

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

MODERNISASI DAN DIGITALISASI

INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	Alif Rizki Ramadhana, S.Pd.
Satuan Pendidikan	SMP Negeri 3 Satu Atap Grobogan
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas	D / IX (Sembilan)
Domain / Materi	Perubahan Sosial / Modernisasi dan Digitalisasi
Alokasi Waktu	2 Pertemuan (4 x 40 Menit)
Media Pembelajaran Interaktif	Papan Interaktif Digital (Interactive Whiteboard / Smartboard)

KOMPONEN INTI

A. Capaian Pembelajaran (CP)

Peserta didik memahami dinamika kehidupan sosial, perubahan sosial budaya di era modernisasi dan digitalisasi, serta mampu menganalisis dampaknya terhadap kehidupan masyarakat.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat menjelaskan konsep serta keterkaitan antara modernisasi dan digitalisasi melalui analisis media interaktif.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk digitalisasi dalam kehidupan sehari-hari (ekonomi, sosial, dan pendidikan).
3. Peserta didik dapat menganalisis dampak positif dan negatif digitalisasi terhadap perilaku masyarakat melalui kegiatan studi kasus interaktif di papan digital.

C. Pemahaman Bermakna

- Modernisasi dan digitalisasi adalah proses perubahan yang saling berkaitan dan memengaruhi pola hidup masyarakat, termasuk masyarakat di sekitar kita.
- Digitalisasi membawa manfaat sekaligus risiko, sehingga dibutuhkan sikap bijak, kritis, dan bertanggung jawab dalam menggunakannya.

D. Pertanyaan Pemantik

- Apa perbedaan cara orang berbelanja di pasar tradisional dengan membayar menggunakan QRIS?
- Menurutmu, apakah digitalisasi selalu membawa perubahan yang baik? Mengapa?
- Bagaimana cara kita menyikapi perubahan agar tidak kehilangan nilai-nilai budaya lokal?

E. Sarana dan Prasarana

- Papan interaktif digital (smartboard) beserta konten interaktif: gambar, video singkat, kuis, dan studi kasus
- Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan alat tulis
- Kertas plano/HVS dan spidol untuk menyusun peta konsep atau infografis

F. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/tipikal yang telah mengenal gawai dan internet dalam kehidupan sehari-hari. Guru menyesuaikan pendampingan bagi peserta didik yang membutuhkan dukungan tambahan maupun yang membutuhkan tantangan lebih.

G. Model dan Metode Pembelajaran

- **Model:** Problem-Based Learning (PBL) dengan studi kasus.
- **Metode:** Eksplorasi media interaktif, diskusi kelompok, tanya jawab, dan presentasi.

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Konsep dan Bentuk Modernisasi serta Digitalisasi (2 x 40 Menit)

Tujuan yang dicapai: Tujuan Pembelajaran 1 dan 2.

Pendahuluan (10 Menit)

- Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan mengecek kehadiran serta kesiapan peserta didik.
- **Apersepsi:** Guru menampilkan dua gambar di papan interaktif digital (pasar tradisional vs pembayaran QRIS/e-commerce), lalu mengajukan pertanyaan pemantik.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan alur kegiatan.

Kegiatan Inti (60 Menit)

- **Tahap 1: Memahami Konsep (20 Menit)**
 - Guru menayangkan materi interaktif tentang pengertian modernisasi dan digitalisasi serta keterkaitan keduanya.
 - Peserta didik secara bergantian maju ke papan digital untuk mencocokkan istilah dengan pengertiannya (drag and drop).
- **Tahap 2: Mengidentifikasi Bentuk Digitalisasi (25 Menit)**
 - Peserta didik dibagi menjadi kelompok heterogen dan menerima LKPD 1.
 - Setiap kelompok mengidentifikasi contoh digitalisasi di bidang ekonomi (misalnya QRIS, e-commerce), sosial (misalnya media sosial, aplikasi pesan), dan pendidikan (misalnya pembelajaran daring, e-book) yang mereka temui sehari-hari.
- **Tahap 3: Presentasi dan Penguatan (15 Menit)**
 - Perwakilan kelompok menyampaikan hasil identifikasi, lalu menuliskan satu contoh di papan digital.

- Guru memberikan penguatan dan meluruskan konsep yang belum tepat.

Penutup (10 Menit)

- Guru dan peserta didik menyimpulkan konsep serta bentuk-bentuk digitalisasi.
- Refleksi dan kuis singkat 3 soal melalui papan interaktif digital.
- Guru menginformasikan materi Pertemuan 2 (dampak digitalisasi), lalu menutup dengan doa dan salam.

Pertemuan 2: Dampak Digitalisasi melalui Studi Kasus (2 x 40 Menit)

Tujuan yang dicapai: Tujuan Pembelajaran 3.

Pendahuluan (10 Menit)

- Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan mengecek kesiapan peserta didik.
- **Apersepsi:** Kuis kilat di papan interaktif digital untuk mengulang materi Pertemuan 1, dilanjutkan tayangan singkat tentang perubahan perilaku masyarakat akibat gawai.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan alur kegiatan.

Kegiatan Inti (60 Menit)

- **Tahap 1: Orientasi pada Masalah (10 Menit)**
 - Guru menampilkan beberapa studi kasus interaktif di papan digital (misalnya penipuan transaksi online, kecanduan gawai, kemudahan belajar daring, dan menurunnya interaksi tatap muka).
- **Tahap 2: Analisis Studi Kasus secara Berkelompok (30 Menit)**
 - Setiap kelompok memilih atau menerima satu studi kasus dan mengerjakan LKPD 2.
 - Kelompok menganalisis dampak positif dan negatif terhadap perilaku masyarakat, menentukan penyebabnya, dan merumuskan cara menyikapinya secara bijak.
 - Hasil analisis dituangkan dalam peta konsep atau infografis ringkas.
- **Tahap 3: Presentasi dan Tanggapan (20 Menit)**
 - Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil analisis, sementara kelompok lain memberikan tanggapan.
 - Guru memberikan penguatan dan menautkan hasil diskusi dengan nilai-nilai budaya lokal.

Penutup (10 Menit)

- Guru dan peserta didik menyimpulkan dampak positif dan negatif digitalisasi serta sikap yang bijak dalam menyikapinya.
- Refleksi akhir dan kuis interaktif 3 soal melalui papan interaktif digital.
- Guru memberikan apresiasi dan menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

I. ASESMEN

1. Asesmen Diagnostik (Awal Pertemuan 1)

Tanya jawab melalui pertanyaan pemantik untuk mengetahui pengalaman dan pemahaman awal peserta didik tentang teknologi digital.

2. Asesmen Formatif

- Observasi keaktifan peserta didik saat menggunakan papan interaktif digital dan berdiskusi.
- Kuis singkat 3 soal pada akhir setiap pertemuan.

3. Asesmen Sumatif

- LKPD 1 (identifikasi bentuk digitalisasi) dan LKPD 2 (analisis studi kasus dampak digitalisasi).
- Infografis/peta konsep dan presentasi kelompok.

4. Rubrik Penilaian Analisis Studi Kasus (LKPD 2 dan Presentasi)

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Perlu Bimbingan (1-2)
Identifikasi dampak	Dampak positif dan negatif lengkap, disertai contoh yang tepat	Dampak positif dan negatif teridentifikasi, contoh kurang lengkap	Hanya satu jenis dampak atau kurang tepat
Analisis penyebab dan solusi	Penyebab dan solusi logis serta realistis	Penyebab atau solusi cukup logis	Penyebab dan solusi belum jelas
Penyajian (infografis/presentasi)	Sistematis, jelas, dan menarik	Cukup sistematis dan jelas	Kurang terstruktur
Kerja sama kelompok	Seluruh anggota aktif berkontribusi	Sebagian besar anggota aktif	Hanya sebagian kecil anggota aktif

Nilai = (skor perolehan : skor maksimal 16) x 100.

J. Pengayaan dan Remedial

- **Pengayaan:** Peserta didik yang telah mencapai tujuan menganalisis studi kasus tambahan dan menyusun rekomendasi bijak bermedia digital untuk teman sebaya.
- **Remedial:** Peserta didik yang belum mencapai tujuan mendapat bimbingan kelompok kecil menggunakan contoh sederhana dari kehidupan sehari-hari dan ulasan ulang materi di papan interaktif.

K. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

- Apa hal baru yang kamu pelajari tentang modernisasi dan digitalisasi?
- Bagian mana yang masih sulit kamu pahami?
- Bagaimana kamu akan menggunakan teknologi digital secara lebih bijak?

Refleksi Guru

- Apakah tujuan pembelajaran tercapai dan apakah papan interaktif digital membantu pemahaman peserta didik?
- Bagian kegiatan mana yang perlu diperbaiki pada pembelajaran berikutnya?

LAMPIRAN

Lampiran 1: Ringkasan Bahan Ajar

- **Modernisasi:** proses perubahan masyarakat dari pola tradisional menuju pola yang lebih maju, terutama dalam teknologi, ekonomi, dan cara berpikir.
- **Digitalisasi:** proses pengalihan berbagai aktivitas dan informasi ke bentuk digital, misalnya pembayaran nontunai, komunikasi daring, dan pembelajaran digital.
- **Keterkaitan:** digitalisasi merupakan salah satu wujud modernisasi pada era saat ini.
- **Bentuk digitalisasi:** ekonomi (QRIS, e-commerce), sosial (media sosial, aplikasi pesan), dan pendidikan (pembelajaran daring, e-book).
- **Dampak positif:** akses informasi lebih cepat, transaksi lebih praktis, komunikasi lebih mudah, dan peluang usaha serta belajar yang lebih luas.
- **Dampak negatif:** penyebaran hoaks, kejahatan siber dan penipuan daring, kecanduan gawai, menurunnya interaksi tatap muka, serta tergesernya nilai budaya lokal.

Lampiran 2: LKPD 1 - Bentuk-Bentuk Digitalisasi

Nama Kelompok :

Anggota :

Bidang	Contoh Digitalisasi yang Kalian Temui	Perubahan dari Cara Sebelumnya
Ekonomi		
Sosial		
Pendidikan		

Lampiran 3: LKPD 2 - Analisis Studi Kasus Dampak Digitalisasi

Nama Kelompok :

Anggota :

Studi kasus yang dianalisis:

Pertanyaan Analisis	Positif / Penyebab	Negatif / Solusi Bijak
Apa dampak digitalisasi pada kasus ini terhadap perilaku masyarakat?		
Apa penyebab munculnya dampak tersebut dan bagaimana cara menyikapinya secara bijak?		

Tuangkan kesimpulan kelompok dalam peta konsep atau infografis ringkas pada kertas terpisah.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Grobogan, ... Oktober 2026
Guru Mata Pelajaran IPS

Yasri, S.Pd
NIP.197907192008011006

Alif Rizki Ramadhana, S.Pd.
NIP. 199901012025211026