PEMBELAJARAN DEEP LEARNING

Pembelajaran deep learning, dalam konteks pendidikan, adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep secara mendalam dan penguasaan kompetensi, bukan hanya menghafal materi. Pendekatan ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, mendorong mereka untuk berpikir kritis, kreatif, dan mampu mengaitkan pengetahuan dengan dunia nyata.

Secara lebih rinci, deep learning dalam pendidikan, berbeda dengan deep learning dalam kecerdasan buatan, yang mengacu pada penggunaan jaringan saraf tiruan untuk pemrosesan data. Dalam konteks pendidikan, deep learning menitikberatkan pada:

- Pemahaman Konsep yang Mendalam:
- Siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi benar-benar memahami konsep dan makna di balik materi pelajaran.
- Keterlibatan Aktif Siswa:
- Siswa menjadi agen aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya penerima informasi pasif.
- Keterkaitan dengan Dunia Nyata:
- Pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman dan situasi nyata, sehingga materi pelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.
- Pengembangan Keterampilan Abad 21:
- Deep learning bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan pemecahan masalah, yang relevan dengan tantangan di era digital.

Beberapa prinsip yang mendukung pendekatan deep learning dalam pembelajaran meliputi:

- Meaningful Learning: Pembelajaran yang bermakna, di mana siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki.
- Mindful Learning: Pembelajaran yang melibatkan kesadaran siswa tentang proses belajar mereka sendiri (metakognisi).
- Joyful Learning: Penciptaan suasana belajar yang positif dan menyenangkan.

Dengan demikian, deep learning dalam pendidikan diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan relevan bagi siswa, serta mempersiapkan mereka untuk masa depan.

Bismillahirrahmanirrahim
"Dengan ini saya persembahkan Modul Ajar dengan Pendekatan Pembelajaran Deep Learning, semoga bermanfaat untuk Bapak/Ibu Guru sekalian, Terima kasih."

Hendri Hendrawan, S.Pd, MM

MODUL AJAR DEEP LEARNING IPAS

A. Identitas Penulis

- **Nama Penyusun** : Hendri Hendrawan
- **Satuan Pendidikan** : SDN PEGADUNGAN 13 PAGI
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026
- **Mata Pelajaran** : IPAS
- **Fase** : B
- **Kelas/Semester** : 3/1
- **Alokasi Waktu** : 8 JP (Jam Pelajaran)

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

☑ Penalaran Kritis: Peserta didik mampu menganalisis informasi tentang fungsi pancaindra dan mengidentifikasi hubungannya dengan kehidupan sehari-hari.

☑ Kreativitas: Peserta didik mampu merancang model sederhana pancaindra atau membuat karya visual yang menjelaskan fungsi pancaindra.

☑ Kolaborasi: Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas dan memecahkan masalah terkait pancaindra.

☑ Kemandirian: Peserta didik bertanggung jawab atas proses belajarnya dan mampu mencari informasi tambahan secara mandiri.

☑ Komunikasi: Peserta didik mampu menyampaikan ide dan hasil diskusinya dengan jelas dan percaya diri.

☑ Kesehatan: Peserta didik memahami pentingnya menjaga kesehatan pancaindra.

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Berikut adalah cara guru menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan anak Indonesia Hebat:

"Selamat pagi anak-anak hebat! Bagaimana kabarmu hari ini? Ibu/Bapak ingin tahu nih, sudah berapa dari 7 kegiatan anak Indonesia Hebat yang sudah kalian lakukan pagi ini?

1. **Bangun Tidur**: Siapa yang pagi ini sudah bangun tidur dengan semangat dan merapikan tempat tidurnya? Angkat tangan!
2. **Beribadah**: Ada yang sudah berdoa atau melakukan ibadah sesuai keyakinannya? Hebat sekali!
3. **Berolahraga**: Setelah bangun, siapa yang tadi sempat melakukan sedikit gerakan atau olahraga ringan? Biar badan sehat dan bugar!
4. **Gemar Belajar**: Sebelum ke sekolah, sudah ada yang sempat membaca buku cerita atau belajar hal baru? Bagus sekali!
5. **Makan Sehat dan Bergizi**: Ibu/Bapak harap semua sudah sarapan makanan yang sehat dan bergizi ya, agar punya energi untuk belajar! Apa menu sarapanmu pagi ini?
6. **Bermasyarakat**: Hari ini kalian akan berinteraksi dengan teman-teman dan guru. Bagaimana kalian akan menunjukkan sikap bermasyarakat yang baik?
7. **Tidur Cepat**: Semalam, siapa yang tidurnya cukup dan tidak begadang? Istirahat yang cukup itu penting lho untuk kesehatan tubuh dan pikiran kita!"

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran

Peserta didik memahami bentuk dan fungsi pancaindra.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. **Mengidentifikasi** nama-nama pancaindra (mata, telinga, hidung, lidah, kulit) dengan tepat.
2. **Menjelaskan** fungsi masing-masing pancaindra dengan bahasa sendiri.
3. **Menghubungkan** fungsi pancaindra dengan kegiatan sehari-hari yang melibatkan indra tersebut.
4. **Mengklasifikasikan** benda-benda berdasarkan indra yang digunakan untuk mengenalinya.
5. **Menganalisis** pentingnya menjaga kesehatan pancaindra.
6. **Merancang** atau **membuat** presentasi sederhana tentang salah satu pancaindra.
7. **Berpartisipasi** aktif dalam diskusi kelompok mengenai fungsi dan cara kerja pancaindra.

E. Sarana dan Prasarana

1. Benda-benda di sekitar kelas (buah, bunga, kapas, es batu, dll.)
2. Gambar atau poster pancaindra
3. Papan tulis/Whiteboard dan spidol
4. Proyektor/Laptop (jika tersedia untuk video pembelajaran)
5. Alat tulis dan lembar kerja

F. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/tipikal.

G. Model Pembelajaran

- **Model**: Project-Based Learning (PjBL) dengan pendekatan Deep Learning.
- **Metode**: Diskusi Kelompok, Eksperimen Sederhana, Presentasi, Penugasan.

H. Pertanyaan Pemantik

- **Mindful Learning**: "Coba pejamkan mata kalian sejenak. Apa yang kalian dengar di sekitar sini? Apa yang kalian rasakan saat duduk di kursi ini? Bagaimana perasaan kalian saat ini?"
- **Meaningful Learning**: "Menurutmu, apa jadinya kalau kita tidak bisa melihat warna pelangi? Atau kalau kita tidak bisa mencium aroma masakan enak? Seberapa penting pancaindra bagi kehidupan kita sehari-hari?"
- **Joyful Learning**: "Siapa yang paling suka mencicipi makanan baru? Kirakira, bagian tubuh mana yang paling berperan saat kita mencicipi rasa manis, asam, asin, dan pahit?"

I. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (15 menit)

1. **Pembukaan**: Guru menyapa peserta didik, memeriksa kehadiran, dan mengajak berdoa.
2. **Apersepsi**: Guru menanyakan pelaksanaan 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat (seperti di poin C) dan mengaitkannya dengan pentingnya menjaga kesehatan tubuh, termasuk pancaindra.

3. **Pertanyaan Pemantik**: Guru mengajukan pertanyaan pemantik (Mindful, Meaningful, Joyful Learning) untuk menarik perhatian peserta didik pada topik pancaindra.
4. **Tujuan Pembelajaran**: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini. **Kegiatan Inti (130 menit)**

1. **Eksplorasi Indra (Pengamatan Aktif)**:
    - Guru menyiapkan beberapa benda dengan karakteristik berbeda (misalnya: buah-buahan, bunga, kapas, batu, air hangat/dingin, makanan dengan rasa berbeda). ○ Peserta didik diajak untuk mengamati, menyentuh, mencium, merasakan, dan mendengarkan benda-benda tersebut secara bergantian dengan bimbingan guru. ○ Guru memandu peserta didik untuk menghubungkan pengalaman mereka dengan indra yang digunakan (misalnya: "Bagaimana rasanya jeruk ini? Indra apa yang kita gunakan untuk merasakan manis/asam?" atau "Apa yang kalian dengar saat kertas diremas?").
2. **Identifikasi dan Fungsi Pancaindra (Diskusi Kolaboratif)**:
    - Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil (4-5 orang). ○ Setiap kelompok diberikan gambar/kartu bergambar pancaindra (mata, telinga, hidung, lidah, kulit).
    - Masing-masing kelompok berdiskusi untuk menuliskan nama pancaindra dan fungsi utamanya.
    - Guru berkeliling membimbing dan memfasilitasi diskusi. ○ Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
3. **Membuat Peta Pikiran/Poster Sederhana (Kreativitas dan Kolaborasi)**:
    - Setiap kelompok diminta membuat peta pikiran atau poster sederhana tentang "Pancaindra Kita". ○ Peta pikiran/poster tersebut harus mencakup nama pancaindra, fungsinya, dan contoh kegiatan sehari-hari yang melibatkan indra tersebut.
    - Guru menyediakan bahan-bahan seperti kertas besar, spidol warna, atau alat mewarnai.
    - Guru memberikan waktu sekitar 45 menit untuk kegiatan ini.
4. **Presentasi Kelompok dan Tanya Jawab (Komunikasi dan Penalaran Kritis)**:

- Setiap kelompok secara bergantian mempresentasikan peta pikiran/posternya. ○ Setelah presentasi, kelompok lain atau guru dapat mengajukan pertanyaan untuk menggali pemahaman lebih dalam.
- Guru memberikan apresiasi dan umpan balik yang membangun.

Penutup (15 menit)

1. **Refleksi Pembelajaran**: Guru mengajak peserta didik merangkum kembali materi yang telah dipelajari hari ini. "Apa saja yang sudah kita pelajari hari ini? Apa yang paling menarik dari pembelajaran kita?"
2. **Penguatan Konsep**: Guru memberikan penekanan pada pentingnya menjaga kesehatan pancaindra.
3. **Tindak Lanjut**: Guru memberikan tugas individu atau kelompok untuk mengamati lebih lanjut penggunaan pancaindra di rumah atau lingkungan sekitar.
4. **Penghargaan dan Doa**: Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik atas partisipasi aktif mereka, kemudian menutup pembelajaran dengan doa.

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

1. **Observasi partisipasi**: Guru mengamati keaktifan dan kolaborasi peserta didik selama diskusi kelompok dan kegiatan eksplorasi.
2. **Penilaian hasil diskusi kelompok**: Rubrik penilaian untuk poster/peta pikiran (kerapian, kelengkapan informasi, kreativitas).
3. **Pertanyaan lisan**: Guru mengajukan pertanyaan untuk memeriksa pemahaman selama proses pembelajaran.

Asesmen Sumatif

1. **Uji Pemahaman Individu**: Peserta didik diminta mengisi lembar kerja individu yang berisi pertanyaan tentang nama, fungsi, dan contoh penggunaan pancaindra dalam kehidupan sehari-hari.
2. **Proyek Akhir (Pilihan)**:
   - Membuat poster informatif tentang salah satu pancaindra secara mandiri.
   - Membuat cerita pendek yang melibatkan penggunaan pancaindra.

K. Pemahaman Bermakna

Peserta didik akan memahami bahwa **pancaindra adalah anugerah Tuhan yang sangat penting untuk berinteraksi dengan dunia sekitar dan memahami berbagai informasi**. Dengan memahami fungsi dan cara kerja pancaindra, mereka akan lebih menghargai dan bertanggung jawab untuk menjaga kesehatan indra mereka. Pembelajaran ini akan membantu mereka melihat bagaimana setiap indra bekerja sama untuk membantu mereka belajar, bermain, dan menjalani kehidupan sehari-hari.

L. Materi Bahan Ajar

Pancaindra: Jendela Dunia Kita

Pancaindra adalah lima alat tubuh yang berfungsi untuk merasakan rangsangan dari luar. Kelima indra ini adalah mata untuk melihat, telinga untuk mendengar, hidung untuk mencium, lidah untuk mengecap rasa, dan kulit untuk merasakan sentuhan. Setiap indra memiliki perannya masing-masing yang sangat penting dalam membantu kita mengenali dan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Misalnya, mata membantu kita melihat warna-warni indah dan bentuk benda, telinga memungkinkan kita mendengar suara burung berkicau atau musik kesukaan.

Fungsi dan Cara Kerja Pancaindra

Mata bekerja dengan menangkap cahaya yang kemudian diubah menjadi sinyal yang dikirim ke otak untuk diinterpretasikan sebagai gambar. Telinga menangkap getaran suara dan mengubahnya menjadi informasi yang dapat kita dengar. Hidung memiliki reseptor yang mendeteksi molekul bau di udara, sementara lidah memiliki kuncup pengecap yang mengenali rasa manis, asam, asin, pahit, dan umami dari makanan. Kulit, sebagai indra peraba terbesar, memiliki reseptor yang peka terhadap sentuhan, tekanan, suhu, dan rasa sakit, sehingga kita bisa merasakan tekstur lembut atau panasnya api.

Pentingnya Menjaga Kesehatan Pancaindra

Menjaga kesehatan pancaindra sangatlah penting agar kita bisa terus merasakan dan menikmati dunia dengan baik. Beberapa cara untuk menjaga kesehatan indra antara lain melindungi mata dari cahaya terang, membersihkan telinga dengan hatihati, menghindari bau yang menyengat, menjaga kebersihan mulut dan lidah, serta merawat kulit dari paparan sinar matahari berlebihan dan luka. Dengan merawat pancaindra kita, kita dapat terus belajar, bermain, dan menjalani kehidupan seharihari dengan optimal.

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. Apa bagian pembelajaran hari ini yang paling saya sukai? Mengapa?
2. Hal baru apa yang saya pelajari tentang pancaindra hari ini?
3. Apa yang akan saya lakukan untuk menjaga kesehatan pancaindra saya setelah pembelajaran ini?

Refleksi Pendidik

1. Bagaimana keterlibatan peserta didik selama kegiatan eksplorasi pancaindra?
2. Apakah tujuan pembelajaran tercapai dengan baik? Apa yang perlu ditingkatkan untuk pertemuan selanjutnya?
3. Apakah ada peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep pancaindra? Bagaimana saya bisa membantu mereka lebih baik?

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD: Mengenal Pancaindra Kita

Nama: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____

A. Pasangkanlah nama pancaindra dengan fungsinya!

Nama Pancaindra	Fungsi
Mata	A. Untuk mencium bau
Telinga	B. Untuk merasakan sentuhan
Hidung	C. Untuk melihat
Lidah	D. Untuk mendengar
Kulit	E. Untuk mengecap rasa

B. Tuliskan 2 contoh kegiatan sehari-hari yang menggunakan pancaindra berikut!

1. **Mata**:
   - ○ ○
2. **Telinga**:
   - ○ ○
3. **Hidung**:
   - ○ ○
4. **Lidah**:
   - ○ ○
5. **Kulit**:
   - ○ ○

C. Lingkari jawaban yang paling tepat! Bagaimana cara kita menjaga kesehatan mata?

a. Membaca di tempat gelap

b. Menatap layar terlalu dekat

c. Makan makanan bergizi dan istirahat cukup

d. Menggosok mata dengan tangan kotor

Rubrik Penilaian Analitik (Untuk Tugas Diskusi Kelompok dan Presentasi)

Tugas: Diskusi Kelompok dan Presentasi Peta Pikiran/Poster "Pancaindra Kita"

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
Kerja Sama Kelompok (Kolaborasi)	Anggota tidak bekerja sama, ada yang pasif.	Anggota kurang aktif dalam diskusi.	Anggota cukup aktif, namun belum semua berkontribusi.	Anggota aktif berpartisipasi dan saling membantu.	Semua anggota sangat aktif, saling mendukung, dan berbagi tugas secara efektif.
Kualitas Informasi (Penalaran Kritis)	Informasi yang disajikan salah atau tidak lengkap.	Informasi kurang akurat atau kurang lengkap.	Informasi cukup akurat dan lengkap.	Informasi akurat, lengkap, dan relevan.	Informasi sangat akurat, lengkap, relevan, dan menunjukkan pemaha

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
					man mendalam.
Kreativitas Peta Pikiran/Poster	Peta pikiran/poster tidak menarik, tidak ada gambar.	Peta pikiran/poster kurang menarik, gambar sedikit.	Peta pikiran/poster cukup menarik, ada gambar sederhana.	Peta pikiran/poster menarik, informatif, dan kreatif.	Peta pikiran/poster sangat menarik, inovatif, informatif, dan menunjukkan kreativitas tinggi.
Penyampaian Presentasi (Komunikasi)	Tidak mampu menjelaskan, suara tidak jelas.	Penjelasan kurang jelas, kadang ragu.	Penjelasan cukup jelas, kontak mata kurang.	Penjelasan jelas, percaya diri, kontak mata baik.	Penjelasan sangat jelas, antusias, bahasa tubuh baik, mampu menjawab pertanyaan dengan lugas.
Pemahaman Konsep (Penalaran Kritis)	Tidak menunjukkan pemahaman sama sekali.	Pemahaman konsep dasar kurang.	Pemahaman konsep dasar cukup baik.	Memahami konsep dengan baik dan dapat menghubungkan dengan contoh.	Memahami konsep secara mendalam dan mampu menjelaskan dengan contoh yang

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
					bervariasi.

