

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 6: Liburan Perpisahan Kelas
Alokasi Waktu	6 Minggu (d disesuaikan dengan 1 bab pada buku panduan)

B. IDENTIFIKASI MURID

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik pernah terlibat dalam proses pengambilan keputusan sederhana di kelas. Mereka memahami konsep dasar uang dan transaksi. Namun, kemampuan untuk merancang anggaran yang realistis, menganalisis iklan secara kritis untuk membuat perbandingan, dan menulis narasi fiksi ilmiah yang terstruktur masih perlu dikembangkan secara signifikan.
Minat Belajar	Peserta didik sangat antusias dengan topik liburan dan merencanakan kegiatan bersama teman-teman. Mereka juga menunjukkan ketertarikan pada cerita-cerita imajinatif tentang masa depan dan teknologi. Minat ini dapat dimanfaatkan untuk materi merancang anggaran dan menulis fiksi ilmiah.
Kebutuhan	Peserta didik memerlukan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan

Belajar	Deep Learning: 1. Pembelajaran Bermakna (Meaningful): Mengaitkan keterampilan membuat anggaran dan mengambil keputusan dengan situasi nyata yang relevan bagi mereka, seperti merencanakan acara kelas atau mengelola uang saku. 2. Pembelajaran Menyenangkan (Joyful): Melalui kegiatan simulasi rapat kelas, permainan peran merancang pesta, dan debat yang dinamis untuk melatih argumentasi. 3. Pembelajaran Penuh Kesadaran (Mindful): Melatih peserta didik untuk mempertimbangkan berbagai faktor (kebutuhan vs. keinginan, plus-minus) sebelum mengambil keputusan dan merefleksikan dampak dari pilihan tersebut.
----------------	--

C. MATERI PELAJARAN

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

1. **Pengambilan Keputusan:** Memahami proses musyawarah dan voting dalam rapat.
2. **Literasi Finansial:** Menentukan skala prioritas (kebutuhan vs. keinginan) dan merancang anggaran sederhana.
3. **Analisis Iklan:** Membandingkan informasi dari beberapa iklan untuk membuat keputusan terbaik.
4. **Keterampilan Praktis:** Memahami fungsi dan cara menulis kuitansi sebagai bukti transaksi.
5. **Menulis Fiksi Ilmiah:** Merancang dan menulis cerita fiksi ilmiah dengan struktur tiga babak (awal, tengah, akhir).

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Bernalar Kritis	Menganalisis informasi dari iklan, membandingkan berbagai pilihan berdasarkan kriteria tertentu, dan memberikan argumen yang logis dalam kegiatan debat dan diskusi.
Gotong Royong	Berkolaborasi dalam rapat kelas untuk mengambil keputusan bersama, menghargai pendapat teman, dan menerima hasil keputusan kelompok.
Kreatif	Menghasilkan gagasan-gagasan orisinal dan imajinatif dalam menulis cerita fiksi ilmiah.
Mandiri	Menunjukkan tanggung jawab dalam mengelola anggaran yang telah dirancang dan menyelesaikan tugas penulisan secara individu.

E. DESAIN PEMBELAJARAN

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

Capaian Pembelajaran (Fase C)	Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyebutkan permasalahan yang dihadapi tokoh serta solusi yang diambil dalam teks naratif. Peserta didik mampu mengembangkan kategori yang lebih terperinci (misalnya membandingkan objek) berdasarkan pemahaman terhadap teks dan gambar. Peserta didik mampu menulis teks naratif (fiksi ilmiah) dengan awal, tengah, dan akhir cerita.
Lintas Disiplin Ilmu	Matematika: Perhitungan dasar dalam merancang anggaran. IPS: Konsep ekonomi (kebutuhan, keinginan, anggaran), geografi (destinasi wisata). PPKn: Proses demokrasi sederhana (musyawarah, voting).
Tujuan Pembelajaran (Bab 6)	1. Memahami proses pengambilan keputusan melalui musyawarah dan voting dari teks cerita. 2. Merancang skala prioritas dan menyusun anggaran liburan sederhana. 3. Membandingkan informasi dari tiga iklan penginapan untuk membuat keputusan. 4. Menulis cerita fiksi ilmiah sederhana dengan struktur tiga babak yang runtut.
Praktik Pedagogis (Pendekatan Deep Learning)	Model Pembelajaran: Problem-Based Learning (PBL) dan Project-Based Learning (PjBL). Metode: Simulasi rapat, debat, analisis iklan, permainan peran, dan lokakarya menulis kreatif.
Pemanfaatan Digital	Mencari contoh iklan produk atau jasa dari internet sebagai bahan analisis tambahan. Menonton trailer film fiksi ilmiah untuk mendapatkan inspirasi visual.

