

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA
FASE C - KELAS 6

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	
Satuan Pendidikan	www.sangpendidik.com
Tahun Ajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Jenjang/Kelas	SD / VI (Enam)
Fase	C
Bab/Topik	Bab 2: Musisi Indonesia di Pentas Dunia
Alokasi Waktu	6 Minggu (d disesuaikan dengan 1 bab pada buku panduan)

B. IDENTIFIKASI MURID

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik sudah dapat memahami ide pokok dari sebuah teks. Mereka memiliki pengetahuan umum tentang beberapa jenis musik dan seni. Namun, kemampuan untuk menganalisis teks secara mendalam, membuat peta pikiran yang terstruktur, dan melakukan wawancara dengan sistematis masih perlu diasah.
Minat Belajar	Sebagian besar peserta didik menunjukkan minat pada musik, film, dan budaya populer, baik dari dalam negeri maupun luar negeri (misalnya Korea, Jepang, Amerika). Minat ini menjadi modal kuat untuk membahas topik diplomasi budaya. Beberapa peserta didik juga gemar bermain musik atau menari.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik memerlukan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan Deep Learning:

	1. Pembelajaran Bermakna (Meaningful): Mengaitkan kesuksesan musisi Indonesia dengan rasa bangga sebagai bangsa dan potensi seni budaya lokal di lingkungan mereka. 2. Pembelajaran Menyenangkan (Joyful): Menggunakan media audio-visual (musik, video klip), membuat peta pikiran yang kreatif, dan melakukan simulasi wawancara. 3. Pembelajaran Penuh Kesadaran (Mindful): Melatih peserta didik untuk mendengarkan secara aktif saat wawancara dan merefleksikan potensi diri serta budaya lokal yang bisa dikembangkan.
--	---

C. MATERI PELAJARAN

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

1. **Analisis Teks Informatif:** Memahami dan mendiskusikan artikel tentang musisi Indonesia dan peran seni sebagai diplomasi budaya.
2. **Peta Pikiran:** Mengorganisasi dan memvisualisasikan ide-ide tentang potensi seni budaya Indonesia.
3. **Wawancara:** Mempelajari teknik dan etika wawancara, mulai dari menyusun pertanyaan hingga menuliskan hasilnya.
4. **Pengambilan Keputusan:** Berdiskusi dan mengambil keputusan secara kelompok berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Bernalar Kritis	Menganalisis artikel untuk menemukan ide pokok dan ide pendukung, serta mengevaluasi potensi seni budaya sebagai alat diplomasi.
Kreatif	Menghasilkan gagasan-gagasan orisinal dalam membuat peta pikiran dan merancang pertanyaan wawancara yang mendalam.
Gotong Royong	Berkolaborasi dalam diskusi kelompok untuk membuat peta pikiran dan mengambil keputusan bersama terkait program pentas seni.
Berkebinekaan Global	Mengenal dan menghargai produk budaya dari bangsa lain (seperti Hallyu Wave) sambil menumbuhkan kebanggaan pada potensi budaya Indonesia untuk mendunia.

E. DESAIN PEMBELAJARAN

Komponen	Deskripsi
----------	-----------

Capaian Pembelajaran (Fase C)	Peserta didik mampu menjelaskan kembali ide pokok dan beberapa ide pendukung dari teks informasional, berpartisipasi aktif dalam diskusi dengan mempresentasikan gagasan, dan mampu menulis laporan sederhana (hasil wawancara) untuk menyampaikan informasi.
Lintas Disiplin Ilmu	IPS: Konsep diplomasi, hubungan antarnegara, industri kreatif, dan budaya. Seni Budaya: Mengenal beragam jenis kesenian daerah dan modern.
Tujuan Pembelajaran (Bab 2)	1. Memahami isi artikel tentang musisi Indonesia dan diplomasi budaya serta menjawab pertanyaan pemahaman. 2. Membuat peta pikiran untuk mengorganisasi gagasan tentang potensi diplomasi lunak Indonesia. 3. Merancang dan melakukan wawancara sederhana untuk menggali informasi tentang seni budaya lokal. 4. Menuliskan hasil wawancara dalam bentuk laporan singkat yang informatif.
Praktik Pedagogis (Pendekatan <i>Deep Learning</i>)	Model Pembelajaran: Project-Based Learning (PjBL) dan Cooperative Learning (Pembelajaran Kooperatif). Metode: Diskusi kelompok, analisis teks dan video, pembuatan peta pikiran, simulasi, dan praktik wawancara.
Pemanfaatan Digital	Memanfaatkan platform musik (Spotify, YouTube) untuk mendengarkan karya musisi. Menggunakan internet (jika tersedia) untuk mencari contoh seni budaya Indonesia yang mendunia.

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

BLOK 1: Seni, Budaya, dan Diplomasi (Minggu 1-2)

Pertemuan 1-2: Musisi yang Mendunia

- **Kegiatan Awal (15 menit):**

1. **Pembelajaran Menyenangkan (*Joyful*):** Guru memulai dengan permainan "Tebak Lagu Daerah/Nasional". Ini akan membangun antusiasme dan mengaitkan dengan tema musik.
2. Guru memutar salah satu musik dari Joey Alexander (jika memungkinkan) atau menunjukkan fotonya. Pertanyaan pemantik: "Siapa yang kenal musisi ini? Menurut kalian, apa yang membuatnya hebat?"

- **Kegiatan Inti (65 menit):**

1. Guru membacakan artikel "Joey Alexander, Pianis yang Mendunia". Peserta didik menyimak sambil mencatat informasi penting atau kata sulit.
2. Diskusi klasikal membahas kosakata baru (*pianis, improvisasi, otodidak, nomine*).
3. Peserta didik menjawab pertanyaan pemahaman bacaan untuk mengukur kecakapan memahami bacaan.

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

1. **Refleksi (*Mindful*):** Peserta didik menuliskan satu kalimat: "Setelah mengenal Joey Alexander, saya merasa bangga menjadi anak Indonesia karena..."

Pertemuan 3-4: Peta Pikiran Diplomasi Lunak Indonesia

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

1. **Pembelajaran Bermakna (*Meaningful*):** Diskusi singkat: "Apakah kalian suka K-Pop atau anime Jepang? Mengapa hal itu bisa sangat terkenal di seluruh dunia? Mungkinkah seni dari Indonesia juga bisa seperti itu?"

- **Kegiatan Inti (70 menit):**

1. Peserta didik membaca artikel "Seni sebagai Kekuatan Diplomasi Budaya".
2. Guru menjelaskan cara membuat peta pikiran yang efektif.
3. **Asesmen Formatif (Kinerja):** Dalam kelompok, peserta didik berdiskusi dan membuat sebuah peta pikiran tentang "Potensi Diplomasi Lunak Indonesia". Mereka bebas menambahkan cabang-cabang ide (misal: makanan, film, musik, pariwisata, fashion) dan contoh-contohnya.
4. Setiap kelompok mempresentasikan peta pikiran mereka.

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

1. Guru memberikan apresiasi terhadap ide-ide kreatif dari setiap kelompok dan menegaskan bahwa semua potensi itu nyata dan bisa diwujudkan.

BLOK 2: Menggali Informasi Lokal (Minggu 3-4)

Pertemuan 5-6: Belajar Teknik Wawancara

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

1. Guru menunjukkan video singkat contoh wawancara (jika memungkinkan) atau transkrip wawancara "Panggung Dunia Eko Supriyanto".

- **Kegiatan Inti (70 menit):**

1. Peserta didik membaca dan membahas transkrip wawancara tersebut, fokus pada cara pewawancara bertanya dan cara narasumber menjawab.
2. Guru menjelaskan langkah-langkah melakukan wawancara yang baik: menentukan narasumber, menyusun daftar pertanyaan (5W+1H), etika saat wawancara (sopan, mendengarkan aktif), dan mencatat poin-poin penting.
3. **Bermain Peran (*Joyful*):** Peserta didik berpasangan dan berlatih melakukan wawancara singkat dengan tema "Hobi dan Cita-cita".

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

1. Peserta didik berbagi kesulitan atau tips yang mereka temukan saat berlatih wawancara.

Pertemuan 7-8: Merancang dan Melakukan Wawancara

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

1. Guru menjelaskan proyek wawancara: Setiap kelompok akan mencari seorang narasumber di lingkungan sekolah atau rumah (guru, seniman lokal, orang tua, pengrajin) untuk diwawancarai tentang seni atau permainan tradisional yang mereka ketahui.

- **Kegiatan Inti (70 menit):**

1. Dalam kelompok, peserta didik menentukan narasumber dan menyusun daftar pertanyaan wawancara.
2. Guru memeriksa dan memberikan masukan terhadap draf pertanyaan setiap kelompok.

3. Peserta didik diberi waktu untuk melakukan wawancara di luar jam pelajaran.

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

1. Guru mengingatkan tentang etika saat menghubungi dan bertemu narasumber.

BLOK 3: Melaporkan Hasil dan Mengambil Keputusan (Minggu 5-6)

Pertemuan 9-10: Menulis Laporan Hasil Wawancara

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

1. Setiap kelompok berbagi pengalaman menarik saat melakukan wawancara.

- **Kegiatan Inti (70 menit):**

1. Guru memberikan contoh format laporan hasil wawancara yang sederhana (Narasi singkat berisi informasi yang didapat).
2. **Asesmen Formatif (Menulis):** Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menuliskan hasil wawancara mereka menjadi sebuah laporan singkat.

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

1. Setiap kelompok membacakan satu informasi paling menarik yang mereka dapatkan dari narasumber mereka.

Pertemuan 11-12: Diskusi Pentas Seni dan Refleksi

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

1. Pertanyaan pemantik: "Dari hasil wawancara kalian, seni atau permainan tradisional apa yang paling menarik untuk ditampilkan di sebuah acara sekolah?"

- **Kegiatan Inti (70 menit):**

1. **Pengambilan Keputusan (Meaningful):** Setiap kelompok mengajukan satu usulan seni/permainan tradisional untuk "Program Pentas Seni Sekolah".
2. Diskusi kelas untuk membahas kelebihan dan kekurangan setiap usulan. Kelas kemudian mengambil keputusan bersama melalui musyawarah atau voting.
3. **Refleksi Bab (Mindful):** Peserta didik mengisi lembar refleksi pribadi tentang apa yang telah mereka pelajari di Bab 2.

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

1. Guru mengapresiasi seluruh proses kerja kelompok dan mengumumkan "Program Pentas Seni" yang terpilih, sambil memberikan gambaran untuk bab selanjutnya.

ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Awal (Diagnostik)	Diskusi kelas di awal bab untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik tentang musisi Indonesia dan seni budaya.
Asesmen Proses (Formatif)	1. Penilaian Kinerja: - Pembuatan Peta Pikiran (dinilai berdasarkan kreativitas, kelengkapan ide, dan kerjasama kelompok). - Praktik Wawancara (observasi terhadap kemampuan bertanya dan

	etika). 2. Penilaian Produk: - Laporan Hasil Wawancara (dinilai berdasarkan kelengkapan informasi, keruntutan, dan penggunaan bahasa).
Asesmen Akhir Bab (Sumatif)	Penilaian sumatif akan dilaksanakan pada akhir semester.

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan:**

- Peserta didik diminta membuat poster digital sederhana (menggunakan Canva atau aplikasi sejenis) untuk mempromosikan salah satu seni budaya Indonesia yang berpotensi mendunia.
- Menulis sebuah artikel pendek (mirip teks di buku siswa) tentang musisi atau seniman Indonesia lain yang mereka kagumi.

- **Remedial:**

- Mendengarkan kembali rekaman atau membaca ulang artikel di buku siswa bersama guru dalam kelompok kecil.
- Memberikan contoh daftar pertanyaan wawancara yang lebih terstruktur sebagai panduan.
- Latihan membuat peta pikiran dengan topik yang lebih sederhana (misalnya "Jenis-jenis Musik yang Aku Suka").

REFLEKSI DIRI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK

a. Lembar Refleksi Diri Peserta Didik

Pernyataan Refleksi	Sangat Paham	Paham	Mulai Paham	Belum Paham
Saya dapat menjelaskan mengapa seni dan budaya itu penting bagi sebuah negara.				
Saya dapat membuat peta pikiran untuk menyajikan ide-ide saya.				
Saya tahu langkah-langkah untuk melakukan wawancara yang baik.				
Saya bisa menuliskan informasi yang saya dapat dari wawancara menjadi sebuah laporan.				
Saya merasa lebih bangga dengan seni dan budaya Indonesia.				

Pertanyaan Refleksi Pribadi:

1. Kegiatan apa yang paling aku sukai di bab ini? Mengapa?

2. Apa tantangan terbesar yang aku hadapi saat melakukan wawancara?
3. Seni budaya lokal apa dari daerahku yang menurutku bisa mendunia?

b. Refleksi Pendidik

- Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajarkan bab ini:
- Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya:
- Kegiatan yang paling disukai peserta didik:
- Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik:
- Buku atau sumber lain yang saya temukan dan bermanfaat untuk mengajar bab ini: