MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

DARI PANGGUNG DUNIA UNTUK INDONESIA

Menggali Cerita, Membangun Peta Ide, dan Menyuarakan Budaya Lewat Wawancara

Fase C • Kelas VI • Bab 2: Musisi Indonesia di Pentas Dunia

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun	Nanang Hidayat, S.Pd
Satuan Pendidikan	SDN 41 Pontianak Utara
Tahun Ajaran	2026/2027
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Jenjang/Kelas	SD / VI (Enam)
Fase	C
Bab/Topik	Bab 2: Musisi Indonesia di Pentas Dunia
Alokasi Waktu	6 Minggu × 2 JP (12 Pertemuan), disesuaikan dengan 1 bab pada buku panduan
Model Pembelajaran	Discovery Learning, Project Based Learning (PjBL), dan Cooperative Learning — digunakan bergantian sesuai karakteristik materi tiap blok

B. Identifikasi Peserta Didik

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 prinsip Pembelajaran Mendalam (Deep Learning): • **Bermakna:** mengaitkan kesuksesan musisi Indonesia dengan rasa bangga sebagai bangsa dan potensi seni budaya lokal di lingkungan mereka sendiri. • **Menggembirakan:** menggunakan media audio-visual (musik, video klip), membuat peta pikiran kreatif, dan simulasi wawancara yang interaktif. • **Berkesadaran:** melatih peserta didik 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 (Terpilih Sesuai Tujuan Pembelajaran)

Dari 8 dimensi Profil Lulusan (Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025), dipilih 3 dimensi yang paling relevan dengan tujuan pembelajaran bab ini:

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan dalam Bab Ini
Penalaran Kritis	Menganalisis artikel untuk menemukan ide pokok dan ide pendukung, mengevaluasi potensi seni budaya Indonesia sebagai alat diplomasi, serta menyusun pertanyaan wawancara yang relevan dan bermakna.
Kreativitas	Menghasilkan gagasan orisinal saat menyusun peta pikiran tentang potensi diplomasi lunak Indonesia, serta merancang pertanyaan wawancara yang menggali informasi secara mendalam dan menarik.
Kolaborasi	Berkolaborasi dalam diskusi kelompok untuk membuat peta pikiran, merencanakan dan melaksanakan wawancara bersama, menyusun laporan, serta mengambil keputusan bersama terkait program pentas seni sekolah.

E. Desain Pembelajaran

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.
Model & Sintaks Pembelajaran	Tiga model digunakan bergantian sesuai karakter materi tiap blok pertemuan (rincian sintaks lengkap disajikan pada setiap blok kegiatan): • **Discovery Learning** (Pertemuan 1–4): Stimulation → Problem Statement → Data Collection → Data Processing → Verification → Generalization. • **Project Based Learning (PjBL)** (Pertemuan 5–8): Penentuan Pertanyaan Mendasar → Mendesain Perencanaan Proyek → Menyusun Jadwal → Memonitor Kemajuan Proyek → Menguji Hasil → Mengevaluasi Pengalaman. • **Cooperative Learning** (Pertemuan 9–12): Penyampaian Tujuan & Motivasi → Penyajian Informasi → Pengorganisasian ke dalam Kelompok → Membimbing Kerja & Belajar Kelompok → Evaluasi → Pemberian Penghargaan. Metode pendukung: diskusi kelompok, analisis teks dan video, pembuatan peta pikiran, simulasi/bermain peran, praktik wawancara, dan musyawarah kelas.

Pemanfaatan Digital	Memanfaatkan platform musik (Spotify, YouTube) untuk mendengarkan karya musisi Indonesia. Menggunakan internet (bila tersedia) untuk mencari contoh seni budaya Indonesia yang mendunia dan sebagai referensi pembuatan poster digital pada kegiatan pengayaan.

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

BLOK 1 — Seni, Budaya, dan Diplomasi (Minggu 1–2) | Model: Discovery Learning

Pertemuan 1–2: Musisi yang Mendunia

🔗 **Kaitan Kontekstual:** *Dikaitkan dengan kebanggaan lokal: banyak seniman/musisi asal Kalimantan Barat yang juga berkarya hingga ke tingkat nasional, menunjukkan bahwa kesuksesan seperti Joey Alexander bisa dimulai dari mana saja, termasuk dari kota kecil sekalipun.*

Tahap Kegiatan & Sintaks	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Awal – *Stimulation* ⏱ *15 menit*	• 🧊 **ICE BREAKING:** "Tebak Lagu Daerah/Nasional" – guru memutar cuplikan lagu daerah/nasional, peserta didik berlomba menebak judulnya secepat mungkin untuk membangun antusiasme dan mengaitkan dengan tema musik. ***(Menggembirakan)*** • Guru memutar/menunjukkan foto Joey Alexander. Pertanyaan pemantik: "Siapa yang kenal musisi ini? Menurut kalian, apa yang membuatnya hebat?" ***(Bermakna)***
Kegiatan Inti – *Memahami — Problem Statement & Data Collection* ⏱ *35 menit*	• Guru membacakan artikel "Joey Alexander, Pianis yang Mendunia". Peserta didik menyimak sambil merumuskan pertanyaan tentang apa yang membuat tokoh ini istimewa (Problem Statement) dan mencatat informasi penting/kata sulit (Data Collection). ***(Bermakna)***
Kegiatan Inti – *Mengaplikasi — Data Processing* ⏱ *20 menit*	• Diskusi klasikal membahas kosakata baru (pianis, improvisasi, otodidak, nomine); peserta didik mencari artinya dan membuat contoh kalimat yang berkaitan dengan pengalaman/lingkungan mereka sendiri. ***[Kontekstual]*** • Peserta didik menjawab pertanyaan pemahaman bacaan untuk mengukur kecakapan memahami bacaan, kemudian mencocokkan jawaban dengan teman sebangku.
Kegiatan Inti – *Merefleksi — Verification & Generalization* ⏱ *10 menit*	• Beberapa peserta didik berbagi pendapat tentang kunci kesuksesan Joey Alexander, membuktikan pendapatnya dengan bukti dari teks; kelas menyimpulkan bersama nilai-nilai yang bisa diteladani (kerja keras, konsisten berlatih).
Kegiatan Penutup – *Refleksi* ⏱ *10 menit*	• Peserta didik menuliskan satu kalimat: "Setelah mengenal Joey Alexander, saya merasa bangga menjadi anak Indonesia karena…" ***(Berkesadaran)***

Pertemuan 3–4: Peta Pikiran Diplomasi Lunak Indonesia

🔗 **Kaitan Kontekstual:** *Siswa diajak melihat potensi budaya di sekitar mereka sendiri — tarian Melayu, musik tradisional, kuliner khas Pontianak — sebagai bagian dari "diplomasi lunak" yang bisa mereka banggakan dan kembangkan.*

Tahap Kegiatan & Sintaks	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Awal – *Stimulation* ⏱ *10 menit*	• 🧊 **ICE BREAKING:** "Tepuk Semangat Diplomasi" – guru mengajak tepuk tangan berpola yang menyerukan yel "Budaya Indonesia, Mendunia!" untuk membangkitkan semangat sebelum berdiskusi. ***(Menggembirakan)*** • Diskusi singkat: "Apakah kalian suka K-Pop atau anime Jepang? Mengapa hal itu bisa sangat terkenal di seluruh dunia? Mungkinkah seni dari Indonesia, bahkan dari Kalimantan Barat, juga bisa seperti itu?" ***(Bermakna)*** ***[Kontekstual]***
Kegiatan Inti – *Memahami — Problem Statement & Data Collection* ⏱ *25 menit*	• Peserta didik membaca artikel "Seni sebagai Kekuatan Diplomasi Budaya" dan merumuskan pertanyaan tentang bentuk-bentuk diplomasi lunak yang mungkin dimiliki Indonesia. • Guru menjelaskan cara membuat peta pikiran yang efektif (topik utama di tengah, cabang-cabang ide, kata kunci singkat, gambar/warna pendukung).

Tahap Kegiatan & Sintaks	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Inti – *Mengaplikasi — Data Processing* ⏱ *35 menit*	• Asesmen Formatif (Kinerja): dalam kelompok, peserta didik berdiskusi dan membuat peta pikiran "Potensi Diplomasi Lunak Indonesia" menggunakan LKM 1, bebas menambahkan cabang ide (makanan, film, musik, pariwisata, fashion, kerajinan lokal Kalbar) beserta contohnya. ***[Kontekstual]***
Kegiatan Inti – *Merefleksi — Verification & Generalization* ⏱ *10 menit*	• Setiap kelompok mempresentasikan peta pikirannya; kelompok lain menanggapi dan menambahkan ide (Verification), lalu kelas menyimpulkan bahwa potensi budaya untuk mendunia itu nyata dan beragam.
Kegiatan Penutup – *Apresiasi* ⏱ *10 menit*	• Guru memberikan apresiasi terhadap ide-ide kreatif setiap kelompok dan menegaskan bahwa semua potensi itu nyata dan bisa diwujudkan. ***(Berkesadaran)***

BLOK 2 — Menggali Informasi Lokal (Minggu 3–4) | Model: Project Based Learning (PjBL)

Pertemuan 5–6: Belajar Teknik Wawancara

🔗 **Kaitan Kontekstual:** *Narasumber yang akan diwawancarai nantinya adalah orang-orang di lingkungan nyata siswa sendiri: guru, orang tua, seniman lokal, atau pengrajin di sekitar Pontianak.*

Tahap Kegiatan & Sintaks	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Awal – *Penentuan Pertanyaan Mendasar* ⏱ *10 menit*	• 🧊 **ICE BREAKING:** "Mikrofon Berantai" – peserta didik bergiliran memegang "mikrofon" (bisa spidol/penggaris) dan menyebutkan satu alat musik atau jenis musik favorit secara cepat. ***(Menggembirakan)*** • Guru menunjukkan/membacakan transkrip wawancara "Panggung Dunia Eko Supriyanto" dan mengajukan pertanyaan mendasar proyek: "Bagaimana caranya kita bisa mendapatkan cerita menarik langsung dari seseorang di sekitar kita?" ***(Bermakna)***
Kegiatan Inti – *Memahami — Mendesain Perencanaan Proyek* ⏱ *30 menit*	• Peserta didik membaca dan membahas transkrip wawancara, fokus pada cara pewawancara bertanya dan cara narasumber menjawab. • Guru menjelaskan langkah-langkah wawancara yang baik: menentukan narasumber, menyusun daftar pertanyaan (5W+1H), etika saat wawancara (sopan, mendengarkan aktif), dan mencatat poin penting.
Kegiatan Inti – *Mengaplikasi — Simulasi Proyek* ⏱ *30 menit*	• 🧊 **ICE BREAKING:** "Bermain Peran" – peserta didik berpasangan berlatih wawancara singkat bertema "Hobi dan Cita-cita" untuk membiasakan diri bertanya dan menjawab secara sopan. ***(Menggembirakan)*** ***[Kontekstual]***
Kegiatan Penutup – *Refleksi* ⏱ *10 menit*	• Peserta didik berbagi kesulitan atau tips yang mereka temukan saat berlatih wawancara sebagai bekal proyek wawancara sesungguhnya. ***(Berkesadaran)***

Pertemuan 7–8: Merancang dan Melakukan Wawancara

🔗 **Kaitan Kontekstual:** *Proyek nyata: setiap kelompok mewawancarai narasumber sungguhan di lingkungan sekolah/rumah tentang seni atau permainan tradisional, menjadikan pembelajaran benar-benar terhubung dengan kehidupan sehari-hari.*

Tahap Kegiatan & Sintaks	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Awal – *Menyusun Jadwal* ⏱ *10 menit*	• 🧊 **ICE BREAKING:** "Estafet Kata Tanya 5W+1H" – kelompok berlomba menyebutkan kata tanya (Apa, Siapa, Kapan, Di mana, Mengapa, Bagaimana) secara bersambung tanpa jeda lama. ***(Menggembirakan)*** • Guru menjelaskan proyek wawancara: setiap kelompok mencari narasumber di lingkungan sekolah/rumah (guru, seniman lokal, orang tua, pengrajin) untuk diwawancarai tentang seni/permainan tradisional yang mereka ketahui. ***[Kontekstual]***

Tahap Kegiatan & Sintaks	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Inti – *Mengaplikasi — Memonitor Kemajuan Proyek* ⏱ *50 menit*	• Dalam kelompok, peserta didik menentukan narasumber dan menyusun daftar pertanyaan wawancara menggunakan LKM 2. ***(Bermakna)*** • Guru berkeliling memeriksa dan memberi masukan terhadap draf pertanyaan tiap kelompok (memonitor kemajuan proyek).
Kegiatan Inti – *Merefleksi* ⏱ *10 menit*	• Peserta didik diberi waktu dan arahan untuk melakukan wawancara sesungguhnya di luar jam pelajaran, serta merencanakan pembagian tugas dalam kelompok (pewawancara, pencatat).
Kegiatan Penutup – *Penguatan Etika* ⏱ *10 menit*	• Guru mengingatkan tentang etika saat menghubungi dan bertemu narasumber (mengucap salam, berterima kasih, menjaga kesopanan). ***(Berkesadaran)***

BLOK 3 — Melaporkan Hasil dan Mengambil Keputusan (Minggu 5–6) | Model: Cooperative Learning

Pertemuan 9–10: Menulis Laporan Hasil Wawancara

🔗 **Kaitan Kontekstual:** *Hasil wawancara nyata dengan narasumber di lingkungan siswa dituliskan menjadi laporan yang bisa dibagikan ke kelas, memberi makna nyata pada keterampilan menulis laporan.*

Tahap Kegiatan & Sintaks	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Awal – *Penyampaian Tujuan & Motivasi* ⏱ *10 menit*	• 🧊 **ICE BREAKING:** "Cerita 20 Detik" – setiap kelompok berbagi satu pengalaman paling seru/lucu saat wawancara dalam waktu 20 detik. ***(Menggembirakan)*** • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran: mengubah catatan wawancara menjadi laporan yang runtut dan mudah dipahami pembaca.
Kegiatan Inti – *Memahami — Penyajian Informasi* ⏱ *15 menit*	• Guru memberikan contoh format laporan hasil wawancara yang sederhana (narasi singkat berisi identitas narasumber, poin-poin informasi, dan kesimpulan).
Kegiatan Inti – *Mengaplikasi — Membimbing Kerja Kelompok* ⏱ *45 menit*	• Asesmen Formatif (Menulis): peserta didik bekerja dalam kelompok menuliskan hasil wawancara mereka menjadi laporan singkat menggunakan LKM 3, dibimbing guru berkeliling memberi umpan balik. ***(Bermakna)***
Kegiatan Penutup – *Evaluasi & Penghargaan* ⏱ *10 menit*	• Setiap kelompok membacakan satu informasi paling menarik dari narasumber mereka; kelas memberi tepuk tangan apresiasi (Pemberian Penghargaan). ***(Berkesadaran)***

Pertemuan 11–12: Diskusi Pentas Seni dan Refleksi

🔗 **Kaitan Kontekstual:** *Keputusan kelas tentang "Program Pentas Seni Sekolah" adalah keputusan nyata yang akan benar-benar dilaksanakan di sekolah, melatih siswa bermusyawarah untuk kepentingan bersama.*

Tahap Kegiatan & Sintaks	Deskripsi Kegiatan
Kegiatan Awal – *Penyampaian Tujuan & Motivasi* ⏱ *10 menit*	• 🧊 **ICE BREAKING:** "Yel-Yel Kelompok" – setiap kelompok membuat yel-yel singkat untuk mendukung usulan seni/permainan tradisional yang akan mereka ajukan. ***(Menggembirakan)*** • Pertanyaan pemantik: "Dari hasil wawancara kalian, seni atau permainan tradisional apa yang paling menarik untuk ditampilkan di acara sekolah?" ***(Bermakna)*** ***[Kontekstual]***
Kegiatan Inti – *Mengaplikasi —*	• Setiap kelompok mengajukan satu usulan seni/permainan tradisional untuk "Program Pentas Seni Sekolah" lengkap dengan alasannya. ***(Bermakna)***

Tahap Kegiatan & Sintaks	Deskripsi Kegiatan
Membimbing Kerja Kelompok ⏱ *35 menit*	
Kegiatan Inti – *Mengaplikasi — Evaluasi* ⏱ *20 menit*	• Diskusi kelas membahas kelebihan dan kekurangan setiap usulan; kelas mengambil keputusan bersama melalui musyawarah atau voting.
Kegiatan Inti – *Merefleksi — Refleksi Bab* ⏱ *15 menit*	• Peserta didik mengisi Lembar Refleksi Diri (Lampiran) tentang apa yang telah mereka pelajari di Bab 2. ***(Berkesadaran)***
Kegiatan Penutup – *Pemberian Penghargaan* ⏱ *10 menit*	• Guru mengapresiasi seluruh proses kerja kelompok, mengumumkan "Program Pentas Seni" yang terpilih, dan memberi gambaran singkat tentang materi Bab 3.

ASESMEN

1. Asesmen Formatif Awal (Diagnostik)

Diberikan secara lisan/klasikal di awal Pertemuan 1 sebelum masuk ke materi, untuk memetakan kesiapan awal peserta didik.

Pertanyaan Pemantik:

- Apakah kamu tahu musisi atau seniman Indonesia yang sudah terkenal sampai ke luar negeri? Sebutkan jika ada!
- Menurutmu, mengapa seni dan budaya bisa membuat sebuah negara dikenal oleh negara lain?
- Pernahkah kamu mewawancarai seseorang (misalnya untuk tugas sekolah)? Bagaimana perasaanmu saat itu?

Panduan Guru: jawaban tidak dinilai benar/salah, digunakan untuk memetakan wawasan awal peserta didik tentang musisi/seni budaya Indonesia dan pengalaman mereka terhadap kegiatan wawancara, sebagai dasar penyesuaian kedalaman materi.

2. Asesmen Formatif Proses (Observasi)

Dilakukan sepanjang Pertemuan 1–12 melalui observasi guru saat diskusi kelompok, pembuatan peta pikiran, praktik wawancara, dan musyawarah kelas. Aspek yang diamati: ketepatan analisis & alasan (Penalaran Kritis), orisinalitas ide dalam peta pikiran/pertanyaan wawancara (Kreativitas), serta keaktifan dan kerja sama dalam kelompok (Kolaborasi). Instrumen lengkap: lihat Rubrik Sikap pada Lampiran.

3. Asesmen Formatif Akhir (Evaluasi Pemahaman Bab 2)

Bentuk: 5 soal Pilihan Ganda dan 2 soal Esai singkat, mencakup pemahaman artikel musisi, konsep diplomasi budaya, peta pikiran, dan teknik wawancara.

A. Pilihan Ganda

1. Joey Alexander dikenal dunia sebagai seorang...
   a. penyanyi opera
   b. pianis jazz
   c. pemain biola
   d. penulis lagu

2. Kemampuan seni dan budaya suatu negara untuk menarik perhatian dan rasa suka negara lain disebut...
   a. diplomasi lunak (soft diplomacy)
   b. hubungan dagang
   c. kerja sama militer
   d. bantuan ekonomi

3. Dalam peta pikiran, topik utama biasanya diletakkan di...
   a. sudut kiri atas
   b. tengah, dengan cabang-cabang ide di sekelilingnya
   c. bagian paling bawah
   d. luar halaman

4. Kumpulan kata tanya yang biasa digunakan untuk menyusun pertanyaan wawancara adalah...
   a. 4W+2H
   b. 5W+1H
   c. 3W+3H
   d. 2W+4H

5. Sikap yang tepat dilakukan pewawancara saat narasumber sedang menjawab adalah...
   a. memotong pembicaraan
   b. bermain gawai
   c. mendengarkan secara aktif
   d. langsung pergi

B. Esai Singkat

6. Sebutkan dua contoh potensi diplomasi lunak Indonesia selain musik (misalnya dari bidang makanan, film, atau pariwisata) dan jelaskan alasannya!

7. Menurutmu, mengapa etika (sopan santun) itu penting saat melakukan wawancara dengan narasumber? Jelaskan dengan kalimatmu sendiri!

Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran

Pilihan Ganda (skor 2 per nomor, total 10): 1) b 2) a 3) b 4) b 5) c

Esai (skor maksimal 5 per nomor, total 10):

No. 6 — Skor 5 jika menyebutkan 2 contoh yang relevan disertai alasan logis (misal: kuliner khas yang unik, film yang mengangkat budaya lokal); skor 3 jika hanya 1 contoh dengan alasan tepat; skor 1 jika jawaban kurang relevan.

No. 7 — Skor 5 jika alasan logis dan menyebutkan pentingnya menghargai narasumber agar informasi didapat dengan baik; skor 3 jika alasan kurang lengkap; skor 1 jika jawaban tidak relevan.

Nilai Akhir = (Skor PG + Skor Esai) ÷ 30 × 100

KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)

Tujuan Pembelajaran	Kriteria Ketercapaian
1. Memahami isi artikel musisi & diplomasi budaya	Peserta didik mampu menjawab minimal 4 dari 5 pertanyaan pemahaman bacaan dengan tepat.
2. Membuat peta pikiran potensi diplomasi lunak	Peserta didik mampu menyusun peta pikiran dengan minimal 3 cabang ide berbeda beserta contohnya yang relevan.
3. Merancang & melakukan wawancara sederhana	Peserta didik mampu menyusun minimal 5 pertanyaan wawancara (5W+1H) yang relevan dan melaksanakannya dengan sopan.
4. Menuliskan laporan hasil wawancara	Peserta didik mampu menulis laporan dengan struktur lengkap (identitas narasumber, isi informasi, kesimpulan) secara runtut.

Kategori Ketercapaian: Belum Mencapai (skor 0–59), Cukup Mencapai (60–74), Mencapai (75–89), Mencapai Sangat Baik (90–100).

Program Remedial dan Pengayaan

Program	Kegiatan
Remedial(bagi yang Belum Mencapai)	Untuk peserta didik yang membutuhkan bimbingan lebih: ● Mendengarkan kembali rekaman atau membaca ulang artikel di buku siswa bersama guru dalam kelompok kecil. ● Diberikan 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").
Pengayaan(bagi yang telah Mencapai)	Untuk peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran, diberi tantangan: ● 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.

LAMPIRAN

Lampiran 1 — LKM 1: "Peta Pikiran Diplomasi Lunak Indonesia"

Digunakan pada Pertemuan 3–4

Nama / Kelompok	.....
Kelas	VI (Enam) Tanggal: .....

Petunjuk Pengerjaan:

- Diskusikan bersama kelompokmu: bidang apa saja yang bisa menjadi "diplomasi lunak" Indonesia?
- Tuliskan topik utama "Potensi Diplomasi Lunak Indonesia" di kotak tengah pada kolom di bawah.
- Kembangkan minimal 3 cabang ide (misalnya: musik, makanan, film, pariwisata, fashion, kerajinan) beserta contohnya.
- Siapkan satu juru bicara untuk mempresentasikan peta pikiran kelompokmu.

Cabang Ide (Bidang)	Contoh / Penjelasan Singkat
1.	.....
2.	.....
3.	.....
4.	.....

Rubrik Penilaian LKM 1

Kriteria	Skor 4 / 3 / 2 / 1
Kreativitas & orisinalitas ide	4: sangat kreatif & orisinal • 3: cukup kreatif • 2: kurang kreatif • 1: hanya menyalin contoh
Kelengkapan cabang ide	4: ≥4 cabang lengkap dengan contoh • 3: 3 cabang lengkap • 2: 2 cabang • 1: ≤1 cabang
Kejelasan penyajian	4: sangat rapi & mudah dipahami • 3: rapi • 2: kurang rapi • 1: sulit dipahami
Kerja sama kelompok	4: semua anggota aktif • 3: sebagian besar aktif • 2: sebagian kecil aktif • 1: didominasi 1 orang

Lampiran 2 — LKM 2: "Panduan Wawancara Seni Budaya Lokal"

Digunakan pada Pertemuan 5–8

Nama / Kelompok	……
Kelas	VI (Enam) Tanggal: ……

Petunjuk Pengerjaan:

- Tentukan narasumber yang akan diwawancarai (guru, orang tua, seniman lokal, atau pengrajin).
- Susun minimal 5 pertanyaan menggunakan kata tanya 5W+1H (Apa, Siapa, Kapan, Di mana, Mengapa, Bagaimana).
- Lakukan wawancara dengan sopan: ucapkan salam, dengarkan dengan aktif, dan ucapkan terima kasih di akhir.
- Catat poin-poin penting jawaban narasumber di kolom yang tersedia.

Nama Narasumber	……
Topik/Seni yang Dibahas	……

Pertanyaan (5W+1H)	Catatan Jawaban Narasumber
1. ……	……
2. ……	……
3. ……	……
4. ……	……
5. ……	……

Rubrik Penilaian LKM 2 (Praktik Wawancara)

Kriteria	Skor 4 / 3 / 2 / 1
Kualitas pertanyaan	4: seluruh pertanyaan relevan & menggali informasi • 3: sebagian besar relevan • 2: sebagian kecil relevan • 1: tidak relevan
Etika wawancara	4: sangat sopan & aktif mendengarkan • 3: sopan • 2: kurang sopan • 1: tidak sopan
Kelengkapan catatan jawaban	4: sangat lengkap • 3: cukup lengkap • 2: kurang lengkap • 1: tidak lengkap

Lampiran 3 — LKM 3: "Menulis Laporan Hasil Wawancara"

Digunakan pada Pertemuan 9–10

Nama / Kelompok	……
Kelas	VI (Enam) Tanggal: ……

Petunjuk Pengerjaan:

- Gunakan catatan hasil wawancara pada LKM 2 sebagai bahan utama laporan.
- Tuliskan laporan dengan struktur: identitas narasumber, isi informasi (2–3 poin penting), dan kesimpulan/kesan.
- Periksa kembali ejaan dan tanda baca sebelum dikumpulkan.

Identitas Narasumber	……
Isi Laporan	…… …… ……
Kesimpulan/Kesan	……

Rubrik Penilaian LKM 3 (Laporan Hasil Wawancara)

Kriteria	Skor 4 / 3 / 2 / 1
Kelengkapan informasi	4: sangat lengkap • 3: cukup lengkap • 2: kurang lengkap • 1: tidak lengkap
Keruntutan penulisan	4: sangat runtut • 3: runtut • 2: kurang runtut • 1: tidak runtut
Penggunaan bahasa & ejaan	4: hampir tanpa kesalahan • 3: sedikit kesalahan • 2: beberapa kesalahan • 1: banyak kesalahan

Lampiran 4 — Rubrik Penilaian Sikap (3 Dimensi Profil Lulusan)

Dimensi	Indikator yang Diamati	Deskriptor Skor
Penalaran Kritis	Memberikan alasan/bukti logis saat menganalisis artikel atau menyusun pertanyaan wawancara	• 4: alasan logis & bukti lengkap • 3: alasan logis, bukti cukup • 2: alasan kurang didukung bukti • 1: belum mampu memberi alasan
Kreativitas	Menghasilkan ide orisinal dalam peta pikiran dan pertanyaan wawancara	• 4: sangat orisinal & beragam • 3: cukup orisinal • 2: kurang orisinal • 1: hanya meniru contoh
Kolaborasi	Berpartisipasi aktif & menghargai pendapat teman dalam kerja kelompok dan musyawarah	• 4: sangat aktif & menghargai • 3: aktif • 2: kurang aktif • 1: pasif/tidak terlibat

Lampiran 5 — Lembar 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 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: ……

Pontianak, 14 Juli 2025

Mengetahui,
Kepala Sekolah SDN 41 Pontianak Utara

Nuryanti, S.Pd
NIP. 19750725 199807 2 001

Wali Kelas 6

Nanang Hidayat, S.Pd
NIP. 19900518 201402 1 001