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

BLOK 1: Merencanakan Liburan (Minggu 1-2)

Pertemuan 1-2: Rapat Kelas dan Pengambilan Keputusan

- **Kegiatan Awal (15 menit):**
 1. **Pembelajaran Menyenangkan (Joyful):** Guru memulai dengan permainan "Pilih Cepat". Guru memberikan dua pilihan (misal: Pantai atau Gunung? Bakso atau Nasi Goreng?), dan peserta didik harus cepat berpindah ke sisi ruangan sesuai pilihannya.
 2. Pertanyaan pemantik: "Jika kelas kita akan mengadakan acara perpisahan, bagaimana cara kita memutuskan tujuannya agar semua setuju?"
- **Kegiatan Inti (65 menit):**
 1. Peserta didik membaca cerpen "Liburan Perpisahan Kelas".
 2. **Pembelajaran Bermakna (Meaningful):** Diskusi klasikal membahas proses pengambilan keputusan dalam cerita. Fokus pada konsep *musyawarah*, *urun rembuk*, dan mengapa *voting*

menjadi pilihan terakhir.

3. Membahas kosakata baru terkait rapat dan keuangan (*agenda, iuran, kas, bendahara, destinasi, valid*).

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

1. **Debat Singkat:** Kelas dibagi dua: Tim Pro "Liburan ke luar kota itu penting" dan Tim Kontra "Liburan di dalam kota sudah cukup". Setiap tim diberi waktu 5 menit untuk menyampaikan argumennya.

Pertemuan 3-4: Skala Prioritas dan Merancang Anggaran

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

1. Diskusi: "Jika kalian diberi uang Rp100.000, apa saja yang akan kalian beli? Mana yang paling penting?" Mengarahkan pada konsep kebutuhan vs. keinginan.

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

1. Guru menjelaskan konsep skala prioritas.
2. Peserta didik secara individu mengisi tabel Skala Prioritas untuk kebutuhan liburan yang ada di buku siswa.
3. **Asesmen Formatif (Kinerja):** Dalam kelompok, peserta didik merancang sebuah anggaran liburan sederhana berdasarkan skala prioritas yang sudah dibuat dan budget yang ditentukan.

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

1. **Refleksi (*Mindful*):** Peserta didik menuliskan satu hal yang mereka sadari tentang cara membelanjakan uang setelah belajar membuat anggaran.

BLOK 2: Menganalisis Iklan dan Transaksi (Minggu 3-4)

Pertemuan 5-6: Membandingkan Iklan Penginapan

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

1. Guru menunjukkan beberapa contoh iklan (dari majalah atau internet). Diskusi singkat: "Apa tujuan iklan? Informasi apa saja yang biasanya ada di dalamnya?"

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

1. Peserta didik mengamati tiga iklan penginapan yang ada di buku siswa.
2. **Pembelajaran Penuh Kesadaran (*Mindful*):** Guru membimbing peserta didik untuk tidak hanya melihat harga, tetapi juga fasilitas, lokasi, dan syarat ketentuan lain yang tersembunyi.
3. **Asesmen Formatif (Kinerja):** Peserta didik mengisi tabel perbandingan untuk ketiga iklan tersebut, lalu membuat keputusan penginapan mana yang akan dipilih beserta alasan logisnya.

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

1. Beberapa peserta didik mempresentasikan pilihan dan alasannya. Kelas mendiskusikan apakah ada pilihan lain yang juga baik.

Pertemuan 7-8: Kuitansi dan Teknologi Keuangan

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

1. Guru menunjukkan contoh kuitansi atau struk belanja. "Untuk apa benda ini?"

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

1. Guru menjelaskan fungsi dan bagian-bagian dari sebuah kuitansi.
2. Peserta didik berlatih menulis kuitansi untuk pembayaran iuran kelas.
3. Peserta didik membaca teks "Uang Elektronik dan Otomatisasi". Diskusi tentang bagaimana teknologi mengubah cara kita bertransaksi.