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Bagi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat memberikan tantangan tambahan seperti: ○ Meneliti dan mempresentasikan salah satu penyakit yang berhubungan dengan pancaindra dan cara pencegahannya. ○ Membuat puisi atau cerita pendek tentang pentingnya salah satu pancaindra.

  ○ Mengidentifikasi hewan dengan pancaindra unik dan fungsinya.

Remedial

- Bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat melakukan: ○ Bimbingan individu atau kelompok kecil untuk mengulang konsep yang belum dikuasai.

  ○ Memberikan lembar kerja tambahan dengan soal-soal yang lebih sederhana dan fokus pada konsep dasar. ○ Menggunakan media visual atau model konkret untuk membantu pemahaman.

P. Glosarium

1. **Deep Learning**: Pendekatan pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik memahami konsep secara mendalam, bukan hanya menghafal.
2. **Pancaindra**: Lima alat tubuh (mata, telinga, hidung, lidah, kulit) yang berfungsi untuk merasakan rangsangan dari luar.
3. **Reseptor**: Sel atau kelompok sel khusus dalam tubuh yang peka terhadap rangsangan tertentu.

Q. Daftar Pustaka

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Guru IPAS Kelas III SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Siswa IPAS Kelas III SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

3. National Geographic Kids. (2023). *All About Your Five Senses*. Diakses dari: www.kids.nationalgeographic.com (contoh situs, sesuaikan dengan sumber yang relevan dan terbaru).

Mengetahui	Jakarta, Juli 2025
Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi	Guru Kelas III (Tiga)
DARINI, M.Pd	**HENDRI HENDRAWAN**
NIP. 198107102014122004	NIP. 197609192008011016

MODUL AJAR DEEP LEARNING IPAS

A. Identitas Penulis

- **Nama Penyusun** : Hendri Hendrawan
- **Satuan Pendidikan** : SDN PEGADUNGAN 13 PAGI
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026
- **Mata Pelajaran** : IPAS
- **Fase** : B
- **Kelas/Semester** : 3/1
- **Alokasi Waktu** : 8 JP (Jam Pelajaran)

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

☑ Penalaran Kritis: Peserta didik mampu menganalisis siklus hidup berbagai makhluk hidup dan mengidentifikasi penyebab masalah pelestarian.

☑ Kreativitas: Peserta didik mampu merancang ide atau kampanye sederhana untuk pelestarian sumber daya alam dan makhluk hidup.

☑ Kolaborasi: Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok untuk mengidentifikasi masalah lingkungan dan mencari solusinya.

☑ Kemandirian: Peserta didik bertanggung jawab atas proses belajarnya dan mampu mencari informasi tambahan secara mandiri.

☑ Kewargaan: Peserta didik memahami perannya sebagai warga negara dalam menjaga lingkungan dan sumber daya alam.

☑ Komunikasi: Peserta didik mampu menyampaikan ide dan hasil diskusinya dengan jelas dan percaya diri mengenai upaya pelestarian.

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Berikut adalah cara guru menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan anak Indonesia Hebat:

"Selamat pagi anak-anak hebat! Bagaimana kabarmu hari ini? Ibu/Bapak ingin tahu nih, sudah berapa dari 7 kegiatan anak Indonesia Hebat yang sudah kalian lakukan pagi ini?

1. **Bangun Tidur**: Siapa yang pagi ini sudah bangun tidur dengan semangat dan merapikan tempat tidurnya? Angkat tangan!
2. **Beribadah**: Ada yang sudah berdoa atau melakukan ibadah sesuai keyakinannya? Hebat sekali!
3. **Berolahraga**: Setelah bangun, siapa yang tadi sempat melakukan sedikit gerakan atau olahraga ringan? Biar badan sehat dan bugar!
4. **Gemar Belajar**: Sebelum ke sekolah, sudah ada yang sempat membaca buku cerita atau belajar hal baru? Bagus sekali!
5. **Makan Sehat dan Bergizi**: Ibu/Bapak harap semua sudah sarapan makanan yang sehat dan bergizi ya, agar punya energi untuk belajar! Apa menu sarapanmu pagi ini?
6. **Bermasyarakat**: Hari ini kalian akan berinteraksi dengan teman-teman dan guru. Bagaimana kalian akan menunjukkan sikap bermasyarakat yang baik dengan menjaga kebersihan lingkungan sekolah?
7. **Tidur Cepat**: Semalam, siapa yang tidurnya cukup dan tidak begadang? Istirahat yang cukup itu penting lho untuk kesehatan tubuh dan pikiran kita!"

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran

Peserta didik memahami siklus hidup makhluk hidup dan upaya pelestariannya; masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam sebagai upaya mitigasi perubahan iklim.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. **Mengidentifikasi** berbagai tahapan dalam siklus hidup beberapa makhluk hidup (misalnya, kupu-kupu, ayam, tanaman) dengan benar.
2. **Menjelaskan** pentingnya menjaga kelestarian makhluk hidup dan sumber daya alam.
3. **Menganalisis** dampak aktivitas manusia terhadap kelestarian makhluk hidup dan sumber daya alam.
4. **Merumuskan** ide-ide sederhana upaya pelestarian makhluk hidup dan sumber daya alam di lingkungan sekitar.
5. **Menghubungkan** masalah pelestarian sumber daya alam dengan upaya mitigasi perubahan iklim.
6. **Membuat** poster atau media kampanye sederhana tentang pentingnya pelestarian lingkungan.

7. **Berpartisipasi** aktif dalam diskusi kelompok mengenai isu-isu lingkungan.

E. Sarana dan Prasarana

1. Gambar/Poster Siklus Hidup Makhluk Hidup (kupu-kupu, ayam, tumbuhan).
2. Video/Animasi tentang siklus hidup dan pelestarian lingkungan.
3. Media tanam sederhana (pot kecil, biji kacang hijau/lainnya) untuk simulasi.
4. Papan tulis/Whiteboard dan spidol.
5. Alat tulis, kertas gambar, dan alat mewarnai.

F. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/tipikal.

G. Model Pembelajaran

- **Model**: Project-Based Learning (PjBL) dengan pendekatan Deep Learning.
- **Metode**: Diskusi Kelompok, Observasi, Eksperimen Sederhana, Presentasi, Penugasan.

H. Pertanyaan Pemantik

- **Mindful Learning**: "Coba perhatikan tanaman atau hewan di sekitarmu. Pernahkah kalian berpikir, dari mana mereka berasal dan bagaimana mereka bisa tumbuh besar seperti sekarang? Apa yang mereka butuhkan untuk hidup?"
- **Meaningful Learning**: "Jika kita tidak menjaga lingkungan dan hewan di dalamnya, apa yang akan terjadi pada masa depan? Mengapa penting bagi kita untuk peduli pada nasib makhluk hidup lain dan sumber daya alam?"
- **Joyful Learning**: "Bayangkan kalian adalah seorang pahlawan lingkungan. Ide keren apa yang akan kalian lakukan untuk membuat Bumi kita ini tetap indah dan dihuni banyak makhluk hidup?"

I. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (15 menit)

1. **Pembukaan**: Guru menyapa peserta didik, memeriksa kehadiran, dan mengajak berdoa.

2. **Apersepsi**: Guru menanyakan pelaksanaan 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat (seperti di poin C), khususnya poin "Bermasyarakat" yang bisa dikaitkan dengan kepedulian lingkungan.
3. **Pertanyaan Pemantik**: Guru mengajukan pertanyaan pemantik (Mindful, Meaningful, Joyful Learning) untuk menarik perhatian peserta didik pada topik siklus hidup dan pelestarian lingkungan.
4. **Tujuan Pembelajaran**: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini. **Kegiatan Inti (130 menit)**

1. **Eksplorasi Siklus Hidup (Observasi dan Diskusi Awal)**:
    - Guru menayangkan video atau menunjukkan gambar siklus hidup beberapa makhluk hidup (misalnya, kupu-kupu, ayam, tumbuhan). Gambar Life cycle of butterfly. Complete (holometabolous) metamorphosis with four distinct phases
    - Peserta didik diminta mengamati dan mencatat tahapan-tahapan yang mereka lihat. ○ Guru memfasilitasi diskusi tentang "Apa yang membuat makhluk hidup ini bisa terus ada?" dan "Apa yang terjadi jika salah satu tahapan siklus hidup terganggu?"
2. **Studi Kasus Lingkungan (Analisis Masalah)**:
    - Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil (4-5 orang). ○ Setiap kelompok diberikan studi kasus sederhana tentang masalah lingkungan (misalnya, penebangan hutan, pencemaran sungai, atau punahnya hewan tertentu). Guru bisa menggunakan gambar atau deskripsi singkat.
    - Kelompok diminta untuk mengidentifikasi:
        - Makhluk hidup apa yang terpengaruh?
        - Sumber daya alam apa yang rusak?
        - Apa penyebab masalah tersebut?
        - Bagaimana dampaknya pada lingkungan dan makhluk hidup?
    - Guru berkeliling membimbing diskusi, mendorong penalaran kritis.
3. **Mencari Solusi dan Merancang Aksi (Kolaborasi dan Kreativitas)**:
    - Setelah menganalisis masalah, setiap kelompok diminta untuk berdiskusi dan merumuskan ide-ide solusi untuk masalah yang mereka temukan.

- Guru mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif tentang cara-cara sederhana yang bisa mereka lakukan sebagai anak-anak di lingkungan sekolah atau rumah.
- **Proyek Mini**: Setiap kelompok merancang poster kampanye sederhana atau slogan ajakan untuk pelestarian (misalnya, "Ayo Hemat Air!", "Jangan Buang Sampah Sembarangan!", "Lindungi Hewan Langka!"). ○ Guru menyediakan kertas besar, spidol, pensil warna, atau bahan kolase sederhana. Guru memberikan waktu sekitar 60 menit untuk kegiatan ini.

4. **Presentasi dan Kampanye (Komunikasi dan Kewargaan)**:
   - Setiap kelompok secara bergantian mempresentasikan hasil diskusi dan poster kampanye mereka di depan kelas.
   - Peserta didik lain dapat memberikan tanggapan atau pertanyaan. ○ Guru memberikan penguatan tentang pentingnya tindakan nyata dalam pelestarian lingkungan dan kaitannya dengan mitigasi perubahan iklim (misalnya, "Kalau kita hemat air, itu juga membantu bumi kita tidak terlalu panas").
   - Poster dapat dipajang di kelas sebagai pengingat. **Penutup (15 menit)**

1. **Refleksi Pembelajaran**: Guru mengajak peserta didik merangkum kembali materi yang telah dipelajari hari ini. "Apa saja yang sudah kita pelajari hari ini? Apa yang bisa kita lakukan untuk membantu Bumi kita?"
2. **Penguatan Konsep**: Guru memberikan penekanan pada peran setiap individu dalam menjaga kelestarian lingkungan dan makhluk hidup.
3. **Tindak Lanjut**: Guru memberikan tugas individu atau kelompok untuk mengamati praktik pelestarian di rumah atau lingkungan sekitar, atau melakukan tindakan sederhana seperti memilah sampah.
4. **Penghargaan dan Doa**: Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik atas partisipasi aktif mereka, kemudian menutup pembelajaran dengan doa.

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

1. **Observasi partisipasi**: Guru mengamati keaktifan, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik selama diskusi kelompok dan kegiatan merancang poster.
2. **Penilaian hasil diskusi kelompok**: Rubrik penilaian untuk poster kampanye (relevansi, kreativitas, kejelasan pesan).

3. **Pertanyaan lisan**: Guru mengajukan pertanyaan untuk memeriksa pemahaman selama proses pembelajaran.

Asesmen Sumatif

1. **Uji Pemahaman Individu**: Peserta didik mengisi lembar kerja individu yang berisi pertanyaan tentang siklus hidup makhluk hidup, pentingnya pelestarian, dan ide upaya pelestarian.
2. **Proyek Akhir (Pilihan)**:
    - Membuat laporan singkat tentang siklus hidup salah satu makhluk hidup yang mereka amati di rumah.
    - Membuat video pendek (dengan bantuan orang tua jika diperlukan) tentang upaya pelestarian sederhana yang mereka lakukan di rumah.

K. Pemahaman Bermakna

Peserta didik akan memahami bahwa **semua makhluk hidup memiliki siklus hidupnya masing-masing, dan kelestarian mereka sangat bergantung pada bagaimana manusia memperlakukan lingkungan**. Mereka akan menyadari bahwa setiap tindakan kecil yang mereka lakukan untuk menjaga sumber daya alam, seperti menghemat air atau memilah sampah, memiliki dampak besar terhadap kelangsungan hidup makhluk lain dan dapat membantu mitigasi perubahan iklim untuk Bumi yang lebih sehat.

L. Materi Bahan Ajar

Siklus Hidup Makhluk Hidup

Setiap makhluk hidup, baik tumbuhan maupun hewan, memiliki sebuah perjalanan hidup yang berulang, disebut siklus hidup. Dimulai dari lahir, tumbuh menjadi dewasa, berkembang biak, dan akhirnya mati. Contohnya, kupu-kupu dimulai dari telur, lalu menjadi ulat, kepompong, hingga menjadi kupu-kupu dewasa yang indah. Ayam juga memiliki siklus dari telur, menetas menjadi anak ayam, lalu tumbuh menjadi ayam dewasa. Demikian juga tanaman, dari biji, tumbuh tunas, menjadi tanaman muda, berbunga, berbuah, dan menghasilkan biji lagi.

Pentingnya Pelestarian Sumber Daya Alam

Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang ada di alam yang dapat dimanfaatkan manusia untuk kebutuhan hidupnya, seperti air, udara, tanah, tumbuhan, dan hewan. Sayangnya, banyak aktivitas manusia yang menyebabkan sumber daya alam ini rusak, seperti membuang sampah sembarangan yang mencemari air dan tanah, atau menebang

pohon secara berlebihan. Jika sumber daya alam rusak, makhluk hidup lain juga akan terancam, bahkan bisa punah. Oleh karena itu, menjaga dan melestarikan sumber daya alam sangatlah penting.

Upaya Pelestarian dan Mitigasi Perubahan Iklim

Pelestarian berarti menjaga agar sesuatu tetap ada dan lestari. Untuk makhluk hidup dan sumber daya alam, ini berarti kita harus melindungi mereka. Contoh upaya pelestarian sederhana yang bisa kita lakukan adalah menghemat air, memilah sampah, menanam pohon, atau tidak berburu hewan langka. Upaya-upaya ini tidak hanya menjaga kelestarian makhluk hidup, tetapi juga berkontribusi pada mitigasi perubahan iklim, yaitu mengurangi dampak negatif dari perubahan iklim global. Dengan menjaga lingkungan, kita memastikan bahwa bumi tetap sehat dan nyaman untuk dihuni generasi mendatang.

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. Apa hal baru yang saya pelajari tentang siklus hidup makhluk hidup hari ini?
2. Apa tindakan kecil yang bisa saya lakukan untuk membantu menjaga lingkungan di sekitar saya?
3. Bagaimana perasaan saya setelah belajar tentang pentingnya pelestarian lingkungan?

Refleksi Pendidik

1. Apakah peserta didik menunjukkan pemahaman mendalam tentang siklus hidup dan pentingnya pelestarian?
2. Bagaimana efektivitas model Project-Based Learning dalam mendorong kreativitas dan kolaborasi siswa?
3. Aspek mana dari pembelajaran yang perlu saya perkuat atau modifikasi di pertemuan berikutnya agar lebih bermakna?

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD: Pahlawan Lingkungan Cilik

Nama: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____ A.

Lengkapi Siklus Hidup Berikut!

(Gambarkan atau tuliskan tahapan yang hilang pada siklus hidup berikut)

1. **Siklus Hidup Kupu-kupu:** Telur → _____ → Kepompong → _____
2. **Siklus Hidup Ayam:** Telur → _____ → Ayam Dewasa

B. Ayo Berpikir Kritis!

Jika ada banyak orang yang membuang sampah plastik ke sungai, apa yang akan terjadi pada ikan-ikan di sungai itu?

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Rubrik Penilaian Analitik (Untuk Tugas Diskusi Kelompok dan Poster Kampanye)

Tugas: Diskusi Kelompok dan Pembuatan Poster Kampanye "Pahlawan Lingkungan Cilik"

Aspek Penilai	Skala 1 (Sanga Kurang	Skala (Kura)	Skala (Cuku	Skala (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
Kerja Sama Kelom	Anggot tidak be	Anggo kuran aktif	Anggo cukup aktif,	Anggo aktif berpar	Semua anggota sangat

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
k (Kolabora si)	sama, ada yang pasif.	dalam diskusi.	namun belum semua berkontrib usi.	pasi dan saling membant u.	aktif, saling menduku ng, dan berbagi tugas secara efektif.

Kualitas Informasi (Penalara n Kritis)	Informasi pada poster salah atau tidak relevan.	Informa si kurang akurat atau kurang lengkap .	Informasi cukup akurat dan relevan.	Informasi akurat, lengkap, dan relevan dengan topik.	Informasi sangat akurat, lengkap, relevan, dan menunjuk kan pemaha man mendala m.
Kreativita s Poster Kampany e	Poster tidak menarik, tidak ada gambar/wa rna.	Poster kurang menarik , desain sederha na.	Poster cukup menarik, ada gambar sederhan a.	Poster menarik, informatif, dan kreatif dalam penyamp aian pesan.	Poster sangat menarik, inovatif, informatif, dan memiliki daya tarik visual yang kuat.
Penyamp aian Pesan (Komunik asi)	Tidak mampu menjelask an, pesan tidak tersampaik an.	Penjela san kurang jelas, pesan kurang kuat.	Penjelasa n cukup jelas, pesan tersampai kan sebagian.	Penjelasa n jelas, percaya diri, pesan tersampai kan dengan baik.	Penjelasa n sangat jelas, antusias, pesan sangat persuasif, mampu mengajak orang lain.
Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)

Keterkaitan dengan Lingkungan (Kewargaan)	Tidak ada keterkaitan dengan isu lingkungan.	Keterkaitan isu lingkungan sangat minim.	Keterkaitan dengan isu lingkungan cukup jelas.	Menunjukkan pemahaman tentang isu lingkungan dan solusinya.	Menunjukkan pemahaman mendalam dan kepedulian tinggi terhadap isu lingkungan dan dampaknya.

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Bagi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat memberikan tantangan tambahan seperti: ○ Meneliti siklus hidup makhluk hidup lain (misalnya, katak, nyamuk) dan membandingkannya.

  ○ Membuat proposal sederhana untuk proyek pelestarian di sekolah (misalnya, membuat bank sampah mini atau kebun sekolah). ○ Mencari berita atau artikel tentang perubahan iklim dan dampaknya di Indonesia.

Remedial

- Bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat melakukan: ○ Bimbingan individu atau kelompok kecil untuk mengulang konsep siklus hidup dan pentingnya pelestarian.
  - ○ Memberikan lembar kerja tambahan dengan soal-soal yang lebih sederhana dan fokus pada konsep dasar.
  - ○ Menggunakan media visual atau model konkret untuk membantu pemahaman (misalnya, kartu urutan gambar siklus hidup).

P. Glosarium

1. **Siklus Hidup**: Tahapan perubahan yang dialami makhluk hidup sepanjang hidupnya, dari lahir hingga mati dan bereproduksi.
2. **Pelestarian**: Upaya menjaga agar sesuatu (makhluk hidup, sumber daya alam) tetap ada dan tidak punah atau rusak.
3. **Mitigasi**: Upaya mengurangi risiko atau dampak negatif dari suatu masalah, dalam konteks ini adalah mengurangi dampak perubahan iklim.

Q. Daftar Pustaka

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Guru IPAS Kelas III SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Siswa IPAS Kelas III SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
3. World Wildlife Fund (WWF). (2023). *Edukasi Lingkungan untuk Anak*. Diakses dari: www.wwf.or.id (contoh situs, sesuaikan dengan sumber yang relevan dan terbaru).

Mengetahui	Jakarta, Juli 2025
Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi	Guru Kelas III (Tiga)
DARINI, M.Pd	**HENDRI HENDRAWAN**
NIP. 198107102014122004	NIP. 197609192008011016

MODUL AJAR DEEP LEARNING IPAS

A. Identitas Penulis

- **Nama Penyusun**: Hendri Hendrawan
- **Satuan Pendidikan**: SDN PEGADUNGAN 13 PAGI
- **Tahun Ajaran**: 2025/2026
- **Mata Pelajaran**: IPAS
- **Fase**: B
- **Kelas/Semester**: 3/1
- **Alokasi Waktu**: 8 JP (Jam Pelajaran)

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

☑ Penalaran Kritis: Peserta didik mampu menganalisis berbagai proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.

Kreativitas: Peserta didik mampu merancang atau menciptakan model sederhana untuk menunjukkan perubahan wujud zat atau perubahan bentuk energi.

☑ Kolaborasi: Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok untuk melakukan percobaan dan mendiskusikan hasil pengamatan.

☑ Kemandirian: Peserta didik bertanggung jawab atas proses belajarnya dan mampu mencari informasi tambahan secara mandiri.

☑ Kesehatan: Peserta didik memahami pentingnya energi untuk aktivitas fisik dan kesehatan tubuh.

☑ Komunikasi: Peserta didik mampu menyampaikan ide dan hasil eksperimennya dengan jelas dan percaya diri.

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Berikut adalah cara guru menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan anak Indonesia Hebat:

"Selamat pagi anak-anak hebat! Bagaimana kabarmu hari ini? Ibu/Bapak ingin tahu nih, sudah berapa dari 7 kegiatan anak Indonesia Hebat yang sudah kalian lakukan pagi ini?

1. **Bangun Tidur**: Siapa yang pagi ini sudah bangun tidur dengan semangat dan merapikan tempat tidurnya? Angkat tangan!
2. **Beribadah**: Ada yang sudah berdoa atau melakukan ibadah sesuai keyakinannya? Hebat sekali!
3. **Berolahraga**: Setelah bangun, siapa yang tadi sempat melakukan sedikit gerakan atau olahraga ringan? Olahraga itu butuh **energi**, dari mana ya energi kita berasal?
4. **Gemar Belajar**: Sebelum ke sekolah, sudah ada yang sempat membaca buku cerita atau belajar hal baru? Belajar juga butuh energi lho!
5. **Makan Sehat dan Bergizi**: Ibu/Bapak harap semua sudah sarapan makanan yang sehat dan bergizi ya, agar punya energi untuk belajar dan beraktivitas!
6. **Bermasyarakat**: Hari ini kalian akan berinteraksi dengan teman-teman dan guru. Bagaimana kita bisa menunjukkan sikap bermasyarakat yang baik saat berdiskusi tentang perubahan **wujud zat** dan **energi**?
7. **Tidur Cepat**: Semalam, siapa yang tidurnya cukup dan tidak begadang? Istirahat yang cukup itu penting lho untuk mengembalikan **energi** tubuh kita!"

