MODUL AJAR IPAS KELAS VI

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun	…….
Satuan Pendidikan	…….
Tahun Ajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Jenjang/Kelas	SD / VI (Enam)
Bab/Topik Spesifik	Bab 4 / Indonesia dan Masyarakat Dunia
Alokasi Waktu	27 Jam Pelajaran (JP) @35 menit (dapat disesuaikan)

B. Identifikasi Murid

Kategori	**Deskripsi**
Pengetahuan Awal	Peserta didik memahami bahwa barang-barang yang mereka gunakan bisa berasal dari negara lain (misalnya, mainan, gawai, kendaraan). Mereka mungkin pernah mendengar istilah "ekspor" dan "impor" tetapi belum memahami konsep kerja sama internasional secara mendalam. Pengetahuan tentang peran Indonesia di dunia (misal: di PBB atau ASEAN) kemungkinan besar masih sangat minim.
Minat	Minat peserta didik dapat digali melalui topik-topik global yang populer di kalangan mereka, seperti musik, film, olahraga (Piala Dunia), atau isu lingkungan yang sedang tren. Mereka juga tertarik pada budaya-budaya populer dari negara lain (misal: dari Jepang, Korea Selatan) dan budaya Indonesia yang dikenal dunia (misal: batik, rendang).
Kebutuhan Belajar	Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan mereka. Mereka perlu melihat contoh-contoh nyata bagaimana globalisasi dan kerja sama internasional memengaruhi keseharian mereka. Kegiatan yang melibatkan analisis produk, studi kasus sederhana, dan

	pembuatan kampanye akan lebih efektif daripada penjelasan teoretis tentang bentuk-bentuk kerja sama.

C. Materi Pelajaran

Poin-poin utama materi yang akan dipelajari dalam bab ini meliputi:

1. **Hubungan Antarnegara dan Globalisasi:** Mengapa negara-negara perlu berinteraksi, konsep ekspor-impor, dan dampak globalisasi dalam kehidupan sehari-hari.
2. **Kerja Sama Indonesia dengan Dunia:** Peran aktif Indonesia dalam organisasi internasional (ASEAN, PBB) dan bentuk-bentuk kerja sama (bilateral, regional, multilateral).
3. **Indonesia dalam Isu Global:** Pengenalan 17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) sebagai tantangan global dan bagaimana Indonesia berpartisipasi.
4. **Warisan Budaya Indonesia yang Mendunia:** Mengenal warisan budaya benda dan tak benda Indonesia yang diakui UNESCO dan pentingnya melestarikannya di tengah arus globalisasi.

D. Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Berkebinekaan Global	Memahami pentingnya interaksi dan kerja sama antarbudaya untuk menghadapi tantangan global, serta menunjukkan rasa bangga sebagai warga negara Indonesia dengan tetap terbuka terhadap budaya lain.
Gotong Royong	Berkolaborasi untuk merancang dan melaksanakan sebuah kampanye sosial, menunjukkan kepedulian terhadap isu-isu global dan lokal.
Bernalar Kritis	Menganalisis dampak positif dan negatif dari globalisasi, serta mengevaluasi peran dan kontribusi yang bisa dilakukan Indonesia dan dirinya sendiri dalam isu-isu dunia.
Kreatif	Menghasilkan gagasan-gagasan orisinal untuk kampanye yang persuasif dan solutif terhadap permasalahan yang diangkat.

E. Desain Pembelajaran

Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran (Elemen Pemahaman IPAS)	Peserta didik mengenal budaya, sejarah, baik tokoh maupun periodisasinya di Indonesia serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik merefleksikan bagaimana perubahan kondisi alam di permukaan Bumi terjadi akibat faktor alam maupun perbuatan manusia, mengidentifikasi pola hidup yang menyebabkan terjadinya permasalahan lingkungan serta memprediksi dampaknya

	terhadap kondisi sosial kemasyarakatan dan ekonomi.
Lintas Disiplin Ilmu	**Ekonomi (IPS):** Memahami konsep dasar ekspor, impor, dan perdagangan internasional. **PPKn:** Memahami peran Indonesia dalam perdamaian dunia dan organisasi internasional. **Bahasa Indonesia:** Menulis teks persuasi untuk kampanye, presentasi. **SBdP:** Membuat media kampanye yang kreatif (poster, video singkat).
Tujuan Pembelajaran Bab Ini	1. Menjelaskan bentuk-bentuk interaksi antarnegara di dunia sebagai dampak dari perkembangan globalisasi. 2. Menganalisis peran Indonesia dalam kerja sama dunia untuk menghadapi tantangan global. 3. Memahami perannya dalam menjaga kelestarian budaya Indonesia. 4. Melakukan kampanye tentang salah satu topik yang sudah dipelajari.
Praktik Pedagogis (Pendekatan *Deep Learning*)	Model Pembelajaran: Problem-Based Learning (PBL), Project-Based Learning (PjBL). Metode: • Pembelajaran Bermakna (Meaningful): Mengajak siswa mengaudit barang-barang di rumahnya untuk melihat jejak globalisasi. Menganalisis isu SDGs yang paling relevan dengan lingkungan sekitar mereka. • Pembelajaran Menyenangkan (Joyful): Simulasi "Pasar Global" di kelas, permainan tebak "Warisan Budaya Dunia", dan proyek kampanye kreatif. • Pembelajaran Penuh Kesadaran (Mindful): Refleksi tentang jejak karbon dari barang impor yang digunakan. Latihan empati terhadap isu-isu yang dialami anak-anak di negara lain (misal: kelaparan, tidak bisa sekolah).
Pemanfaatan Digital	Mencari contoh kampanye sosial yang berhasil di media sosial (Instagram, TikTok, YouTube) sebagai inspirasi proyek.

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

Blok 1: Dunia dalam Genggaman (Topik A: Hubungan Antarnegara)

Pertemuan 1-3: Jejak Global di Sekitar Kita

- **Kegiatan Awal (15 menit)**
  1. **Aktivitas Penuh Kesadaran (*Mindful Learning*):** Guru meminta setiap peserta didik untuk memilih satu barang milik pribadi (misal: tempat pensil, sepatu, atau baju). Mereka diminta mengamati labelnya dan mencari tulisan "Made in...".
  2. Guru melakukan survei singkat di kelas: "Berapa banyak barang yang dibuat di Indonesia? Berapa banyak yang dibuat di negara lain?"
  3. Pertanyaan pemantik: "Bagaimana barang dari negara yang sangat jauh bisa sampai di tangan

kita? Mengapa kita membutuhkan barang dari negara lain?"

- **Kegiatan Inti (75 menit)**
  1. **Simulasi "Pasar Global" (*Joyful Learning*):**
     - Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang berperan sebagai "negara" berbeda (misal: Indonesia, Jepang, Arab Saudi, Brasil).
     - Setiap "negara" diberi kartu sumber daya unggulan (misal: Indonesia punya kelapa sawit, Jepang punya teknologi mobil, Arab Saudi punya minyak, Brasil punya kopi).
     - Setiap negara juga diberi kartu "kebutuhan" yang tidak bisa diproduksi sendiri (misal: Jepang butuh minyak, Indonesia butuh mobil).
     - Tugas mereka adalah melakukan "perdagangan" (negosiasi dan barter kartu) dengan negara lain untuk memenuhi kebutuhannya.
  2. **Pembelajaran Bermakna (*Meaningful Learning*):** Setelah simulasi, guru memimpin diskusi untuk mengenalkan konsep **ekspor** (menjual ke luar negeri) dan **impor** (membeli dari luar negeri).
  3. Diskusi: "Apa yang akan terjadi jika setiap negara menutup diri dan tidak mau berdagang?" Guru mengarahkan pada kesimpulan bahwa tidak ada negara yang bisa memenuhi semua kebutuhannya sendiri.
- **Kegiatan Penutup (15 menit)**
  1. Peserta didik menyimpulkan bahwa hubungan antarnegara (perdagangan) terjadi karena setiap negara memiliki kelebihan dan kekurangan sumber daya yang berbeda.
  2. Refleksi: "Sebutkan satu contoh barang ekspor andalan Indonesia dan satu contoh barang yang sering kita impor!"

Blok 2: Indonesia di Panggung Dunia (Topik B: Kerja Sama Indonesia)

Pertemuan 4-6: Menjawab Tantangan Global Bersama

- **Kegiatan Awal (10 menit)**
  1. Guru menunjukkan logo PBB dan ASEAN.
  2. Guru bertanya, "Apakah kalian pernah melihat logo ini? Menurutmu, mengapa negara-negara perlu membuat organisasi bersama seperti ini?"
- **Kegiatan Inti (85 menit)**
  1. **Analisis Infografis SDGs (*Meaningful Learning*):** Guru memperkenalkan 17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) melalui infografis yang disederhanakan. Guru menjelaskan bahwa ini adalah "PR" bersama seluruh negara di dunia yang harus diselesaikan.
  2. **Pemetaan Masalah Lokal (*Problem-Based Learning*):** Dalam kelompok, peserta didik diminta memilih 3 dari 17 "PR" tersebut yang menurut mereka paling relevan atau paling terasa masalahnya di lingkungan sekitar mereka (misal: #13 Penanganan Perubahan Iklim karena sering banjir, #2 Tanpa Kelaparan, atau #11 Kota dan Permukiman Berkelanjutan karena banyak sampah).
  3. **Riset Sederhana:** Kelompok mencari tahu contoh nyata dari masalah yang mereka pilih di Indonesia dan peran Indonesia dalam organisasi dunia (seperti ASEAN atau PBB) untuk mengatasi masalah tersebut.
  4. Setiap kelompok membuat sebuah "Papan Komitmen" yang berisi: (1) Masalah yang dipilih, (2) Contoh nyata di Indonesia, (3) Satu aksi nyata yang bisa mereka lakukan sebagai siswa untuk membantu.

- **Kegiatan Penutup (10 menit)**
  1. Presentasi "Papan Komitmen" oleh perwakilan kelompok.
  2. Refleksi: "Setelah mengetahui ada banyak 'PR' dunia, apa yang kamu rasakan? Apa peran kecil yang bisa kamu ambil mulai hari ini?"

Blok 3: Jati Diri Bangsa di Era Global (Topik C: Warisan Budaya)

Pertemuan 7-9: Bangga Budaya, Terbuka pada Dunia

- **Kegiatan Awal (10 menit)**
  1. Guru menampilkan dua gambar: (1) Batik dan (2) Karakter anime Jepang.
  2. Pertanyaan pemantik: "Mana yang lebih sering kalian lihat atau gunakan dalam kehidupan sehari-hari? Mengapa? Apakah menyukai budaya luar berarti kita tidak cinta budaya sendiri?"
- **Kegiatan Inti (85 menit)**
  1. **Permainan "Harta Karun Indonesia" (*Joyful Learning*):** Guru menyebar kartu-kartu bergambar warisan budaya Indonesia yang diakui UNESCO (misal: Borobudur, Keris, Angklung, Tari Saman, Noken). Peserta didik dalam tim berlomba menemukan kartu-kartu tersebut di sekitar kelas.
  2. Setelah semua kartu ditemukan, setiap tim mempresentasikan satu "harta karun" yang mereka temukan, menjelaskan secara singkat apa itu dan dari mana asalnya.
  3. **Diskusi Kritis (*Meaningful Learning*):** Guru memantik diskusi dengan pertanyaan, "Di zaman sekarang, ketika kita bisa dengan mudah melihat budaya dari negara lain lewat internet, apa tantangan untuk menjaga kelestarian budaya kita sendiri? Apa yang akan terjadi jika tidak ada lagi yang bisa memainkan Angklung atau menarikan Tari Saman?"
  4. Peserta didik secara individu membuat sebuah peta pikiran tentang "Caraku Melestarikan Budaya", berisi ide-ide konkret yang bisa mereka lakukan (misal: belajar lagu daerah, mencoba memakai baju adat saat acara sekolah, mengajak orang tua memasak makanan tradisional, dll.).
- **Kegiatan Penutup (10 menit)**
  1. Beberapa peserta didik membagikan ide dari peta pikiran mereka.
  2. Guru menutup dengan pesan: "Mencintai budaya sendiri adalah akar kita, mengenal budaya dunia adalah cara kita untuk tumbuh. Keduanya bisa berjalan bersamaan."

ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Awal (Diagnostik)	**Survei Singkat:** Peserta didik mengisi kuesioner singkat (centang) tentang produk/budaya asing yang mereka kenal dan sukai vs produk/budaya Indonesia. Ini untuk melihat orientasi awal mereka.
Asesmen Formatif	Observasi: Catatan guru selama simulasi "Pasar Global" untuk menilai kemampuan negosiasi dan pemahaman konsep barter.

(Proses)	Penilaian Produk: Penilaian "Papan Komitmen" SDGs. Aspek yang dinilai: relevansi masalah yang dipilih, analisis, dan konkretnya aksi yang diusulkan.
Asesmen Sumatif (Akhir Bab)	**Proyek Utama (Kinerja): Kampanye Aksi "Aku dan Duniaku"**. Peserta didik secara berkelompok memilih satu tema dari bab ini (misal: "Cintai Produk Indonesia", "Lestarikan Batik", atau "Ayo Pilah Sampah untuk SDG #11"), lalu merancang dan melaksanakan sebuah kampanye sederhana di lingkungan sekolah. Media bisa berupa poster, orasi singkat saat upacara, atau video pendek. Penilaian menggunakan rubrik kampanye (kejelasan pesan, kreativitas media, kerja sama tim, dampak).

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Kegiatan Pengayaan:**
  - Peserta didik dapat ditantang untuk melakukan wawancara dengan pengusaha lokal (misal: pengrajin batik, penjual makanan tradisional) untuk mengetahui proses produksi dan bagaimana produk tersebut bisa bersaing.
  - Membuat perbandingan mendalam antara dua organisasi internasional, misalnya PBB dan ASEAN (tujuan, anggota, contoh kegiatan).
- **Kegiatan Remedial:**
  - Bagi peserta didik yang kesulitan memahami konsep abstrak globalisasi, guru dapat menggunakan studi kasus yang sangat konkret: perjalanan sepasang sepatu dari pabrik di Vietnam hingga sampai ke kaki mereka di Indonesia.
  - Menggunakan permainan mencocokkan bendera negara dengan produk unggulannya untuk memperkuat konsep keunggulan komparatif.

REFLEKSI DIRI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK

Refleksi Diri Peserta Didik:

Setelah menyelesaikan bab ini, renungkan dan jawablah pertanyaan ini:

1. Apa satu hal tentang hubungan Indonesia dengan dunia yang membuatmu paling bangga?
2. Isu global (SDGs) mana yang paling ingin kamu bantu selesaikan ketika dewasa nanti? Apa langkah pertama yang bisa kamu lakukan sekarang?
3. Bagaimana perasaanmu saat melakukan kampanye? Apakah kamu merasa suaramu bisa membawa perubahan?
4. Setelah belajar bab ini, bagaimana caramu memandang barang-barang buatan luar negeri?

Refleksi Diri Pendidik:

1. Sejauh mana kegiatan simulasi dan proyek kampanye berhasil mendorong partisipasi aktif dari semua peserta didik, termasuk yang pendiam?
2. Apakah penjelasan saya tentang isu-isu global seperti SDGs sudah cukup sederhana dan relevan bagi siswa kelas 6?
3. Bagaimana saya bisa lebih baik dalam memfasilitasi diskusi tentang topik sensitif seperti dampak negatif globalisasi tanpa membuat siswa merasa pesimis?
4. Apa temuan utama dari proyek kampanye siswa yang menunjukkan pemahaman, kepedulian, dan kreativitas mereka?