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

1. **Prediksi (*Meaningful*):** Peserta didik berdiskusi dalam kelompok kecil: "Menurutmu, 20 tahun lagi, apakah orang masih akan memakai uang tunai? Mengapa?"

BLOK 3: Menjelajahi Dunia Fiksi Ilmiah (Minggu 5-6)

Pertemuan 9-10: Merancang Cerita Fiksi Ilmiah

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

1. **Inspirasi (*Joyful*):** Guru menampilkan gambar-gambar bertema futuristik (kota di masa depan, robot, kendaraan canggih) atau trailer film fiksi ilmiah. Diskusi: "Apa yang membuat cerita fiksi ilmiah menarik?"

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

1. Guru menjelaskan struktur cerita tiga babak:
 - **Awal:** Pengenalan tokoh, latar waktu/tempat (di masa depan), dan munculnya sebuah masalah/tujuan.
 - **Tengah:** Perjuangan tokoh menghadapi rintangan untuk menyelesaikan masalah.
 - **Akhir:** Masalah terselesaikan (atau tidak), dan tokoh mengalami perubahan.
2. Peserta didik melakukan curah gagasan untuk cerita fiksi ilmiah mereka, menentukan tokoh, latar, dan masalah utama. Mereka lalu membuat kerangka cerita tiga babak.

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

1. Peserta didik menceritakan ide cerita mereka secara singkat kepada teman sebangku.

Pertemuan 11-12: Menulis Fiksi Ilmiah dan Refleksi

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

1. Guru memberikan beberapa contoh kalimat pembuka yang menarik untuk cerita fiksi ilmiah.

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

1. **Asesmen Formatif (Menulis):** Peserta didik mengembangkan kerangka mereka menjadi sebuah cerita pendek fiksi ilmiah.
2. Guru berkeliling memberikan bimbingan dan umpan balik selama proses menulis.

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

1. Beberapa peserta didik membacakan bagian paling seru dari cerita mereka.
2. **Refleksi Bab:** Guru menutup dengan memberikan apresiasi dan merefleksikan keterampilan penting yang telah dipelajari: merencanakan, mengambil keputusan, dan berimajinasi.

ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Awal (Diagnostik)	Diskusi awal tentang rencana kegiatan kelas untuk memetakan pemahaman awal tentang proses pengambilan keputusan.
Asesmen Proses (Formatif)	1. Penilaian Kinerja: - Merancang Anggaran (dinilai berdasarkan kelogisan dan kelengkapan). - Menganalisis Iklan (dinilai dari ketepatan analisis dan kualitas argumen dalam mengambil keputusan).

	2. Penilaian Produk: - Cerita Fiksi Ilmiah (dinilai dari struktur cerita, kreativitas, dan penggunaan bahasa).
Asesmen Akhir Bab (Sumatif)	Penilaian sumatif akan dilaksanakan pada akhir semester.

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan:**
 - Peserta didik diminta membuat sebuah iklan (poster atau video pendek) untuk salah satu destinasi wisata impian mereka.
 - Menulis sekuel (cerita lanjutan) dari fiksi ilmiah yang telah mereka buat.
- **Remedial:**
 - Memberikan studi kasus anggaran yang lebih sederhana (misal: merencanakan pesta ulang tahun kecil) dengan item yang lebih sedikit.
 - Latihan membandingkan dua iklan sederhana dengan panduan pertanyaan yang lebih terstruktur.
 - Memberikan templat kerangka cerita fiksi ilmiah yang lebih rinci untuk membantu alur penulisan.

REFLEKSI DIRI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK

a. Lembar Refleksi Diri Peserta Didik

Pernyataan Refleksi	Sangat Paham	Paham	Mulai Paham	Belum Paham
Saya tahu cara mengambil keputusan bersama teman-teman di kelas.				
Saya bisa membedakan mana yang kebutuhan dan mana yang keinginan.				
Saya bisa membuat rencana anggaran sederhana.				
Saya bisa membandingkan iklan sebelum memilih sesuatu.				
Saya bisa menulis cerita berdasarkan imajinasi saya tentang masa depan.				

Pertanyaan Refleksi Pribadi:

1. Keterampilan apa di bab ini yang paling berguna untukku di kehidupan sehari-hari?
2. Bagian mana dari menulis fiksi ilmiah yang paling menantang?

3. Jika aku punya mesin waktu, aku ingin pergi ke masa... (depan/lalu), karena...

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: