

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

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah : SMP / MTs :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Fase / Kelas /Semester : D / VII / Ganjil
Alokasi Waktu : 8 Jam Pelajaran (4 pertemuan x 2 JP)
Tahun Pelajaran : 2025 / 2026

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik pada umumnya telah memiliki pemahaman dasar tentang lingkungan sosial di sekitar mereka, seperti keluarga, teman sebaya, dan masyarakat desa/kota tempat tinggal. Mereka mungkin sudah pernah berpartisipasi dalam kegiatan sosial sederhana di sekolah atau lingkungan rumah (misalnya, kerja bakti, penggalangan dana kecil). Keterampilan yang mungkin sudah dimiliki antara lain kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dalam kelompok kecil, dan menyampaikan pendapat. Namun, pemahaman tentang konsep pemberdayaan, faktor-faktor yang memengaruhi, serta langkah-langkah konkret dalam pemberdayaan masyarakat, masih perlu dibentuk dan diperdalam.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi pelajaran "Pemberdayaan Masyarakat" ini termasuk jenis pengetahuan konseptual, prosedural, dan juga afektif. Konsep-konsep seperti pemberdayaan, partisipasi, potensi lokal, masalah sosial, dan solusi berbasis komunitas akan dijelaskan. Materi ini sangat relevan dengan kehidupan nyata peserta didik karena mereka adalah bagian dari masyarakat yang akan diberdayakan atau bahkan menjadi agen pemberdayaan di masa depan. Tingkat kesulitan materi bersifat moderat, karena membutuhkan pemahaman terhadap masalah sosial yang kompleks dan kemampuan berpikir sistematis dalam mencari solusi. Struktur materi akan disusun dari pengenalan konsep pemberdayaan, identifikasi potensi dan masalah di masyarakat, hingga merancang aksi nyata pemberdayaan. Integrasi nilai dan karakter akan ditekankan pada sikap empati, peduli sosial, kolaboratif, kreatif dalam mencari solusi, mandiri, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial.

D. DIMENSI LULUSAN PEMBELAJARAN

Dalam pembelajaran ini, dimensi profil lulusan yang akan dicapai meliputi:

- **Kewargaan:** Peserta didik memiliki kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggung jawab, serta mampu berkontribusi aktif dalam masyarakat.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis permasalahan sosial di masyarakat dan mengevaluasi berbagai alternatif solusi.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan ide-ide inovatif dalam upaya

pemberdayaan masyarakat.

- **Kolaborasi:** Peserta didik dapat bekerja sama secara efektif dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama dalam proyek pemberdayaan.
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu mengambil inisiatif dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran dan proyek yang dilakukan.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu menyampaikan ide, gagasan, dan hasil kerja secara jelas dan persuasif.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir fase D, peserta didik mampu:

- Menganalisis konsep pemberdayaan masyarakat, faktor-faktor yang memengaruhinya, serta urgensinya dalam pembangunan berkelanjutan.
- Mengidentifikasi potensi dan permasalahan sosial yang ada di lingkungan sekitar sebagai dasar upaya pemberdayaan.
- Merancang dan mengimplementasikan aksi nyata sederhana yang berbasis pada prinsip pemberdayaan masyarakat.
- Menyajikan hasil analisis dan proyek pemberdayaan secara komunikatif dan kolaboratif dengan berbagai media.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn):** Konsep hak dan kewajiban warga negara, partisipasi masyarakat, demokrasi, dan nilai-nilai kebersamaan.
- **Bahasa Indonesia:** Keterampilan berkomunikasi, menulis laporan, dan presentasi yang efektif.
- **Matematika:** Pengumpulan dan analisis data sederhana (misalnya, survei masalah sosial, data potensi).
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Penggunaan media digital untuk riset, pengolahan data, presentasi, dan publikasi proyek.
- **Seni Budaya:** Menciptakan media kampanye atau ekspresi kreatif terkait isu pemberdayaan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Memahami Konsep Dasar Pemberdayaan Masyarakat

- **Tujuan Pembelajaran:** Melalui diskusi interaktif dan studi kasus, peserta didik dapat menjelaskan pengertian pemberdayaan masyarakat, mengidentifikasi tujuan dan prinsip-prinsipnya, serta menunjukkan sikap peduli sosial.

Pertemuan 2: Mengidentifikasi Potensi dan Permasalahan Sosial di Lingkungan Sekitar

- **Tujuan Pembelajaran:** Melalui eksplorasi lapangan dan wawancara sederhana, peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai potensi (sumber daya, kearifan lokal) dan permasalahan sosial (lingkungan, ekonomi, pendidikan) yang ada di lingkungan sekitar sekolah/tempat tinggal dengan cermat, serta menunjukkan kemampuan penalaran kritis.

Pertemuan 3: Merancang Solusi Berbasis Komunitas untuk Pemberdayaan

- **Tujuan Pembelajaran:** Melalui diskusi kelompok dan pemecahan masalah, peserta didik dapat merumuskan ide-ide solusi kreatif untuk mengatasi permasalahan sosial yang telah diidentifikasi dengan memanfaatkan potensi lokal, serta menunjukkan sikap kolaboratif.

Pertemuan 4: Implementasi dan Presentasi Proyek Pemberdayaan Sederhana

- **Tujuan Pembelajaran:** Melalui kerja proyek dan presentasi, peserta didik mampu

mengimplementasikan aksi nyata pemberdayaan sederhana (misalnya, kampanye, pembuatan prototipe solusi) dan menyajikannya secara menarik, serta menunjukkan kemandirian dan keterampilan komunikasi yang baik.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Program kebersihan lingkungan di RT/RW.
- Kegiatan ekonomi kreatif berbasis potensi lokal (misalnya, kerajinan, kuliner).
- Upaya peningkatan minat baca di perpustakaan desa/pojok baca.
- Kampanye anti-sampah plastik di sekolah atau lingkungan sekitar.
- Pengembangan potensi wisata lokal sederhana.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK)

- **Eksplorasi Lapangan:** Peserta didik diajak melakukan observasi langsung di lingkungan sekitar sekolah atau tempat tinggal untuk mengidentifikasi potensi dan masalah sosial.
- **Wawancara:** Peserta didik melakukan wawancara sederhana dengan tokoh masyarakat, ketua RT/RW, atau warga sekitar untuk mendapatkan informasi mengenai kondisi sosial dan kebutuhan masyarakat.
- **Diskusi Kelompok:** Peserta didik berdiskusi intensif untuk menganalisis data hasil eksplorasi dan wawancara, merumuskan ide proyek, dan merencanakan langkah implementasi.
- **Presentasi:** Peserta didik mempresentasikan proposal proyek, progres, dan hasil akhir proyek mereka di depan kelas atau pihak terkait.

MITRA PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (misalnya, PPKn, Bahasa Indonesia), staf sekolah (kebersihan, keamanan), komite sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Ketua RT/RW, tokoh masyarakat, perwakilan karang taruna, organisasi kepemudaan, PKK, UMKM lokal, atau perwakilan dinas terkait (misalnya, Dinas Lingkungan Hidup, Dinas Sosial).
- **Masyarakat:** Warga sekitar yang menjadi target atau partisipan proyek pemberdayaan.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Ruang kelas yang dapat diatur fleksibel untuk diskusi kelompok dan presentasi, area di luar kelas untuk observasi (taman sekolah, kantin, sekitar lingkungan sekolah), dan jika memungkinkan, area masyarakat untuk eksplorasi lapangan.
- **Ruang Virtual:** Penggunaan platform Learning Management System (LMS) untuk berbagi materi, forum diskusi, kolaborasi dokumen, dan pengumpulan tugas. Pemanfaatan perpustakaan digital untuk mencari referensi data dan informasi.
- **Budaya Belajar:** Mendorong budaya belajar yang kolaboratif, di mana peserta didik saling mendengarkan, menghargai pendapat, dan bekerja sama dalam tim. Menumbuhkan sikap partisipatif aktif dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap permasalahan sosial serta keinginan untuk berkontribusi.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perencanaan:** Menggunakan Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom, Moodle, atau Microsoft Teams untuk mengunggah rencana pembelajaran, materi ajar (buku digital, artikel), rubrik penilaian, dan panduan proyek.
- **Pelaksanaan:** Memanfaatkan forum diskusi daring di LMS untuk diskusi lanjutan, berbagi *link* video inspiratif tentang pemberdayaan, menggunakan *tool* kolaborasi daring (misalnya Google Docs, Padlet) untuk *brainstorming* ide proyek, dan mengakses perpustakaan digital untuk riset data.
- **Asesmen:** Melakukan asesmen daring melalui kuesioner digital untuk refleksi, pengumpulan laporan proyek dalam format digital, dan presentasi daring (jika diperlukan) menggunakan aplikasi *video conference* atau rekaman video.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1:

MEMAHAMI KONSEP DASAR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

KEGIATAN PENDAHULUAN

- **Pembukaan & Kesadaran Diri (Mindful Learning):** Guru menyapa peserta didik dan mengajak mereka untuk menyadari diri sebagai bagian dari komunitas. Guru dapat memulai dengan pertanyaan "Apa yang kamu rasakan ketika melihat seseorang kesulitan di sekitarmu?" atau "Bagaimana perasaanmu jika kamu bisa membantu orang lain?"
- **Apersepsi & Koneksi Makna (Meaningful Learning):** Guru menampilkan beberapa gambar atau video singkat tentang kegiatan gotong royong, kerja bakti, atau inisiatif masyarakat yang positif. Guru bertanya, "Apa yang sedang mereka lakukan? Mengapa mereka melakukannya?" Guru menghubungkan kegiatan tersebut dengan konsep 'pemberdayaan'.
- **Motivasi & Kegembiraan (Joyful Learning):** Guru menanyakan "Apakah kalian pernah mendengar istilah 'pemberdayaan'?" atau "Menurut kalian, apa itu 'daya' dalam kata 'pemberdayaan'?" Guru menjanjikan bahwa di akhir bab ini, mereka akan mampu merancang sebuah 'kekuatan' untuk masyarakat.

KEGIATAN INTI)

Eksplorasi & Pemahaman Konsep (Memahami, Bermakna):

- **Diferensiasi Konten:** Guru menyediakan bahan bacaan tentang pengertian, tujuan, dan prinsip pemberdayaan masyarakat dari buku teks, artikel berita singkat, atau video edukasi. Peserta didik dapat memilih sumber yang paling mereka pahami.
- **Diskusi Interaktif & Aplikasi (Mengaplikasi, Menggembirakan):** Peserta didik dibagi dalam kelompok. Setiap kelompok diberikan studi kasus sederhana (misalnya, desa yang kesulitan air bersih, anak-anak putus sekolah). Mereka diminta mendiskusikan bagaimana konsep pemberdayaan dapat diterapkan dalam kasus tersebut.
- **Bermain Peran (Joyful Learning):** Beberapa kelompok dapat diminta memerankan skenario singkat di mana mereka berperan sebagai fasilitator pemberdayaan atau anggota masyarakat yang diberdayakan.

Refleksi & Berkesadaran (Merefleksi, Berkesadaran):

- Guru membimbing peserta didik untuk merefleksikan pemahaman mereka tentang pentingnya pemberdayaan. "Mengapa penting bagi sebuah komunitas untuk

berdaya?"

- Setiap peserta didik menuliskan satu kata kunci atau kalimat pendek yang merangkum inti dari pemberdayaan masyarakat.

KEGIATAN PENUTUP

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik positif atas partisipasi dan ide-ide yang muncul dalam diskusi. Guru juga mengoreksi miskonsepsi yang mungkin ada.
- **Penyimpulan Pembelajaran:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan pengertian, tujuan, dan prinsip-prinsip pemberdayaan masyarakat.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru menyampaikan bahwa pertemuan berikutnya akan fokus pada identifikasi potensi dan masalah di lingkungan sekitar, dan meminta peserta didik untuk mulai mengamati hal tersebut di rumah mereka.

PERTEMUAN 2:

MENGIDENTIFIKASI POTENSI DAN PERMASALAHAN SOSIAL DI LINGKUNGAN SEKITAR

KEGIATAN PENDAHULUAN

- **Pembukaan & Kesadaran Diri:** Guru mengajak peserta didik untuk mengamati sekeliling kelas atau sekolah secara *mindful*, melihat detail-detail kecil yang biasanya terlewat.
- **Apersepsi & Koneksi Makna:** Guru menampilkan gambar atau video tentang lingkungan yang memiliki masalah (misalnya, sampah berserakan, anak-anak tidak sekolah) dan lingkungan yang memiliki potensi (misalnya, kerajinan tangan, sumber mata air). Guru bertanya, "Apa yang kalian lihat? Mengapa ada perbedaan?"
- **Motivasi & Kegembiraan:** Guru mengajak peserta didik bermain "detektif sosial" di mana mereka akan menjadi penjelajah untuk menemukan "harta karun" (potensi) dan "kasus misteri" (masalah) di lingkungan mereka.

KEGIATAN INTI

Eksplorasi Lapangan & Pemahaman (Memahami, Bermakna):

- **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dibagi dalam kelompok. Setiap kelompok diberikan lembar observasi dan wawancara sederhana. Guru memberikan opsi lokasi observasi (area sekolah, kantin, taman, atau bahkan meminta mereka mengamati di lingkungan rumah/komunitas setelah jam pelajaran).
- **Pengumpulan Data & Aplikasi (Mengaplikasi, Bermakna):** Peserta didik mengumpulkan data potensi (misalnya, sumber daya alam, keterampilan warga, kearifan lokal) dan permasalahan sosial (misalnya, kebersihan, kemacetan kecil, kurangnya fasilitas) melalui observasi langsung dan wawancara singkat (jika memungkinkan dengan staf sekolah atau warga yang sedang beraktivitas).
- **Visualisasi Data (Joyful Learning):** Peserta didik membuat peta pikiran atau sketsa sederhana yang menunjukkan potensi dan masalah yang mereka temukan.

Refleksi & Berkesadaran (Merefleksi, Berkesadaran):

- Guru membimbing peserta didik merefleksikan hasil temuan mereka. "Apa hal paling menarik yang kalian temukan?" "Adakah masalah yang kalian kira tidak ada, tapi ternyata ada?"

- Setiap kelompok mengidentifikasi satu potensi dan satu masalah yang paling menonjol menurut mereka.

KEGIATAN PENUTUP

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan apresiasi atas hasil observasi dan wawancara. Guru memberikan masukan mengenai cara mengidentifikasi masalah dan potensi secara lebih mendalam.
- **Penyimpulan Pembelajaran:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa setiap lingkungan memiliki potensi dan permasalahan, dan penting untuk mengidentifikasi keduanya sebelum melakukan pemberdayaan.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru meminta peserta didik untuk mulai memikirkan bagaimana potensi yang mereka temukan dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang ada.

PERTEMUAN 3:

MERANCANG SOLUSI BERBASIS KOMUNITAS UNTUK PEMBERDAYAAN

KEGIATAN PENDAHULUAN

- **Pembukaan & Kesadaran Diri:** Guru mengajak peserta didik untuk membayangkan diri mereka sebagai pahlawan di komunitas yang sedang mencari solusi.
- **Apersepsi & Koneksi Makna:** Guru mengingatkan kembali potensi dan masalah yang telah diidentifikasi pada pertemuan sebelumnya. Guru bertanya, "Jika kalian punya kekuatan untuk mengubah sesuatu, apa yang akan kalian ubah dari masalah itu?"
- **Motivasi & Kegembiraan:** Guru menampilkan video inspiratif tentang anak-anak muda yang membuat perubahan kecil di komunitas mereka. Guru mengatakan, "Sekarang giliran kalian untuk menjadi agen perubahan!"

KEGIATAN INTI

Pemecahan Masalah & Pemahaman (Memahami, Bermakna):

- **Diferensiasi Proses:** Dalam kelompok, peserta didik memilih satu masalah sosial yang telah diidentifikasi. Mereka kemudian melakukan *brainstorming* untuk mencari solusi inovatif yang memanfaatkan potensi lokal. Guru dapat memberikan *template* perencanaan proyek sederhana.
- **Desain Berpikir & Aplikasi (Mengaplikasi, Menggembirakan):** Peserta didik merancang proposal proyek pemberdayaan sederhana, mencakup: nama proyek, tujuan, masalah yang diatasi, potensi yang digunakan, langkah-langkah implementasi, dan pihak yang akan diajak kerja sama.
- **Peer Feedback (Joyful Learning):** Antar kelompok saling bertukar proposal dan memberikan masukan konstruktif.

Refleksi & Berkesadaran (Merefleksi, Berkesadaran):

- Guru membimbing peserta didik untuk merefleksikan proses perancangan solusi. "Apakah ide kami realistis? Apakah ide kami benar-benar bisa menyelesaikan masalah? Apakah kami sudah bekerja sama dengan baik?"
- Setiap kelompok menuliskan komitmen mereka untuk melaksanakan proyek dengan sungguh-sungguh.

KEGIATAN PENUTUP

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik pada setiap proposal proyek, menekankan pada kelayakan ide, kreativitas, dan potensi dampak.
- **Penyimpulan Pembelajaran:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan pentingnya merancang solusi yang relevan dan memanfaatkan potensi lokal dalam upaya pemberdayaan.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru mengingatkan tentang jadwal implementasi proyek dan presentasi di pertemuan berikutnya.

PERTEMUAN 4:

IMPLEMENTASI DAN PRESENTASI PROYEK PEMBERDAYAAN SEDERHANA

KEGIATAN PENDAHULUAN

- **Pembukaan & Kesadaran Diri:** Guru mengajak peserta didik untuk fokus dan percaya diri pada kemampuan mereka untuk menyampaikan hasil kerja keras.
- **Apersepsi & Koneksi Makna:** Guru memotivasi peserta didik dengan mengingatkan kembali tujuan akhir proyek: menciptakan dampak positif bagi masyarakat.
- **Motivasi & Kegembiraan:** Guru menciptakan suasana yang antusias dan meriah untuk presentasi, seperti *gong show* mini atau pameran ide.

KEGIATAN INTI

Implementasi Proyek & Aplikasi (Mengaplikasi, Bermakna):

- **Diferensiasi Produk:** Peserta didik diberi waktu singkat untuk finalisasi proyek mereka (misalnya, membuat poster, video singkat, maket, atau mempersiapkan *script* presentasi). Guru memberikan dukungan sesuai kebutuhan.
- **Presentasi Proyek (Mengaplikasi, Menggembirakan):** Setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek pemberdayaan sederhana mereka. Ini bisa berupa simulasi, demonstrasi, atau presentasi ide lengkap dengan visualisasi.
- **Sesi Tanya Jawab (Bermakna):** Guru memfasilitasi sesi tanya jawab antar kelompok untuk memperkaya pemahaman dan memberikan masukan.

Refleksi & Berkesadaran (Merefleksi, Berkesadaran):

- Guru memandu refleksi kelas tentang pengalaman berproyek: apa yang berjalan lancar, apa yang menjadi tantangan, dan pelajaran apa yang diambil.
- Setiap peserta didik menuliskan satu hal yang ingin mereka lakukan lagi atau tingkatkan dalam proyek serupa di masa depan.

KEGIATAN PENUTUP

- **Umpan Balik Konstruktif:** Guru memberikan umpan balik menyeluruh terhadap proyek yang telah dihasilkan, fokus pada kreativitas, relevansi, kolaborasi, dan kemampuan presentasi. Guru juga mengapresiasi setiap usaha dan keberanian peserta didik.
- **Penyimpulan Pembelajaran:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan seluruh materi Bab 4 tentang pemberdayaan masyarakat, mulai dari konsep, identifikasi

potensi/masalah, hingga perancangan dan implementasi solusi. Guru menekankan bahwa setiap individu memiliki peran dalam memberdayakan masyarakat.

- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:** Guru mendorong peserta didik untuk terus peka terhadap masalah sosial di sekitar dan berani mengambil langkah kecil untuk perubahan. Guru meminta mereka untuk mengisi jurnal reflektif pribadi tentang pengalaman belajar selama bab ini.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal, miskonsepsi, dan pengalaman peserta didik terkait isu sosial dan komunitas.
- **Observasi:** Mengamati partisipasi peserta didik dalam diskusi awal dan respons terhadap pertanyaan pemantik.
- **Wawancara Singkat:** Guru secara individu atau kelompok kecil menanyakan "Apa yang kamu ketahui tentang gotong royong di lingkunganmu?" atau "Menurutmu, apa saja masalah yang sering terjadi di masyarakat sekitar tempat tinggalmu?"
- **Kuesioner:** Memberikan kuesioner singkat (daring atau cetak) berisi pertanyaan-pertanyaan terbuka tentang pandangan mereka terhadap komunitas.
- **Tes Diagnostik Sederhana:** Kuis interaktif (misalnya, dengan Quizizz atau Kahoot) tentang isu-isu sosial umum atau peran warga.

SOAL ASESMEN AWAL:

1. Menurut pendapatmu, apa itu "masyarakat"? Sebutkan 3 contoh kelompok masyarakat yang ada di sekitarmu!
2. Pernahkah kamu ikut serta dalam kegiatan sosial di lingkungan rumah atau sekolah (misalnya, kerja bakti, penggalangan dana)? Jika ya, ceritakan pengalamanmu singkat!
3. Apa yang kamu anggap sebagai "masalah" di lingkungan tempat tinggalmu? (Contoh: sampah, kurangnya lampu penerangan, dll.)
4. Apakah ada hal-hal positif atau "potensi" di lingkunganmu yang bisa dimanfaatkan? (Contoh: kerajinan lokal, tradisi, tokoh masyarakat yang aktif)
5. Jika kamu bisa membuat satu perubahan kecil di lingkunganmu agar menjadi lebih baik, perubahan apa yang akan kamu lakukan?

ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN

- **Tujuan:** Memantau pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran, memberikan umpan balik, dan menyesuaikan strategi pengajaran.
- **Tugas Harian:** Lembar kerja pengamatan lapangan, catatan hasil wawancara, atau rangkuman konsep.
- **Diskusi Kelompok:** Penilaian keaktifan, kualitas argumen, kontribusi dalam diskusi, dan kemampuan kolaborasi.
- **Presentasi (mini):** Penilaian saat peserta didik mempresentasikan ide awal atau progres proyek.

SOAL ASESMEN PROSES (UNTUK PERTEMUAN 2 - IDENTIFIKASI POTENSI & MASALAH):

1. Setelah melakukan observasi di lingkungan sekolah/sekitar, sebutkan minimal 2

contoh potensi yang kamu temukan dan jelaskan mengapa itu disebut potensi!

2. Apa saja 3 permasalahan sosial yang paling sering kamu temukan di lingkungan sekitar sekolahmu? Jelaskan secara singkat penyebabnya menurut kelompokmu!
3. Dalam wawancara singkat yang kamu lakukan, informasi penting apa yang kamu dapatkan tentang kebutuhan atau pandangan warga terkait lingkungan mereka?
4. Menurut kelompokmu, adakah hubungan antara potensi yang kamu temukan dengan permasalahan yang ada? Jelaskan!
5. Bagaimana perasaanmu setelah mengidentifikasi potensi dan masalah di lingkunganmu sendiri? Apakah ada hal yang mengejutkan atau membuatmu lebih peduli?

ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN

- **Tujuan:** Mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan setelah seluruh materi diselesaikan.
- **Jurnal Reflektif:** Peserta didik menuliskan refleksi pribadi tentang pengalaman belajar, pemahaman konsep, dan rencana aksi di masa depan.
- **Tes Tertulis:** Soal esai atau pilihan ganda untuk menguji pemahaman konsep dan kemampuan analisis terhadap isu pemberdayaan.
- **Tugas Akhir (Proyek):** Penilaian terhadap proposal proyek, produk proyek (jika ada), dan presentasi akhir.

SOAL ASESMEN AKHIR (UNTUK TES TERTULIS/PROYEK):

1. Jelaskan dengan kata-katamu sendiri apa yang dimaksud dengan "pemberdayaan masyarakat" dan mengapa konsep ini sangat penting dalam pembangunan sebuah daerah!
2. Analisis satu permasalahan sosial yang ada di lingkungan tempat tinggalmu (misalnya, sampah, kurangnya fasilitas umum, atau masalah pendidikan). Kemudian, identifikasi minimal 2 potensi lokal yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi masalah tersebut.
3. Rancanglah sebuah ide proyek pemberdayaan masyarakat sederhana yang dapat mengatasi permasalahan yang kamu sebutkan pada soal nomor 2, dengan memanfaatkan potensi lokal yang ada. Jelaskan langkah-langkah implementasi dasar proyekmu!
4. Mengapa kolaborasi dan partisipasi aktif masyarakat sangat penting dalam keberhasilan sebuah program pemberdayaan? Berikan contoh nyata!
5. Setelah mempelajari Bab Pemberdayaan Masyarakat, hal baru apa yang kamu pelajari tentang peranmu sebagai bagian dari masyarakat? Bagaimana kamu akan menerapkan pemahaman ini dalam kehidupan sehari-hari?