

MODUL AJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
BAB 4: PEMBANGUNAN PEREKONOMIAN INDONESIA

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Komponen	Keterangan
Nama Penyusun	[Nama Guru Anda]
Satuan Pendidikan	[Nama Sekolah Anda]
Tahun Ajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Jenjang/Kelas	SMP / VIII
Bab/Topik	4 / Pembangunan Perekonomian Indonesia
Alokasi Waktu	40 JP (20 Pertemuan @ 2 JP)

B. Identifikasi Murid

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik memiliki pemahaman dasar tentang kegiatan ekonomi (produksi, distribusi, konsumsi) dan konsep perdagangan dari bab-bab sebelumnya. Mereka mungkin pernah mendengar istilah ekspor dan impor. Namun, pemahaman tentang dinamika perekonomian Indonesia secara historis (pasca kemerdekaan) dan konsep perdagangan internasional yang lebih kompleks (kebijakan, kerja sama) masih perlu dibangun.
Minat	Minat peserta didik bisa beragam. Ada yang mungkin tertarik pada sejarah ekonomi Indonesia (Orde Lama, Orde Baru, Reformasi). Sebagian lain mungkin lebih tertarik pada isu-isu kekinian seperti perdagangan internasional, ekonomi digital, dan peran IPTEK. Ada juga yang mungkin lebih fokus pada isu kependudukan dan dampaknya

	terhadap ekonomi. Modul ini dirancang untuk menyentuh semua aspek tersebut.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik membutuhkan koneksi yang jelas antara teori ekonomi dengan fenomena nyata di sekitar mereka, seperti harga barang, lapangan kerja, dan produk impor yang mereka gunakan (<i>Meaningful Learning</i>). Pembelajaran akan lebih efektif jika menggunakan studi kasus, simulasi, dan proyek kreatif yang membuat konsep ekonomi menjadi lebih hidup dan tidak membosankan (<i>Joyful Learning</i>). Aktivitas refleksi diperlukan untuk membangun kesadaran sebagai konsumen yang cerdas dan calon pelaku ekonomi yang bertanggung jawab (<i>Mindful Learning</i>).

C. Materi Pelajaran

1. **Perekonomian Indonesia Pasca Kemerdekaan:** Dinamika dan kebijakan ekonomi pada masa awal kemerdekaan, Orde Baru, dan Reformasi.
2. **Perdagangan Internasional:** Konsep ekspor-impor, faktor pendorong dan penghambat, serta kebijakan perdagangan.
3. **Kerja Sama Ekonomi Antarbangsa:** Peran Indonesia dalam lembaga kerja sama ekonomi regional dan internasional.
4. **Peran IPTEK dalam Perekonomian:** Dampak kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi terhadap kegiatan ekonomi.
5. **Dinamika Penduduk dan Pembangunan:** Hubungan antara kualitas dan kuantitas penduduk dengan pembangunan ekonomi.

D. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, & Berakhlak Mulia	Menunjukkan sikap jujur dan bertanggung jawab dalam kegiatan ekonomi. Mensyukuri kemajuan ekonomi sebagai karunia yang harus dikelola dengan baik.
Berkebinekaan Global	Memahami posisi dan peran Indonesia dalam kancah perekonomian global. Berinteraksi secara positif dengan produk dan budaya dari negara lain.
Gotong Royong	Berkolaborasi dalam merancang proyek ekonomi kreatif. Memahami pentingnya kerja sama antarbangsa untuk mencapai kesejahteraan bersama.
Mandiri	Menunjukkan inisiatif dalam mencari informasi tentang

	isu-isu ekonomi terkini dan mengelola keuangan pribadi secara sederhana dan bijak.
Bernalar Kritis	Menganalisis secara kritis kebijakan ekonomi pada masa lalu. Mengevaluasi dampak positif dan negatif perdagangan internasional dan perkembangan IPTEK.
Kreatif	Menghasilkan gagasan-gagasan inovatif dalam merancang proposal usaha atau solusi untuk masalah ekonomi di lingkungan sekitar.

E. Desain Pembelajaran

Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran (CP) Fase D	Peserta didik mampu menganalisis peran pemerintah dan masyarakat dalam mendorong pertumbuhan perekonomian. Ia dapat menganalisis perkembangan ekonomi di era digital. Peserta didik memahami tantangan pembangunan dan potensi Indonesia menjadi negara maju.
Lintas Disiplin Ilmu	Ekonomi (pembangunan, perdagangan internasional, IPTEK), Sejarah (kebijakan ekonomi pasca kemerdekaan), Sosiologi (dinamika penduduk, dampak sosial pembangunan), Geografi (potensi SDA dalam perdagangan).
Tujuan Pembelajaran Bab 4	1. Membandingkan kebijakan dan kondisi perekonomian Indonesia dari masa awal kemerdekaan hingga reformasi. 2. Menganalisis mekanisme perdagangan internasional serta dampaknya bagi Indonesia. 3. Mengevaluasi peran Indonesia dalam berbagai bentuk kerja sama ekonomi antarbangsa. 4. Merancang sebuah ide usaha kreatif yang memanfaatkan peran IPTEK dan ekonomi digital. 5. Menganalisis hubungan timbal balik antara dinamika kependudukan dengan pembangunan ekonomi.
Praktik Pedagogis (Pendekatan Deep Learning)	Model Pembelajaran: Project-Based Learning, Inquiry-Based Learning, Case Study. Metode: Analisis data ekonomi sederhana, simulasi perdagangan, riset mini, debat kebijakan, pembuatan proposal proyek.

Pemanfaatan Digital	Portal berita ekonomi, data perdagangan (BPS/BI), video tentang ekonomi kreatif dan industri 4.0, platform e-commerce sebagai studi kasus, kuis interaktif.
PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)	
Blok 1: Perjalanan Ekonomi Bangsa (Pertemuan 1-6)	
Fokus: Memahami dinamika perekonomian Indonesia dari masa ke masa.	
Pertemuan 1-3: Perekonomian Awal Kemerdekaan & Orde Baru	
● Kegiatan Awal (15 menit): ○ Studi Gambar: Guru menampilkan gambar mata uang ORI (Oeang Republik Indonesia) dan gambar program Swasembada Beras Orde Baru. "Kira-kira, apa tantangan ekonomi terbesar yang dihadapi Indonesia setelah baru merdeka? Apa yang coba dicapai pada gambar kedua?" ● Kegiatan Inti (110 menit untuk 2 pertemuan): 1. Analisis Narasi Sejarah: Peserta didik secara berkelompok membaca teks ringkas atau menonton video tentang kondisi ekonomi di dua era: ■ Kelompok A: Era Awal Kemerdekaan (inflasi tinggi, blokade ekonomi Belanda). ■ Kelompok B: Era Orde Baru (stabilitas, Revolusi Hijau, Pelita). 2. Setiap kelompok mengidentifikasi: 1) Masalah ekonomi utama, 2) Kebijakan yang diambil pemerintah, 3) Hasil dari kebijakan tersebut. ● Kegiatan Penutup (10 menit): ○ Diskusi Perbandingan: "Apa perbedaan utama fokus ekonomi pada masa awal kemerdekaan dengan masa Orde Baru?"	
Pertemuan 4-6: Ekonomi Masa Reformasi & Era Digital	
● Kegiatan Awal (10 menit): ○ Tanya Jawab (Meaningful): "Siapa di antara kalian yang pernah membeli barang lewat aplikasi online? Bagaimana cara bayarnya?" Arahkan diskusi ke perubahan cara berekonomi di era digital. ● Kegiatan Inti (115 menit untuk 2 pertemuan lebih): 1. Studi Kasus "Transformasi Ekonomi": Peserta didik menganalisis bagaimana internet dan IPTEK mengubah berbagai sektor ekonomi. Contoh kasus: ■ Transformasi ojek pangkalan menjadi ojek online. ■ Transformasi toko fisik menjadi toko di <i>e-commerce</i>. ■ Transformasi pembayaran tunai menjadi non-tunai (<i>e-wallet</i>). 2. Diskusi kelompok tentang dampak positif (kemudahan, jangkauan luas) dan negatif (persaingan, penipuan online) dari ekonomi digital. ● Kegiatan Penutup (10 menit): ○ Refleksi: "Keterampilan apa yang paling kamu butuhkan agar bisa sukses di era ekonomi digital ini?"	
Blok 2: Indonesia di Pasar Dunia (Pertemuan 7-12)	
Fokus: Memahami konsep perdagangan dan kerja sama ekonomi internasional.	

Pertemuan 7-9: Ekspor dan Impor

- **Kegiatan Awal (15 menit):**
 - **Mindful Observation:** "Perhatikan label di bajumu, sepatumu, atau tasmu. Ada tulisan 'Made in...' apa saja yang kalian temukan?" Diskusikan mengapa ada barang dari luar negeri di Indonesia, dan sebaliknya.
- **Kegiatan Inti (110 menit untuk 2 pertemuan):**
 1. **Identifikasi Produk:** Guru menjelaskan konsep ekspor dan impor. Peserta didik secara berkelompok membuat daftar: 5 produk yang diekspor Indonesia (misal: kelapa sawit, kopi, tekstil) dan 5 produk yang diimpor Indonesia (misal: smartphone, gandum, mesin).
 2. **Debat Kebijakan Sederhana (Joyful):** Guru memberi mosi: "Pemerintah seharusnya melarang impor semua produk untuk melindungi produk dalam negeri." Kelas dibagi tim Pro dan Kontra untuk berdebat.
 3. Guru memfasilitasi diskusi tentang pentingnya keseimbangan antara ekspor dan impor.
- **Kegiatan Penutup (10 menit):**
 - **Exit Ticket:** "Menurutmu, apa satu produk Indonesia yang punya potensi besar untuk diekspor lebih banyak lagi?"

Pertemuan 10-12: Kerja Sama Ekonomi Antarbangsa

- **Kegiatan Awal (10 menit):**
 - **Tebak Logo:** Guru menampilkan logo-logo organisasi ekonomi (ASEAN, APEC, WTO). Peserta didik mencoba menebaknya.
- **Kegiatan Inti (115 menit untuk 2 pertemuan lebih):**
 1. **Riset Mini:** Setiap kelompok memilih satu lembaga kerja sama ekonomi (misal: MEA/Masyarakat Ekonomi ASEAN, APEC).
 2. Mereka mencari informasi sederhana tentang: Tujuan lembaga tersebut dan satu contoh manfaatnya bagi Indonesia.
 3. **Presentasi Infografis:** Setiap kelompok membuat satu lembar infografis sederhana tentang lembaga yang mereka riset dan mempresentasikannya.
- **Kegiatan Penutup (10 menit):**
 - **Refleksi:** "Mengapa sebuah negara tidak bisa maju secara ekonomi jika hanya sendirian (tanpa bekerja sama dengan negara lain)?"

Blok 3: Penduduk sebagai Modal Pembangunan (Pertemuan 13-16)

Fokus: Menganalisis hubungan antara dinamika penduduk dengan pembangunan ekonomi.

Pertemuan 13-16: Dampak Dinamika Penduduk

- **Kegiatan Awal (15 menit):**
 - **Mindful Reflection:** "Bayangkan sebuah keluarga dengan 2 anak dan sebuah keluarga dengan 10 anak, dengan penghasilan orang tua yang sama. Menurutmu, keluarga mana yang lebih mudah untuk memenuhi kebutuhan pendidikan dan kesehatan anaknya? Mengapa?" Arahkan ke hubungan jumlah penduduk dengan kesejahteraan.
- **Kegiatan Inti (155 menit untuk 3 pertemuan):**
 1. **Analisis Hubungan Sebab-Akibat:** Guru menjelaskan konsep bonus demografi.

Peserta didik dalam kelompok mendiskusikan dua skenario:

- Skenario A (Dampak Positif): Jika jumlah penduduk usia produktif besar dan semuanya terdidik serta sehat, apa dampaknya bagi ekonomi negara?
- Skenario B (Dampak Negatif): Jika jumlah penduduk usia produktif besar tapi banyak yang menganggur dan tidak terampil, apa dampaknya bagi ekonomi dan sosial negara?

2. **Problem Solving:** "Melihat kondisi Indonesia saat ini, tantangan apa yang harus diatasi agar bonus demografi benar-benar menjadi 'bonus', bukan 'bencana'?"
(Arahkan ke isu kualitas pendidikan, kesehatan, dan lapangan kerja).

- **Kegiatan Penutup (10 menit):**

- **Diskusi:** "Bagaimana cara pemerintah mengatasi masalah dinamika penduduk?"
(Program KB, peningkatan kualitas pendidikan, pemerataan pembangunan).

Blok 4: Menjadi Pelaku Ekonomi Kreatif (Pertemuan 17-20)

Fokus: Merancang ide ekonomi kreatif sebagai proyek akhir bab.

Pertemuan 17-20: Proyek "Wirausaha Muda Digital"

- **Kegiatan Inti (Proyek):**

1. **Brainstorming Ide (Joyful & Meaningful):** Guru memutar video tentang contoh-contoh sukses ekonomi kreatif di Indonesia (misal: di bidang kuliner, fashion, aplikasi, konten digital).
2. Secara berkelompok, peserta didik diminta untuk merancang sebuah proposal sederhana untuk sebuah usaha yang berbasis potensi lokal dan memanfaatkan teknologi digital.
3. **Struktur Proposal Sederhana:**
 - Nama Usaha dan Logo.
 - Produk/Jasa yang ditawarkan (berbasis potensi lokal, misal: makanan khas, kerajinan, jasa tur).
 - Target Pasar.
 - Strategi Pemasaran Digital (misal: menggunakan Instagram, TikTok, atau membuat website sederhana).
4. Guru berperan sebagai "konsultan bisnis" yang memberikan masukan selama proses pengerjaan.

- **Kegiatan Penutup (Presentasi dan Refleksi Akhir Bab):**

1. **"Shark Tank" / Presentasi Investor:** Setiap kelompok mempresentasikan proposal usahanya di depan kelas seolah-olah sedang mencari investor.
2. **Refleksi Menyeluruh:** "Setelah menyelesaikan bab ini, apa peran yang ingin kamu ambil dalam pembangunan perekonomian Indonesia di masa depan?"

F. Asesmen

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Awal (Diagnostik)	- Tanya Jawab Lisan: Menggali pemahaman awal tentang arti 'pembangunan' dan 'ekonomi'.

	- Curah Pendapat: "Sebutkan sebanyak-banyaknya merek produk dari luar negeri yang kamu tahu."
Asesmen Formatif (Proses)	- Observasi: Menilai kemampuan analisis dan argumentasi selama kegiatan diskusi dan debat. - Penilaian Kinerja: Menilai hasil identifikasi produk ekspor-impor dan riset mini tentang lembaga kerja sama ekonomi. - Catatan Anekdote: Mencatat ide-ide kreatif dan pertanyaan kritis yang muncul dari peserta didik selama proses pembelajaran.
Asesmen Sumatif (Akhir Bab)	- Penilaian Proyek: Menilai proposal "Wirausaha Muda Digital" dengan rubrik yang mencakup aspek orisinalitas ide, kelayakan konsep, pemanfaatan teknologi, dan potensi dampak ekonomi. - Tes Tulis: Soal esai yang membutuhkan analisis. Contoh: "Jelaskan bagaimana perkembangan IPTEK dapat menjadi peluang sekaligus ancaman bagi perekonomian Indonesia!"

G. Pengayaan dan Remedial

- **Pengayaan:** Peserta didik yang cepat paham dapat diberi tugas untuk menganalisis satu kebijakan ekonomi terkini dari berita (misalnya, kenaikan harga BBM, pembangunan IKN) dan menuliskan analisis singkat tentang potensi dampak positif dan negatifnya.
- **Remedial:** Bagi peserta didik yang kesulitan memahami konsep abstrak seperti kebijakan fiskal atau kerja sama internasional, guru dapat menggunakan analogi sederhana (misal: mengelola uang jajan sebagai analogi APBN) dan diagram alur yang jelas untuk menjelaskan proses ekspor-impor.

H. Refleksi Diri Peserta Didik dan Pendidik

Untuk Peserta Didik:

1. Dari semua topik ekonomi yang kita bahas, mana yang paling membuatmu penasaran untuk dipelajari lebih lanjut?
2. Menurutmu, apa langkah paling penting yang harus dilakukan Indonesia agar bisa menjadi negara maju?
3. Apakah kamu lebih suka berbelanja produk dalam negeri atau luar negeri? Mengapa? Adakah perubahan cara pandangmu setelah bab ini?
4. Keterampilan apa (misal: merancang ide, presentasi, analisis) yang paling terasa berkembang saat mengerjakan proyek wirausaha?

Untuk Pendidik:

1. Apakah penggunaan studi kasus dan simulasi berhasil membuat konsep ekonomi lebih mudah dipahami dan relevan bagi peserta didik?
2. Bagaimana saya bisa lebih efektif dalam menghubungkan peristiwa ekonomi masa lalu dengan isu-isu yang dihadapi peserta didik saat ini?
3. Apakah proyek akhir berhasil memicu kreativitas dan pemikiran kewirausahaan pada

peserta didik?

4. Strategi apa yang akan saya perbaiki untuk menjelaskan data atau grafik ekonomi agar tidak terlihat menakutkan bagi peserta didik?