatasi masalah kelangkaan tersebut dan mempresentasikannya dalam bentuk infografis atau presentasi singkat.
- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Konten: Setiap kelompok bisa memilih kasus kelangkaan yang berbeda (energi, pangan, air bersih).
 - Produk: Solusi dapat disajikan dalam bentuk infografis, video pendek, atau proposal kegiatan.

- **KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)**

- Refleksi: "Bagaimana kita bisa menerapkan prinsip ekonomi dan pembangunan berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari sebagai pelajar?"
- Rangkuman: Memperkuat hubungan antara kebutuhan manusia yang tak terbatas, kelangkaan sumber daya, dan pentingnya pembangunan berkelanjutan.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Mengajukan pertanyaan pemantik di awal setiap topik untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik. Contoh: "Menurut kalian, mengapa air sungai di dekat pabrik warnanya bisa berubah?"
- **Kuis Singkat:** Kuis singkat (3-5 soal) di awal bab untuk memetakan pemahaman umum tentang keberagaman lingkungan.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti "Apa perbedaan antara asimilasi dan akulturasi?"
- **Diskusi Kelompok:** Mengamati keaktifan, kemampuan berkolaborasi, dan kontribusi peserta didik selama diskusi kelompok.
- **Latihan Soal/LKPD:** Mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang tersedia di setiap sub-bab untuk mengukur pemahaman konsep.
- **Observasi:** Guru melakukan observasi sikap (bernalar kritis, kreatif, gotong royong) selama proses pembelajaran menggunakan jurnal penilaian.
- **Produk (Proses):** Menilai proses pembuatan dan kualitas produk formatif seperti *timeline*, *mind map*, dan draf laporan proyek.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Poster/Infografis:** Membuat poster atau infografis tentang upaya pelestarian lingkungan atau salah satu tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).

- **Mading:** Membuat majalah dinding (mading) tentang kehidupan manusia zaman praaksara.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Kelompok:** Menyajikan hasil diskusi atau proyek di depan kelas, dinilai berdasarkan penguasaan materi, kejelasan penyampaian, dan kemampuan menjawab pertanyaan.
 - **Debat Aktif:** Berpartisipasi dalam debat mengenai asal-usul leluhur bangsa Indonesia, dinilai berdasarkan argumentasi, data pendukung, dan etika berdebat.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman komprehensif peserta didik terhadap seluruh materi.

Contoh Tes Tertulis:

A. Pilihan Ganda

1. Proses perkembangan bumi di mana reptil raksasa seperti dinosaurus mendominasi disebut zaman...
 - a. Arkaekum
 - b. Paleozoikum
 - c. Mesozoikum
 - d. Neozoikum
2. Dua kelompok siswa yang bersaing untuk menjadi juara kelas dalam lomba cerdas cermat merupakan contoh interaksi sosial dalam bentuk...
 - a. Kerjasama
 - b. Akomodasi
 - c. Persaingan
 - d. Kontravensi
3. Upaya pembersihan pencemaran tanah dengan menggunakan mikroorganisme seperti jamur dan bakteri untuk mengurai zat beracun disebut...
 - a. Reboisasi
 - b. Bioremediasi
 - c. Terasering
 - d. Rotasi tanaman
4. Penemuan tumpukan sampah dapur berupa kulit kerang di tepi pantai yang disebut kjokkenmoddinger adalah ciri khas kehidupan manusia pada masa...
 - a. Paleolithikum
 - b. Mesolithikum
 - c. Neolithikum
 - d. Perundagian
5. Masalah pokok ekonomi modern muncul karena adanya kesenjangan antara...
 - a. Kebutuhan yang terbatas dan alat pemuas yang tidak terbatas
 - b. Kebutuhan yang tidak terbatas dan alat pemuas yang terbatas
 - c. Keinginan produsen dan keinginan konsumen
 - d. Sumber daya alam dan sumber daya manusia

B. Essay

1. Jelaskan tiga perbedaan utama antara kehidupan manusia pada masa berburu dan meramu dengan masa bercocok tanam!

2. Pembangunan berkelanjutan (SDGs) memiliki empat pilar utama. Sebutkan keempat pilar tersebut dan berikan contoh nyata bagaimana sebuah kegiatan dapat mencakup lebih dari satu pilar!
3. Analisis bagaimana interaksi sosial disosiatif seperti konflik dapat terjadi di lingkungan sekolahmu, dan usulkan bentuk akomodasi yang tepat untuk menyelesaikannya!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pamekasan, ... 2026
Guru Mata Pelajaran

ABD. RAHMAN, S.Pd.I
NIP.

MOH. SHADIQ, S.E.
NIP.



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Moh Shadiq, S.E.
NIP	: ---
Mata pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial
Kelas / Semester	: VII (Tujuh) / II (Genap)

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
BAB 3: POTENSI EKONOMI LINGKUNGAN

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Moh. Shadiq, S.E.
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester	: VII / Genap
Alokasi Waktu	: 20 JP (10 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang bentang alam di sekitar lingkungan tempat tinggal mereka dan aktivitas ekonomi sederhana yang mereka amati sehari-hari.
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat yang beragam, sebagian tertarik pada sejarah kerajaan, sebagian lain pada kegiatan ekonomi modern (jual-beli online), dan ada yang tertarik pada isu lingkungan.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari latar belakang sosial dan ekonomi yang beragam, yang memengaruhi pemahaman awal mereka tentang konsep ekonomi dan pemanfaatan sumber daya.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan materi ajar yang kaya akan gambar, peta (persebaran sumber daya alam, kerajaan), video (proses produksi, peninggalan sejarah), dan infografis.
 - **Auditori:** Membutuhkan penjelasan lisan yang jelas, diskusi kelompok, dan sesi tanya jawab untuk memperdalam pemahaman.
 - **Kinestetik:** Membutuhkan aktivitas langsung seperti pengamatan lingkungan sekitar, membuat poster, presentasi, dan bermain peran (simulasi kegiatan ekonomi).

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami konsep potensi sumber daya alam, kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi), pelaku ekonomi, permintaan-penawaran, status dan peran sosial, serta diferensiasi dan stratifikasi sosial.
 - **Prosedural:** Menganalisis proses masuk dan berkembangnya peradaban Hindu-Buddha dan Islam di Indonesia, mengidentifikasi alur kegiatan ekonomi, dan menganalisis proses terbentuknya harga di pasar.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini sangat relevan karena membahas bagaimana manusia memenuhi kebutuhan hidupnya, pemanfaatan sumber daya di sekitar, kegiatan jual beli yang mereka alami, serta bagaimana peran dan status sosial memengaruhi interaksi dalam masyarakat.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Beberapa konsep ekonomi dan sosiologi mungkin baru bagi peserta didik, namun dapat dipahami melalui contoh-contoh kontekstual dan kegiatan

yang menarik.

- **Struktur Materi:** Materi disusun secara kronologis dan tematis, dimulai dari pemahaman sumber daya alam, beralih ke aktivitas manusia dalam sejarah (Hindu-Buddha, Islam), kemudian mendalami konsep kegiatan ekonomi modern, dan diakhiri dengan pemahaman struktur sosial masyarakat.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mensyukuri karunia Tuhan berupa sumber daya alam yang melimpah dan menjaganya dengan bijak. Mempelajari nilai-nilai moral dari sejarah kerajaan Islam.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis penyebab perubahan potensi sumber daya alam, membandingkan teori masuknya agama, dan mengevaluasi dampak kegiatan ekonomi terhadap lingkungan.
 - **Kreativitas:** Merancang produk (poster, infografis, presentasi) untuk menyajikan hasil analisis dan pemahaman materi.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam diskusi kelompok untuk memecahkan masalah dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.
 - **Kemandirian:** Melakukan riset sederhana secara individu untuk memperdalam materi dan mengerjakan lembar aktivitas individu.
 - **Kepedulian:** Menumbuhkan kesadaran untuk menjaga kelestarian lingkungan dan peninggalan sejarah sebagai bagian dari tanggung jawab sosial.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menyadari bahwa potensi alam adalah ciptaan Tuhan yang harus dimanfaatkan secara bertanggung jawab.
- **Kewargaan:** Memahami peran sebagai warga negara dalam kegiatan ekonomi dan menjaga integrasi bangsa di tengah keberagaman sosial.
- **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis hubungan sebab-akibat antara aktivitas manusia dengan kondisi lingkungan dan sosial.
- **Kreativitas:** Menghasilkan karya atau solusi untuk mengomunikasikan pemahaman tentang isu-isu ekonomi dan sosial.
- **Kolaborasi:** Mampu bekerjasama secara efektif dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama.
- **Kemandirian:** Bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri.
- **Kesehatan:** Memahami bagaimana pemenuhan kebutuhan ekonomi memengaruhi kesejahteraan dan kesehatan masyarakat.
- **Komunikasi:** Mampu menyampaikan gagasan, ide, dan hasil analisis secara lisan dan tulisan dengan jelas.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR 46 : TAHUN 2025

Pada akhir Fase D, murid memiliki kemampuan menjelaskan keberagaman kondisi geografis Indonesia, konektivitas antarruang terhadap upaya pemanfaatan dan pelestarian potensi sumber daya alam; mengidentifikasi upaya masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya melalui kegiatan ekonomi, harga, pasar; mengelaborasi proses interaksi sosial, lembaga sosial, dinamika sosial dan perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebhinekaan; menjelaskan konsep dasar ilmu sejarah yaitu manusia, ruang, waktu, kronologi, perubahan; menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang ketika mempelajari sejarah lokal dan berbagai peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal dan nasional terkait asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Geografi:** Kajian tentang potensi sumber daya alam, bentang alam, dan peta persebaran.
- **Sejarah:** Pembahasan mengenai aktivitas kehidupan masyarakat masa Hindu-Buddha dan Islam.
- **Ekonomi:** Analisis kegiatan produksi, distribusi, konsumsi, pelaku ekonomi, permintaan, penawaran, dan pasar.
- **Sosiologi:** Studi tentang status, peran sosial, diferensiasi, dan stratifikasi sosial dalam masyarakat.
- **Seni Budaya:** Mengapresiasi peninggalan sejarah dalam bentuk seni (candi, masjid, seni ukir) dan membuat karya kreatif (poster).

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-2:** Menjelaskan potensi sumber daya alam di Indonesia dan menganalisis penyebab perubahannya (4 JP).
- **Pertemuan 3-4:** Menguraikan aktivitas kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Buddha di Indonesia (4 JP).
- **Pertemuan 5-6:** Menguraikan aktivitas kehidupan masyarakat pada masa Islam di Indonesia (4 JP).
- **Pertemuan 7:** Mengidentifikasi kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) (2 JP).
- **Pertemuan 8:** Mengidentifikasi pelaku ekonomi dan peran mereka dalam perekonomian (2 JP).
- **Pertemuan 9:** Menganalisis peran masyarakat dalam rantai ekonomi melalui konsep permintaan, penawaran, harga, dan pasar (2 JP).
- **Pertemuan 10:** Menjelaskan konsep status, peran sosial, diferensiasi, dan stratifikasi sosial dalam masyarakat (2 JP).

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Pemanfaatan Sumber Daya Alam dan Dinamika Sosial Ekonomi Masyarakat untuk Pembangunan Berkelanjutan.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Problem Based Learning (PBL), Discovery Learning, Cooperative Learning (Tipe Jigsaw), Inquiry Learning.
- **Pendekatan:** Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk sadar dan fokus selama proses pembelajaran melalui kegiatan apersepsi yang menarik (video, gambar, cerita), pertanyaan pemantik yang merangsang rasa ingin tahu, dan kegiatan refleksi di akhir setiap pertemuan untuk menyadari apa yang telah dipelajari.
 - **Meaningful Learning:** Materi dikaitkan langsung dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (misalnya, kegiatan jual beli di kantin, profesi orang tua, pemanfaatan sumber daya di lingkungan sekitar) sehingga mereka memahami relevansi dan makna dari apa yang dipelajari.
 - **Joyful Learning:** Suasana belajar dibuat menyenangkan melalui kerja kelompok, permainan peran, penggunaan media digital yang interaktif, dan pembuatan produk kreatif (poster, infografis) yang memungkinkan peserta didik mengekspresikan diri.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi kelompok, tanya jawab, ceramah interaktif, penugasan (individu dan kelompok), presentasi.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan materi dalam berbagai format (teks bacaan, video, gambar, artikel) sesuai dengan gaya belajar peserta didik.
 - **Diferensiasi Proses:** Memberikan pilihan kepada kelompok dalam mengerjakan tugas (misalnya, memilih kerajaan yang akan dianalisis), memberikan bimbingan yang berbeda sesuai tingkat pemahaman kelompok.
 - **Diferensiasi Produk:** Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menyajikan hasil kerja mereka dalam berbagai bentuk (laporan tertulis, presentasi digital, poster, mind map).

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Pemanfaatan perpustakaan untuk mencari sumber belajar tambahan, kantin sekolah sebagai contoh nyata kegiatan ekonomi, dan lingkungan sekolah untuk mengamati pemanfaatan sumber daya.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang narasumber (misalnya, pelaku UMKM lokal) atau melakukan kunjungan ke pasar tradisional/tempat produksi lokal (jika memungkinkan).
- **Mitra Digital:** Menggunakan platform edukasi online, video pembelajaran dari YouTube, dan sumber-sumber artikel terpercaya dari internet.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Pengaturan tempat duduk yang fleksibel (klasikal, berkelompok) untuk mendukung berbagai metode pembelajaran. Pemanfaatan mading kelas untuk memajang hasil karya peserta didik.
- **Ruang Virtual:** Penggunaan Google Classroom atau platform serupa untuk berbagi materi, mengumpulkan tugas, dan forum diskusi. Pemanfaatan aplikasi presentasi (Canva, PowerPoint) dan kuis interaktif (Kahoot!, Quizizz).
- **Budaya Belajar:** Menciptakan suasana yang inklusif, saling menghargai pendapat,

mendorong partisipasi aktif, dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengakses e-book, jurnal, dan artikel dari situs Kemdikbud, portal berita, dan situs edukasi lainnya.
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan fitur chat di platform e-learning untuk diskusi di luar jam pelajaran.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms atau Quizizz untuk kuis dan asesmen formatif.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik membuat dan menyajikan presentasi menggunakan Canva, Google Slides, atau PowerPoint.
- **Media Publikasi Digital:** Mempublikasikan hasil karya terbaik (misalnya, poster digital) di media sosial sekolah.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

- **Topik: POTENSI SUMBER DAYA ALAM DI INDONESIA**
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 - **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran dengan salam dan mengajak peserta didik berdoa.
 - **Presensi:** Guru memeriksa kehadiran peserta didik.
 - **Apersepsi (Mindful):** Guru menayangkan video singkat tentang keindahan alam Indonesia (hutan, laut, tambang). Peserta didik diajak untuk fokus mengamati dan merasakan kekayaan alam tersebut.
 - **Pertanyaan Pemantik:** Guru mengajukan pertanyaan: "Apa saja kekayaan alam yang kalian lihat di video tadi? Adakah yang mirip dengan lingkungan di sekitar kalian?"
 - **Tujuan Pembelajaran:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu menjelaskan potensi sumber daya alam di Indonesia.
- **KEGIATAN INTI (55 MENIT)**
 - **Eksplorasi (Meaningful):** Guru menyajikan gambar masyarakat pesisir dan bertanya, "Mengapa mereka bekerja sebagai nelayan?". Guru mengaitkan jawaban dengan konsep potensi sumber daya alam yang memengaruhi kehidupan masyarakat.
 - **Diskusi Kelompok:** Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok besar (Kelompok Hutan, Kelompok Tambang, Kelompok Maritim). Setiap kelompok membaca materi sesuai topiknya.
 - **Pengumpulan Informasi (Joyful):** Setiap kelompok berdiskusi untuk mengidentifikasi jenis-jenis, manfaat, dan contoh potensi sumber daya alam sesuai topiknya. Mereka boleh mencari informasi tambahan dari buku atau internet.
 - **Presentasi:** Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusinya.
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok dapat memilih cara menyajikan informasi (poin-poin, mind map sederhana). Guru memberikan bimbingan lebih intensif pada kelompok yang membutuhkan.
 - **Produk:** Hasil diskusi dituangkan dalam lembar kerja sederhana.

- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** Peserta didik diajak merefleksikan pembelajaran: "Apa hal baru yang aku pelajari hari ini tentang kekayaan alam Indonesia?"
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan materi tentang potensi SDA hutan, tambang, dan maritim.
- **Tindak Lanjut:** Guru memberikan tugas untuk mengamati satu jenis sumber daya alam yang ada di sekitar rumah mereka.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

- Topik: PENYEBAB PERUBAHAN POTENSI SUMBER DAYA ALAM

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**

- **Salam, Doa, Presensi.**
- **Apersepsi (Mindful):** Guru menunjukkan dua gambar kontras: hutan yang asri dan hutan yang gundul. Peserta didik diminta mengamati dan merasakan perbedaannya.
- **Pertanyaan Pemantik:** "Menurut kalian, apa yang menyebabkan perubahan kondisi hutan tersebut?"
- **Tujuan Pembelajaran:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu menganalisis penyebab perubahan potensi sumber daya alam.

- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**

- **Studi Kasus (Meaningful):** Guru menyajikan infografis tentang hubungan antara populasi manusia, eksploitasi SDA, dan pencemaran lingkungan.
- **Diskusi Kelompok (Problem Based Learning):** Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan Lembar Aktivitas 1 untuk mendiskusikan dampak eksploitasi barang tambang dan upaya menjaga kelestarian lingkungan.
- **Kerja Kreatif (Joyful):** Hasil diskusi dituangkan dalam bentuk poster sederhana atau peta konsep di kertas plano.
- **Presentasi Galeri (Gallery Walk):** Setiap kelompok menempelkan hasil kerjanya di dinding. Beberapa anggota kelompok tinggal untuk menjelaskan, sisanya berkeliling untuk melihat hasil kelompok lain dan memberikan tanggapan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok bebas berdiskusi dan mencari solusi berdasarkan pemahaman mereka.
 - **Produk:** Hasil diskusi bisa berupa poster, peta konsep, atau poin-poin solusi.

- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**

- **Refleksi:** "Apa yang bisa kita lakukan sebagai pelajar untuk membantu menjaga kelestarian sumber daya alam?"
- **Rangkuman:** Guru menguatkan kesimpulan bahwa peningkatan populasi dan eksploitasi berlebih menjadi penyebab utama perubahan potensi SDA.
- **Tindak Lanjut:** Mengingatkan untuk mempersiapkan materi selanjutnya tentang masa Hindu-Buddha.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

- Topik: AKTIVITAS KEHIDUPAN MASYARAKAT MASA HINDU-BUDDHA (PROSES MASUK DAN TEORI)
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - Salam, Doa, Presensi.
 - Apersepsi (Mindful Learning): Guru menampilkan gambar Candi Borobudur dan Prambanan, meminta siswa mengamati kemegahannya dan membayangkan bagaimana peradaban yang membangunnya.
 - Pertanyaan Pemantik: "Bagaimana mungkin kebudayaan dari India bisa sampai dan membangun peradaban besar di Nusantara?"
 - Tujuan Pembelajaran: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran untuk menguraikan proses masuknya kebudayaan Hindu-Buddha dan teori-teori yang mendukungnya.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - Stimulasi (Discovery Learning): Guru menyajikan peta jalur sutra dan jalur perdagangan laut kuno, menstimulasi siswa untuk bertanya tentang hubungan jalur tersebut dengan Nusantara.
 - Identifikasi Masalah: Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok ahli (Kelompok Teori Brahmana, Waisya, Ksatria, dan Arus Balik).
 - Pengumpulan Data (Joyful): Setiap kelompok membaca dan mendiskusikan materi mengenai teori yang menjadi tanggung jawabnya. Mereka mengidentifikasi tokoh utama, proses penyebaran, serta bukti pendukung teori tersebut.
 - Verifikasi dan Presentasi: Setiap kelompok ahli mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Kelompok lain memberikan tanggapan.
 - Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Proses: Setiap kelompok fokus pada satu teori, memungkinkan pemahaman yang mendalam.
 - Konten: Guru menyediakan ringkasan materi atau video singkat untuk kelompok yang membutuhkan bantuan visual/auditori.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - Refleksi: "Dari semua teori yang ada, mana yang menurutmu paling masuk akal? Mengapa?"
 - Rangkuman: Guru bersama siswa menyimpulkan bahwa masuknya Hindu-Buddha adalah proses yang kompleks dan mungkin melibatkan berbagai pihak.
 - Tindak Lanjut: Memberi tugas untuk mencari gambar satu peninggalan kerajaan Hindu-Buddha.
 - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

- Topik: KERAJAAN-KERAJAAN HINDU-BUDDHA DI INDONESIA
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - Salam, Doa, Presensi.
 - Apersepsi (Meaningful): Guru meminta beberapa siswa menunjukkan gambar peninggalan sejarah yang mereka temukan dan menebak dari kerajaan mana asalnya.

- Pertanyaan Pemantik: "Selain candi, apa saja peninggalan lain dari kerajaan-kerajaan masa lalu?"
- Tujuan Pembelajaran: Mengidentifikasi kerajaan-kerajaan besar Hindu-Buddha dan peninggalan sejarahnya.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - Eksplorasi (Discovery Learning): Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil. Setiap kelompok mendapat tugas untuk 'menjelajahi' satu kerajaan (Kutai, Tarumanegara, Sriwijaya, Mataram Kuno, Singhasari, Majapahit).
 - Pengumpulan & Pengolahan Data (Joyful): Menggunakan buku teks dan sumber lain, setiap kelompok mengumpulkan informasi tentang raja terkenal, wilayah kekuasaan, kehidupan ekonomi, dan peninggalan utama dari kerajaan yang ditugaskan.
 - Menyajikan Hasil Karya: Hasil 'penjelajahan' disajikan dalam bentuk *mind map* atau linimasa sederhana di kertas plano.
 - Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Produk: Siswa bebas memilih format penyajian (*mind map*, linimasa, tabel).
 - Proses: Guru menyediakan *template* atau kerangka bagi kelompok yang kesulitan memulai.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - Refleksi: "Nilai-nilai apa yang bisa kita pelajari dari kejayaan dan keruntuhan kerajaan-kerajaan masa lalu?"
 - Rangkuman: Guru menampilkan peta wilayah kekuasaan kerajaan-kerajaan tersebut untuk memberikan gambaran utuh.
 - Tindak Lanjut: Mempersiapkan diri untuk materi berikutnya, yaitu masa peradaban Islam.
 - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 5 & 6 (4 JP : 160 MENIT)

- Topik: AKTIVITAS KEHIDUPAN MASYARAKAT MASA ISLAM
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**
 - Salam, Doa, Presensi.
 - Apersepsi (Mindful): Guru menampilkan gambar Masjid Agung Demak dan menara kudus, meminta siswa mengamati arsitekturnya yang unik (perpaduan budaya).
 - Pertanyaan Pemantik: "Mengapa peradaban Hindu-Buddha bisa digantikan oleh peradaban Islam? Bagaimana prosesnya?"
 - Tujuan Pembelajaran: Menguraikan proses masuk dan berkembangnya Islam serta mengidentifikasi kerajaan-kerajaan Islam di Nusantara.
- **KEGIATAN INTI (125 MENIT)**
 - Diskusi (Discovery Learning - Pertemuan 5): Kelas dibagi menjadi kelompok untuk membahas: 1) Teori masuknya Islam (Gujarat, Persia, Arab, Tiongkok) dan 2) Media penyebaran Islam (Perdagangan, Pernikahan, Pendidikan, Seni, dll.). Setiap kelompok mempresentasikan dan menyimpulkan media mana yang paling efektif.
 - Kerja Kelompok (Pertemuan 6 - Joyful): Kelompok yang sama ditugaskan untuk membuat "profil" satu kerajaan Islam (Samudra Pasai, Aceh, Demak, Mataram

Islam, Gowa-Tallo, Ternate & Tidore). Profil berisi: Peta wilayah, Sultan terkenal, kegiatan ekonomi utama, dan peninggalan budaya.

- Presentasi Kreatif: Kelompok mempresentasikan profil kerajaannya.
- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Proses: Guru memfasilitasi diskusi dan memberikan sumber-sumber tambahan (video animasi sejarah, artikel).
 - Produk: Profil kerajaan bisa dibuat dalam bentuk poster, slide presentasi, atau bahkan video singkat.
- **KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)**
 - Refleksi: "Bagaimana Islam dapat berakulturasi dengan budaya lokal yang sudah ada sebelumnya?"
 - Rangkuman: Guru menekankan peran strategis Nusantara dalam perdagangan dunia sebagai faktor utama penyebaran Islam.
 - Tindak Lanjut: Memberikan tugas individu untuk mengerjakan Lembar Aktivitas 8.
 - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 7 (2 JP : 80 MENIT)

- Topik: KEGIATAN EKONOMI
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - Salam, Doa, Presensi.
 - Apersepsi (Meaningful): Guru bertanya kepada siswa, "Tadi pagi sarapan apa? Siapa yang membuat sarapan itu? Dari mana bahan-bahannya berasal?"
 - Pertanyaan Pemantik: "Semua aktivitas dari menanam padi hingga kalian memakannya adalah bagian dari kegiatan ekonomi. Ada yang tahu apa saja jenisnya?"
 - Tujuan Pembelajaran: Mengidentifikasi tiga kegiatan ekonomi utama: produksi, distribusi, dan konsumsi.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - Orientasi Masalah (Inquiry Learning): Guru menunjukkan gambar rantai pasok sebuah produk (misal: dari pabrik baju, ke gudang, ke toko, lalu dibeli siswa). Siswa diminta mengidentifikasi setiap tahapan.
 - Merumuskan Hipotesis: Siswa secara berkelompok mencoba memberikan nama dan definisi untuk setiap tahapan (produksi, distribusi, konsumsi).
 - Pengumpulan Data (Joyful): Siswa membaca materi tentang kegiatan ekonomi dan mencari contoh lain dari setiap kegiatan di lingkungan sekolah (misalnya, kantin sebagai tempat distribusi dan konsumsi, koperasi sekolah, dll).
 - Menarik Kesimpulan: Setiap kelompok mempresentasikan definisi dan contoh yang mereka temukan, lalu kelas menyimpulkan bersama.
 - Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Proses: Siswa bisa mencari contoh di dalam kelas atau di lingkungan sekolah.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - Refleksi: "Dalam sehari, kegiatan ekonomi apa saja yang sudah aku lakukan?"
 - Rangkuman: Guru menguatkan konsep produksi, distribusi, dan konsumsi.
 - Tindak Lanjut: Memberi tugas untuk mengidentifikasi kegiatan produksi yang ada di

sekitar rumah (Lembar Aktivitas 18).

- Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 8 (2 JP : 80 MENIT)

- Topik: PELAKU EKONOMI
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - Salam, Doa, Presensi.
 - Apersepsi: Guru mereview 3 kegiatan ekonomi dan bertanya, "Siapa saja yang melakukan kegiatan-kegiatan tersebut?"
 - Tujuan Pembelajaran: Mengidentifikasi 4 pelaku ekonomi dan perannya.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - Pembentukan Kelompok Asal (Cooperative Learning - Jigsaw): Siswa dibagi menjadi kelompok asal yang terdiri dari 4 orang.
 - Pembentukan Kelompok Ahli (Joyful): Setiap anggota dari kelompok asal bergabung dengan anggota lain yang memiliki nomor sama untuk membentuk kelompok ahli. Kelompok Ahli 1 membahas Rumah Tangga Konsumen (RTK), Ahli 2 membahas Rumah Tangga Produsen (RTP), Ahli 3 membahas Pemerintah, dan Ahli 4 membahas Masyarakat Luar Negeri.
 - Diskusi Kelompok Ahli: Setiap kelompok ahli mendiskusikan peran dari pelaku ekonomi yang menjadi topiknya.
 - Kembali ke Kelompok Asal: Siswa kembali ke kelompok asal dan secara bergantian "mengajarkan" materi yang telah mereka kuasai kepada teman-temannya.
 - Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Proses: Model Jigsaw memastikan setiap siswa bertanggung jawab atas satu bagian materi dan berpartisipasi aktif.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - Refleksi: "Apa peranku dalam kegiatan ekonomi sebagai seorang pelajar?"
 - Rangkuman: Guru menampilkan diagram sederhana interaksi antar pelaku ekonomi.
 - Tindak Lanjut: Mengerjakan Lembar Aktivitas 19.
 - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 9 (2 JP : 80 MENIT)

- Topik: PERAN MASYARAKAT DALAM RANTAI EKONOMI (PERMINTAAN, PENAWARAN, HARGA, PASAR)
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - Salam, Doa, Presensi.
 - Apersepsi (Meaningful): Guru mengajukan kasus, "Mengapa harga masker dan hand sanitizer tiba-tiba menjadi sangat mahal di awal pandemi?"
 - Tujuan Pembelajaran: Menganalisis konsep permintaan, penawaran, harga, dan pasar.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - Kerja Kelompok (Jigsaw): Menggunakan model Jigsaw seperti pertemuan sebelumnya. Kelompok ahli membahas topik: 1) Permintaan & faktornya, 2) Penawaran & faktornya, 3) Harga & fungsinya, 4) Pasar & jenisnya.

- Studi Kasus (Meaningful): Setelah kembali ke kelompok asal dan berbagi informasi, setiap kelompok menganalisis kasus "Kenaikan Harga Kebutuhan Pokok Menjelang Hari Raya Lebaran" menggunakan konsep permintaan, penawaran, dan harga.
- Presentasi Hasil Analisis: Setiap kelompok mempresentasikan analisis studi kasusnya.
- Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Konten: Guru dapat menyederhanakan studi kasus untuk beberapa kelompok.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - Refleksi: "Bagaimana pemahaman tentang permintaan dan penawaran bisa membantuku dalam berbelanja?"
 - Rangkuman: Guru menyimpulkan bahwa interaksi antara permintaan dan penawaran di pasar akan membentuk harga.
 - Penutup: Salam dan doa.

PERTEMUAN 10 (2 JP : 80 MENIT)

- **Topik: STATUS, PERAN SOSIAL, DIFERENSIASI DAN STRATIFIKASI SOSIAL**
- **KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)**
 - Salam, Doa, Presensi.
 - Apersepsi (Mindful): Guru menampilkan beberapa gambar profesi (dokter, petani, polisi, seniman) dan bertanya, "Bagaimana masyarakat memandang profesi-profesi ini? Apakah semuanya sama?"
 - Tujuan Pembelajaran: Menjelaskan konsep status, peran, diferensiasi, dan stratifikasi sosial.
- **KEGIATAN INTI (60 MENIT)**
 - Orientasi Masalah (Problem Based Learning): Guru menyajikan sebuah cerita singkat: "Di sebuah desa, ada seorang kepala desa yang dihormati (status), seorang guru yang dianggap panutan (peran), dan masyarakatnya terdiri dari berbagai suku (diferensiasi) dan tingkat ekonomi (stratifikasi)."
 - Diskusi Kelompok: Siswa dalam kelompok mendiskusikan cerita tersebut dan mencoba mendefinisikan istilah-istilah kunci (status, peran, diferensiasi, stratifikasi) berdasarkan buku teks.
 - Analisis (Meaningful): Kelompok mengidentifikasi contoh-contoh lain dari keempat konsep tersebut dalam lingkungan sekolah atau masyarakat mereka.
 - Presentasi dan Diskusi Kelas: Setiap kelompok membagikan hasil analisisnya.
 - Pembelajaran Berdiferensiasi:
 - Produk: Hasil analisis bisa dituliskan dalam bentuk tabel atau peta konsep.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)**
 - Refleksi: "Apa status dan peranku di sekolah dan di rumah? Bagaimana aku harus bersikap terhadap perbedaan yang ada di sekitarku?"
 - Rangkuman: Guru menegaskan bahwa perbedaan di masyarakat bisa bersifat sejajar (diferensiasi) maupun bertingkat (stratifikasi).
 - Tindak Lanjut: Mempersiapkan diri untuk asesmen sumatif di pertemuan berikutnya.
 - Penutup: Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru mengajukan pertanyaan seperti, "Apa yang kalian ketahui tentang sumber daya alam?" dan "Sebutkan kegiatan ekonomi yang kalian lihat di pasar!" untuk mengukur pengetahuan awal.
- **Kuis Singkat:** Kuis singkat (3-5 soal) di awal bab tentang konsep dasar ekonomi dan sejarah untuk memetakan kesiapan belajar.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Selama proses pembelajaran, guru mengajukan pertanyaan untuk mengecek pemahaman, seperti "Mengapa Selat Malaka menjadi jalur perdagangan yang penting pada masa kerajaan Islam?"
- **Diskusi Kelompok:** Guru mengobservasi keaktifan, kemampuan berkolaborasi, dan kontribusi ide setiap peserta didik selama diskusi kelompok menggunakan lembar observasi.
- **Latihan Soal/LKPD:** Mengerjakan Lembar Aktivitas yang tersedia di setiap sub-bab untuk mengukur pemahaman konsep.
 - **Contoh Pertanyaan LKPD:** (Berdasarkan Lembar Aktivitas 2) "Bagaimana pengaruh kebudayaan Hindu-Buddha pada sistem pemerintahan dan seni budaya di Indonesia?"
- **Observasi:** Mengamati sikap peserta didik (bernalar kritis, gotong royong, mandiri) selama kegiatan pembelajaran.
- **Produk (Proses):** Menilai proses pembuatan poster atau presentasi, termasuk perencanaan, pengumpulan informasi, dan kreativitas.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Poster:** Membuat poster tentang upaya pelestarian sumber daya alam atau peninggalan sejarah.
 - **Presentasi Digital:** Membuat presentasi tentang salah satu kerajaan Hindu-Buddha atau Islam, menganalisis kehidupan politik, ekonomi, dan sosialnya.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Kelompok:** Menilai kemampuan menyajikan hasil diskusi secara jelas, sistematis, dan komunikatif.
 - **Simulasi:** Bermain peran sebagai pelaku ekonomi (penjual, pembeli, produsen) dalam simulasi pasar sederhana.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman keseluruhan materi (Soal Pilihan Ganda dan Esai).

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Kawasan hutan yang dimanfaatkan untuk menghasilkan bahan baku produksi seperti kayu dan rotan disebut...
 - a. Hutan lindung
 - b. Hutan konservasi
 - c. Hutan produksi

- d. Hutan suaka alam
- 2. Teori yang menyatakan bahwa agama Hindu masuk ke Indonesia dibawa oleh para pedagang adalah...
 - a. Teori Brahmana
 - b. Teori Ksatria
 - c. Teori Waisya
 - d. Teori Arus Balik
- 3. Kegiatan menyalurkan barang dari produsen ke konsumen disebut...
 - a. Produksi
 - b. Konsumsi
 - c. Promosi
 - d. Distribusi
- 4. Berikut ini yang termasuk dalam pelaku ekonomi rumah tangga produsen adalah...
 - a. Sebuah keluarga yang membeli kebutuhan pokok
 - b. Pemerintah yang membangun jalan raya
 - c. Perusahaan tekstil yang membuat pakaian
 - d. Siswa yang membeli buku di toko
- 5. Perbedaan masyarakat secara horizontal berdasarkan ciri seperti agama, ras, dan suku bangsa disebut...
 - a. Stratifikasi sosial
 - b. Diferensiasi sosial
 - c. Status sosial
 - d. Peran sosial

Esai

- 1. Jelaskan tiga faktor yang dapat menyebabkan perubahan potensi sumber daya alam!
- 2. Bandingkan dua teori tentang proses masuknya Islam ke Nusantara dan berikan pendapatmu teori mana yang paling kuat!
- 3. Jelaskan hubungan antara permintaan, penawaran, dan harga dalam sebuah pasar! Berikan contohnya!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pamekasan, ... 2026
Guru Mata Pelajaran

ABD. RAHMAN, S.Pd.I
NIP.

MOH. SHADIQ, S.E.
NIP.

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
BAB 4: PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMP MIFTAHUL FALAH
Nama Penyusun	: Moh. Shadiq, S.E.
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Kelas / Semester	: VII / Genap
Alokasi Waktu	: 34 JP (17 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2026 / 2027

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang keragaman suku, agama, dan budaya di Indonesia. Mereka juga memiliki pengetahuan awal tentang interaksi sosial di lingkungan sekitar dan konsep dasar kebutuhan manusia.
- **Minat:** Peserta didik menunjukkan minat pada budaya lokal, sejarah tokoh daerah, isu-isu sosial yang relevan dengan kehidupan remaja, serta penggunaan media digital untuk belajar dan berekspresi.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari latar belakang sosial, ekonomi, dan budaya yang beragam, yang menjadi sumber belajar yang kaya untuk memahami konsep kebhinekaan.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Peserta didik akan belajar melalui video, gambar, poster, dan peta konsep yang menarik.
 - **Auditori:** Pembelajaran akan melibatkan diskusi, presentasi, tanya jawab, dan mendengarkan penjelasan dari guru maupun sumber audio-visual.
 - **Kinestetik:** Peserta didik akan terlibat dalam kegiatan berbasis proyek, investigasi kelompok, simulasi, dan pembuatan produk karya seperti poster atau laporan sederhana.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami konsep keragaman sosial budaya, faktor geografis yang memengaruhinya, sejarah lokal, permasalahan sosial (kemiskinan, kesenjangan gender, kenakalan remaja), pemberdayaan masyarakat, dan literasi keuangan dasar (uang, pendapatan, tabungan, investasi).
 - **Prosedural:** Melakukan investigasi sederhana, mengumpulkan dan mengolah informasi, membuat laporan tertulis/karya visual, menyusun rencana keuangan sederhana, dan mempresentasikan hasil kerja.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini sangat relevan karena membahas identitas budaya, masalah sosial di sekitar, peran komunitas, serta memberikan keterampilan hidup esensial seperti pengelolaan keuangan yang akan bermanfaat di masa depan.

- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Konsep-konsepnya dapat dipahami melalui contoh nyata, namun memerlukan kemampuan analisis dan berpikir kritis untuk menghubungkan antar konsep dan menerapkannya.
- **Struktur Materi:** Materi disusun secara sistematis, dimulai dari pemahaman **Keragaman Sosial Budaya**, dilanjutkan dengan penelusuran **Sejarah Lokal** untuk memahami akar budaya, kemudian menganalisis **Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya** yang ada, dan diakhiri dengan solusi melalui **Pemberdayaan Masyarakat** dan literasi keuangan.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai keragaman sebagai anugerah Tuhan dan menumbuhkan sikap toleransi.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis penyebab dan dampak permasalahan sosial budaya serta mengevaluasi informasi dari berbagai sumber.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan produk pembelajaran yang beragam seperti poster, peta konsep, dan laporan kreatif.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam diskusi dan proyek kelompok untuk mencapai tujuan bersama.
 - **Kemandirian:** Melakukan riset dan refleksi secara individu untuk memperdalam pemahaman.
 - **Kepedulian:** Menumbuhkan empati dan kesadaran terhadap isu-isu sosial di masyarakat seperti kemiskinan dan ketidaksetaraan.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik menghormati dan menghargai perbedaan budaya dan agama sebagai ciptaan Tuhan.
- **Kewargaan:** Memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara dalam masyarakat yang majemuk dan berkontribusi positif dalam komunitas.
- **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis isu-isu sosial budaya secara objektif dan sistematis.
- **Kreativitas:** Mampu menghasilkan gagasan dan karya orisinal untuk merespons permasalahan sosial.
- **Kolaborasi:** Mampu bekerja sama secara efektif dengan orang lain dalam kelompok yang beragam.
- **Kemandirian:** Bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya serta memiliki inisiatif dalam mencari solusi.
- **Kesehatan:** Memahami faktor sosial yang memengaruhi kesejahteraan masyarakat.
- **Komunikasi:** Mampu menyampaikan gagasan, ide, dan hasil pemikiran secara lisan dan tulisan dengan efektif.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR 46 : TAHUN 2025

Pada akhir Fase D, peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- **Pemahaman Konsep:** Menjelaskan keberagaman kondisi geografis Indonesia, konektivitas antarruang terhadap upaya pemanfaatan dan pelestarian potensi sumber daya alam, faktor aktivitas manusia terhadap perubahan iklim dan potensi bencana alam; memprediksi dampak perubahan iklim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya masyarakat serta merefleksikan pola adaptasi terhadap perubahan iklim dan upaya mitigasi bencana untuk menunjang sustainable development goals (SDGs) dalam konteks lokal, regional, dan global; mengidentifikasi upaya masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya melalui kegiatan ekonomi, harga, pasar, lembaga keuangan, perdagangan internasional; menelaah peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital, serta potensi Indonesia menjadi negara maju; **mengelaborasi proses interaksi sosial, lembaga sosial, dinamika sosial dan perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebhinekaan; menjelaskan konsep dasar ilmu sejarah yaitu manusia, ruang, waktu, kronologi, perubahan; menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang ketika mempelajari sejarah lokal dan toponimi wilayah serta berbagai peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional dan global terkait asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah nusantara.**
- **Keterampilan Proses:** Menerapkan pemahaman konsep melalui pendekatan keterampilan proses dengan cara mengamati fenomena dan peristiwa secara sistematis dengan menggunakan pancaindra serta menemukan persamaan dan perbedaannya; menanya dengan panduan pendidik, mengajukan pertanyaan untuk menggali dan klarifikasi informasi, serta mencari tahu penyebab dan memprediksinya; mengumpulkan informasi secara berkolaborasi, merencanakan dan melakukan penyelidikan, mengumpulkan informasi dengan sumber primer, dan mendokumentasikannya; berkolaborasi, mengolah informasi yang relevan serta memprioritaskan beberapa gagasan tertentu; menguji dan menerapkan konsep melalui eksperimen, simulasi, studi kasus, atau situasi nyata untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan; mengevaluasi dan merefleksi serta melakukan perbaikan untuk menarik simpulan hasil penyelidikan dengan tepat; mengomunikasikan dan menyajikan hasil penyelidikan dengan menggunakan media informasi yang tepat; dan menyusun rencana tindak lanjut dari hasil penyelidikan yang telah dihasilkan secara kolaboratif.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn):** Konsep Bhinneka Tunggal Ika, toleransi, dan integrasi nasional.
- **Bahasa Indonesia:** Keterampilan menyusun laporan, artikel, presentasi, dan berdiskusi.

- **Seni Budaya:** Ekspresi budaya melalui seni, pembuatan poster dan karya visual lainnya.
- **Prakarya:** Konsep kewirausahaan dan pemberdayaan ekonomi masyarakat.
- **Matematika:** Literasi keuangan, perhitungan anggaran, dan analisis data statistik sederhana (misalnya data kemiskinan).

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-4:** Peserta didik mampu menganalisis pengaruh faktor geografis (isolasi, iklim, letak) terhadap keragaman sosial budaya di Indonesia. (8 JP)
- **Pertemuan 5-6:** Peserta didik mampu mengidentifikasi jenis-jenis keragaman budaya dan tujuh unsur kebudayaan universal. (4 JP)
- **Pertemuan 7-8:** Peserta didik mampu mengidentifikasi sejarah lokal dan menganalisis peran, sifat, serta nilai-nilai keteladanan dari tokoh lokal (Contoh: Sultan Nuku). (4 JP)
- **Pertemuan 9-10:** Peserta didik mampu mengidentifikasi sejarah lokal dan menganalisis peran, sifat, serta nilai-nilai keteladanan dari tokoh lokal lainnya (Contoh: Ratu Kalinyamat, Laksamana Malahayati, Syarif Abdurrahman). (4 JP)
- **Pertemuan 11-12:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan kehidupan sosial budaya seperti eksploitasi pembangunan, kesenjangan sosial, dan kemiskinan. (4 JP)
- **Pertemuan 13-14:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menganalisis permasalahan kehidupan sosial budaya seperti kesetaraan gender dan kenakalan remaja. (4 JP)
- **Pertemuan 15-16:** Peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar pemberdayaan masyarakat melalui literasi keuangan (uang, pendapatan, tabungan, investasi). (4 JP)
- **Pertemuan 17:** Peserta didik mampu menganalisis peran komunitas dalam kehidupan masyarakat dan pembangunan berkelanjutan. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Membangun Masyarakat Berdaya: Dari Keragaman Budaya Hingga Cerdas Finansial

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Problem Based Learning, Project Based Learning, Discovery Learning, Jigsaw, Group Investigation.*
- **Pendekatan:** Deep Learning (*Mindful, Meaningful, Joyful Learning*)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk sadar dan peduli terhadap isu-isu sosial di sekitarnya melalui kegiatan refleksi, diskusi studi kasus, dan observasi.
 - **Meaningful Learning:** Pembelajaran dikaitkan langsung dengan konteks kehidupan peserta didik, seperti budaya lokal, tokoh daerah, dan pengelolaan uang saku, sehingga materi terasa relevan dan bermakna.
 - **Joyful Learning:** Suasana belajar dibuat menyenangkan melalui penggunaan media yang variatif (video, gambar), permainan peran, dan kegiatan kreatif berkelompok yang memotivasi keterlibatan aktif.

- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, Tanya Jawab, Presentasi, Investigasi Kelompok, Simulasi, Studi Kasus.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan materi dalam berbagai format (teks bacaan, video, artikel berita, infografis) dengan tingkat kompleksitas yang bervariasi.
 - **Diferensiasi Proses:** Memberikan pilihan metode kerja kepada peserta didik (individu atau kelompok), menggunakan model pembelajaran yang beragam (Jigsaw, PBL), dan memberikan bimbingan sesuai tingkat kebutuhan.
 - **Diferensiasi Produk:** Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menunjukkan pemahaman melalui berbagai produk seperti laporan tertulis, poster, peta konsep, presentasi digital, atau video sederhana.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Pemanfaatan perpustakaan untuk riset, kolaborasi dengan guru mata pelajaran lain (PPKn, Seni Budaya, Bahasa Indonesia), dan penggunaan mading sekolah untuk publikasi karya siswa.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Wawancara dengan tokoh masyarakat atau ketua komunitas lokal (jika memungkinkan), observasi budaya di lingkungan sekitar.
- **Mitra Digital:** Menggunakan platform edukasi, sumber berita daring terpercaya, dan aplikasi pembuatan media presentasi/desain.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Pengaturan tempat duduk yang fleksibel untuk mendukung kerja individu dan kelompok. Dinding kelas dimanfaatkan untuk memajang hasil karya dan peta konsep siswa.
- **Ruang Virtual:** Penggunaan Google Classroom atau Learning Management System (LMS) lainnya untuk berbagi materi, mengumpulkan tugas, dan forum diskusi.
- **Budaya Belajar:** Menciptakan suasana kelas yang inklusif, saling menghargai pendapat, aman untuk bertanya, dan mendorong rasa ingin tahu serta pemikiran kritis.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Portal berita nasional (Kompas, Tempo), situs kementerian (Kemendikbud, Kemenkeu), National Geographic Indonesia, YouTube Edukasi.
- **Forum Diskusi Daring:** Grup WhatsApp kelas atau fitur forum di LMS untuk diskusi di luar jam pelajaran.
- **Penilaian Daring:** Penggunaan Google Forms atau platform kuis online untuk asesmen formatif.
- **Media Presentasi Digital:** Canva, Google Slides, PowerPoint untuk membuat presentasi yang menarik.
- **Media Publikasi Digital:** Blog kelas atau media sosial sekolah untuk mempublikasikan hasil proyek siswa.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PERTEMUAN 1-4 (8 JP)

Topik: Pengaruh Faktor Geografis terhadap Keragaman Budaya

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (20 Menit)**

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru menayangkan video/gambar tentang keragaman budaya di Indonesia (misal: upacara adat di pantai vs di pegunungan). Peserta didik diajak bertanya jawab: "Mengapa pakaian adat dan rumah adat di setiap daerah berbeda-beda?"
- **Tujuan Pembelajaran:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran untuk menganalisis pengaruh kondisi geografis terhadap keragaman budaya.
- **KEGIATAN INTI (140 Menit)**
 - **Eksplorasi Konsep (Mindful):** Guru menjelaskan secara singkat tiga faktor geografis utama: isolasi geografis (kepulauan), iklim, dan letak strategis.
 - **Investigasi Kelompok (Joyful & Kolaborasi):** Peserta didik dibagi menjadi 3 kelompok besar (kelompok ahli), masing-masing mendalami satu faktor:
 - Kelompok 1: Isolasi Geografis
 - Kelompok 2: Iklim
 - Kelompok 3: Letak Geografis
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Menyediakan artikel, video singkat, dan infografis untuk setiap topik.
 - **Proses:** Setelah diskusi di kelompok ahli, anggota kembali ke kelompok asal (model Jigsaw) untuk berbagi pengetahuan. Setiap kelompok asal kemudian membuat ringkasan dari ketiga faktor tersebut.
 - **Produk:** Hasil kerja kelompok dapat disajikan dalam bentuk peta konsep di kertas plano, presentasi slide sederhana, atau drama singkat yang menunjukkan bagaimana faktor geografis membentuk budaya.
 - **Presentasi dan Diskusi:** Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya, dan kelompok lain memberikan tanggapan.
- **KEGIATAN PENUTUP (20 Menit)**
 - **Refleksi:** Peserta didik menjawab pertanyaan reflektif: "Apa hal baru yang saya pelajari hari ini tentang penyebab keragaman budaya di Indonesia?"
 - **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa kondisi geografis adalah salah satu faktor utama pembentuk keragaman budaya.
 - **Tindak Lanjut:** Memberikan tugas untuk mengamati satu contoh budaya di lingkungan sekitar dan mencoba menghubungkannya dengan faktor geografis.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 5-6 (4 JP)

Topik: Jenis Keragaman Budaya dan Unsur Universal

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 Menit)**
 - **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
 - **Apersepsi (Meaningful):** Guru memutar video singkat "Bagaimana Bahasa Bisa Terbentuk?" untuk memantik diskusi tentang salah satu unsur budaya. Pertanyaan pemantik: "Selain bahasa, apa lagi yang menjadi bagian dari kebudayaan?"
 - **Tujuan Pembelajaran:** Menyampaikan tujuan untuk mengidentifikasi jenis keragaman budaya dan 7 unsur kebudayaan universal.

- **KEGIATAN INTI (65 Menit)**

- **Eksplorasi Konsep (Mindful):** Guru menjelaskan konsep 7 unsur kebudayaan universal menurut Kluckhohn (bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, teknologi, ekonomi, religi, kesenian).
 - **Kerja Kelompok (Jigsaw Learning - Joyful):**
 - Peserta didik dibagi menjadi kelompok asal.
 - Setiap anggota dari kelompok asal bergabung dengan anggota dari kelompok lain untuk membentuk "kelompok ahli" yang masing-masing membahas 1-2 unsur kebudayaan.
 - **Diferensiasi Konten:** Setiap kelompok ahli diberikan sumber belajar yang beragam (artikel, gambar, studi kasus singkat) tentang unsur yang dibahas.
 - Setelah berdiskusi, setiap anggota kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan hasil dari kelompok ahli.
 - **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok asal menggabungkan semua informasi dan diminta untuk mencari contoh nyata dari setiap unsur kebudayaan di Indonesia.
 - **Produk:** Hasil kerja disajikan dalam bentuk tabel "Warisan Budaya Indonesia" yang dikategorikan berdasarkan 7 unsur universal.
- **KEGIATAN PENUTUP (10 Menit)**
 - **Refleksi:** "Dari 7 unsur kebudayaan, unsur mana yang paling menarik bagimu? Mengapa?"
 - **Rangkuman:** Guru menegaskan bahwa semua kebudayaan di dunia memiliki 7 unsur dasar yang sama, namun wujudnya berbeda-beda.
 - **Tindak Lanjut:** Meminta siswa untuk mengamati satu upacara adat di daerahnya (bisa melalui YouTube) dan mengidentifikasi unsur-unsur universal di dalamnya.
 - **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 7-10 (8 JP)

Topik: Sejarah Lokal dan Keteladanan Tokoh

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 Menit)**

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru menampilkan gambar tokoh-tokoh lokal (Sultan Nuku, Ratu Kalinyamat, dll.) dan bertanya, "Siapa sajakah mereka? Apa yang membuat mereka menjadi pahlawan di daerahnya?"
- **Tujuan Pembelajaran:** Menyampaikan tujuan untuk menganalisis peran dan nilai keteladanan dari tokoh-tokoh dalam sejarah lokal.

- **KEGIATAN INTI (145 Menit)**

- **Investigasi Kelompok (Discovery & Contextual Learning - Joyful):**
 - Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok mendapatkan satu studi kasus tokoh (misal: Kelompok A mempelajari Sultan Nuku, Kelompok B mempelajari Ratu Kalinyamat, dst.).
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan teks sejarah, video biografi singkat, dan artikel tentang setiap tokoh.
 - **Diferensiasi Proses:** Setiap kelompok melakukan investigasi untuk

menjawab pertanyaan kunci: 1) Apa permasalahan yang dihadapi tokoh tersebut? 2) Bagaimana cara ia mengatasinya? 3) Nilai-nilai apa yang bisa kita teladani dan relevan dengan masa kini?

- **Presentasi Kreatif:**

- **Diferensiasi Produk:** Kelompok dapat menyajikan hasil investigasinya dalam berbagai bentuk: presentasi slide, *role playing* (bermain peran) singkat, poster biografi, atau membuat utas (thread) di media sosial fiktif.

- **KEGIATAN PENUTUP (20 Menit)**

- **Refleksi (Mindful):** Diskusi kelas dengan pertanyaan: "Bagaimana semangat para tokoh lokal dapat menginspirasi kita untuk berkontribusi di lingkungan kita sendiri saat ini?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa sejarah lokal mengajarkan tentang kepemimpinan, kegigihan, dan relevansi perjuangan masa lalu dengan tantangan masa kini.
- **Tindak Lanjut:** Menugaskan siswa menulis esai singkat tentang "Jika saya seorang pemimpin di daerahku, apa yang akan aku lakukan?"
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 11-14 (8 JP)

Topik: Permasalahan Kehidupan Sosial Budaya

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 Menit)**

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Mindful):** Guru menampilkan gambar atau cuplikan berita tentang isu sosial yang relevan dengan remaja (misal: dampak alih fungsi lahan, kesenjangan sosial, atau kasus perundungan). Pertanyaan pemantik: "Apa yang kalian rasakan saat melihat gambar/berita ini? Menurut kalian, mengapa ini bisa terjadi?"
- **Tujuan Pembelajaran:** Menyampaikan tujuan untuk menganalisis berbagai permasalahan sosial budaya.

- **KEGIATAN INTI (145 Menit)**

- **Identifikasi Masalah (Problem Based Learning):** Guru memaparkan beberapa tema besar: 1) Kerusakan Lingkungan dan Dampak Sosialnya, 2) Kemiskinan & Kesenjangan, 3) Kesenjangan Gender, 4) Kenakalan Remaja.
- **Investigasi Kelompok (Group Investigation - Kolaborasi):**
 - Siswa membentuk kelompok berdasarkan minat pada salah satu tema.
 - **Diferensiasi Proses:** Setiap kelompok merumuskan pertanyaan investigasi. Contoh: "Bagaimana kenakalan remaja (tawuran) dapat merugikan masyarakat dan bagaimana solusinya dari sudut pandang siswa?"
 - Kelompok melakukan riset menggunakan sumber daring yang disediakan guru (artikel, data BPS, video dokumenter).
- **Analisis dan Solusi:** Kelompok menganalisis penyebab, dampak, dan mencoba merumuskan usulan solusi yang realistis dan bisa dimulai dari lingkungan sekolah.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Hasil investigasi disajikan dalam bentuk kampanye sosial: bisa

berupa poster, video pendek, infografis, atau naskah drama untuk disosialisasikan di kelas atau mading sekolah.

- **KEGIATAN PENUTUP (20 Menit)**

- **Refleksi:** "Setelah mempelajari masalah-masalah ini, apa satu langkah kecil yang bisa saya lakukan untuk menjadi bagian dari solusi?"
- **Rangkuman:** Guru menekankan bahwa masalah sosial adalah tanggung jawab bersama dan pemahaman adalah langkah pertama untuk peduli.
- **Tindak Lanjut:** Mengajak siswa untuk mempublikasikan hasil kampanye mereka di media yang sesuai.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 15-17 (6 JP)

Topik: Pemberdayaan Masyarakat, Literasi Keuangan, dan Peran Komunitas

- **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 Menit)**

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru bertanya, "Apa yang akan kalian lakukan jika mendapat uang Rp 100.000? Mengapa?" Jawaban siswa digunakan untuk masuk ke konsep kebutuhan, keinginan, dan pengelolaan uang.
- **Tujuan Pembelajaran:** Menyampaikan tujuan untuk memahami konsep literasi keuangan dan peran komunitas dalam pemberdayaan.

- **KEGIATAN INTI (105 Menit)**

- **Eksplorasi Konsep (Mindful):** Guru menjelaskan konsep dasar: uang, pendapatan, tabungan, investasi, dan pentingnya literasi keuangan. Dilanjutkan dengan penjelasan peran komunitas.
- **Aktivitas Kreatif (Mind Mapping - Joyful):**
 - Siswa secara berkelompok membuat peta konsep (mind map) dengan tema utama "Cerdas Finansial". Cabang-cabangnya adalah konsep-konsep yang telah dijelaskan.
 - **Diferensiasi Produk:** Peta konsep bisa dibuat di kertas plano dengan spidol warna-warni atau menggunakan aplikasi digital seperti Canva.
- **Studi Kasus Komunitas:** Siswa membaca artikel atau menonton video tentang aksi sosial sebuah komunitas (misal: komunitas bank sampah, komunitas kakak asuh). Mereka mendiskusikan bagaimana komunitas tersebut memberdayakan anggotanya dan masyarakat.
- **Simulasi Sederhana:**
 - **Diferensiasi Proses:** Siswa secara individu atau berpasangan membuat "Rencana Keuangan Uang Saku Mingguan" sederhana, mengalokasikan untuk jajan (konsumsi), menabung, dan sosial (berbagi).

- **KEGIATAN PENUTUP (20 Menit)**

- **Refleksi:** "Apa satu kebiasaan baru terkait pengelolaan uang yang akan saya coba terapkan mulai minggu ini?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa pemberdayaan masyarakat bisa dimulai dari diri sendiri (cerdas finansial) dan diperkuat dengan bergabung dalam komunitas yang positif.

- **Tindak Lanjut:** Menantang siswa untuk menjalankan rencana keuangan mereka selama seminggu dan mencatat hasilnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Di awal bab, guru mengajukan pertanyaan lisan untuk mengukur pengetahuan awal siswa, seperti: "Sebutkan 3 suku bangsa yang kamu ketahui di Indonesia!" atau "Menurutmu, apa itu pemberdayaan masyarakat?"
- **Kuis Singkat:** Kuis singkat dengan 3-5 pertanyaan dasar menggunakan Google Forms atau kertas untuk memetakan pemahaman awal siswa tentang keragaman budaya dan masalah sosial.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Selama proses pembelajaran, guru mengajukan pertanyaan untuk mengecek pemahaman, seperti "Bagaimana isolasi geografis dapat memengaruhi bahasa suatu daerah?"
- **Diskusi Kelompok:** Mengobservasi keaktifan siswa, kemampuan berkolaborasi, dan cara mereka menyampaikan argumen selama kerja kelompok.
- **Latihan Soal/LKPD:** Mengerjakan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi studi kasus atau analisis data sederhana, misalnya:
 - "Berdasarkan data laju deforestasi, apa dampak sosial yang mungkin timbul di daerah tersebut?"
 - "Analisislah kisah Ratu Kalinyamat, nilai kepemimpinan apa yang bisa kita teladani?"
- **Observasi:** Guru menggunakan lembar observasi untuk menilai perkembangan sikap (Profil Pelajar Pancasila) seperti bernalar kritis, gotong royong, dan kreativitas selama kegiatan.
- **Produk (Proses):** Menilai draf atau kemajuan proyek siswa, seperti draf peta konsep, kerangka laporan, atau sketsa poster, dan memberikan umpan balik untuk perbaikan.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Poster Kampanye Sosial:** Siswa secara berkelompok membuat poster digital atau manual tentang salah satu isu sosial budaya (misal: stop vandalisme, pentingnya kesetaraan gender, ajakan menjaga budaya lokal).
 - **Laporan Investigasi:** Siswa membuat laporan sederhana hasil wawancara (jika memungkinkan) atau riset literatur tentang peran sebuah komunitas di lingkungan sekitar.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Kelompok:** Menilai kemampuan siswa dalam menyajikan hasil kerja proyek mereka secara jelas, sistematis, dan komunikatif.
 - **Simulasi:** Melakukan simulasi sederhana tentang pengelolaan keuangan pribadi, di mana siswa diminta membuat anggaran dari uang saku fiktif.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual keseluruhan materi.

Contoh Tes Tertulis:

I. Pilihan Ganda

1. Kondisi Indonesia sebagai negara kepulauan yang dipisahkan oleh lautan luas menyebabkan setiap suku bangsa mengembangkan budayanya secara unik. Faktor geografis yang paling dominan dalam hal ini adalah...
 - a. Letak strategis
 - b. Iklim tropis
 - c. Isolasi geografis
 - d. Bentuk relief
2. Sultan Nuku dari Tidore dikenal sebagai tokoh yang berhasil menyatukan kekuatan multikultur antara Maluku dan Papua untuk melawan penjajah. Nilai utama yang dapat diteladani dari perjuangannya adalah...
 - a. Ambisi pribadi
 - b. Semangat persatuan dan kegigihan
 - c. Kerjasama dengan semua bangsa asing
 - d. Pembangunan kekuatan ekonomi
3. Seorang siswa menerima uang saku bulanan. Ia menyisihkan sebagian uangnya di awal untuk disimpan di bank dan sisanya digunakan untuk kebutuhan sehari-hari. Kegiatan menyisihkan uang di awal ini merupakan langkah awal dari...
 - a. Literasi keuangan
 - b. Investasi berisiko tinggi
 - c. Perilaku konsumtif
 - d. Mencari pinjaman

II. Esai

1. Jelaskan bagaimana alih fungsi hutan menjadi perkebunan atau pemukiman dapat menimbulkan permasalahan sosial budaya bagi masyarakat sekitarnya!
2. Menurut Anda, mengapa literasi keuangan penting diajarkan kepada remaja? Berikan contoh nyata bagaimana pemahaman tentang tabungan dan investasi dapat membantu seorang siswa mencapai tujuannya di masa depan!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Pamekasan, ... 2026
Guru Mata Pelajaran

ABD. RAHMAN, S.Pd.I
NIP.

MOH. SHADIQ, S.E.
NIP.