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran

Peserta didik memahami proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi; sumber dan bentuk energi serta proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. **Mengidentifikasi** tiga wujud zat (padat, cair, gas) dengan benar.
2. **Menjelaskan** proses perubahan wujud zat (mencair, membeku, menguap, mengembun) dengan contoh sehari-hari.
3. **Mengidentifikasi** berbagai sumber energi (matahari, angin, air, listrik, makanan) yang ada di sekitar.
4. **Menjelaskan** berbagai bentuk energi (panas, cahaya, bunyi, gerak, listrik) dengan contohnya.
5. **Menganalisis** proses perubahan bentuk energi dalam alat-alat atau kejadian sehari-hari (misalnya, lampu menyala, setrika panas).
6. **Melakukan** percobaan sederhana untuk mengamati perubahan wujud zat atau perubahan energi.

7. **Menyajikan** hasil pengamatan atau diskusi tentang perubahan wujud zat dan energi secara kreatif.

E. Sarana dan Prasarana

1. Es batu, lilin, air, korek api, panci/gelas tahan panas.
2. Lampu senter, baterai, kipas angin mini, mainan bertenaga baterai.
3. Gambar/Poster tentang wujud zat dan bentuk energi.
4. Video/Animasi tentang perubahan wujud zat dan energi.
5. Papan tulis/Whiteboard dan spidol, alat tulis, lembar kerja.

F. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/tipikal.

G. Model Pembelajaran

- **Model**: Inquiry-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Inkuiri) dengan pendekatan Deep Learning.
- **Metode**: Eksperimen, Diskusi Kelompok, Observasi, Presentasi, Penugasan.

H. Pertanyaan Pemantik

- **Mindful Learning**: "Coba rasakan udara di sekitar kita. Apa yang terjadi jika kalian menaruh es batu di telapak tangan? Apa yang membuat es itu berubah? Pernahkah kalian bertanya-tanya, apa yang membuat lampu bisa menyala atau kenapa kompor bisa panas?"
- **Meaningful Learning**: "Menurutmu, mengapa kita perlu tahu tentang bagaimana benda-benda bisa berubah bentuk atau bagaimana energi bekerja? Apa manfaatnya dalam kehidupan kita sehari-hari?"
- **Joyful Learning**: "Kalau kalian punya kekuatan super untuk mengubah wujud benda, benda apa yang ingin kalian ubah dan jadi apa? Atau jika kalian bisa menciptakan energi, energi apa yang ingin kalian ciptakan dan untuk apa?"

I. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (15 menit)

1. **Pembukaan**: Guru menyapa peserta didik, memeriksa kehadiran, dan mengajak berdoa.
2. **Apersepsi**: Guru menanyakan pelaksanaan 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat (seperti di poin C), terutama yang berkaitan dengan energi (olahraga, makan, tidur) dan kemudian menghubungkannya dengan konsep energi.
3. **Pertanyaan Pemantik**: Guru mengajukan pertanyaan pemantik (Mindful, Meaningful, Joyful Learning) untuk menarik perhatian peserta didik pada topik perubahan wujud zat dan energi.
4. **Tujuan Pembelajaran**: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini. **Kegiatan Inti (130 menit)**

1. **Eksplorasi Perubahan Wujud Zat (Eksperimen Langsung)**:
    - Guru menyiapkan stasiun-stasiun percobaan sederhana di dalam kelas:
        - **Stasiun 1 (Mencair/Membeku)**: Es batu di mangkuk terbuka, dan air di wadah lain yang akan dimasukkan ke *freezer* (jika memungkinkan). Peserta didik mengamati es mencair dan membayangkan air membeku.
        - **Stasiun 2 (Menguap/Mengembun)**: Air dipanaskan (dengan pengawasan ketat guru), peserta didik mengamati uap air dan tetesan air di tutup panci/gelas. ○ Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dan bergantian mengunjungi setiap stasiun. ○ Setiap kelompok mencatat pengamatan mereka: Apa yang terjadi?
        Bagaimana wujudnya berubah?
    - Guru memandu diskusi kelompok: "Mengapa es bisa mencair? Apa yang terjadi pada air saat dipanaskan?"
2. **Mengenal Sumber dan Bentuk Energi (Observasi dan Diskusi)**:
    - Guru menayangkan video singkat atau menunjukkan gambar berbagai sumber dan bentuk energi (misalnya, matahari, kincir angin, PLTA, lampu menyala, radio berbunyi, mobil bergerak).
    - Peserta didik diminta mengidentifikasi sumber energi dari setiap gambar/video dan bentuk energi yang dihasilkannya. ○ Guru memfasilitasi diskusi: "Apa saja sumber energi yang kalian kenal? Bentuk energi apa saja yang kalian temukan di rumah atau sekolah?"

3. **Perubahan Bentuk Energi di Sekitar Kita (Analisis dan Diskusi Kelompok)**: ○ Setiap kelompok diberikan beberapa kartu bergambar benda atau kejadian sehari-hari yang melibatkan perubahan energi (misalnya, senter menyala, setrika panas, kipas angin berputar, orang makan dan berlari).
    - ○ Kelompok berdiskusi untuk mengidentifikasi perubahan energi yang terjadi pada setiap gambar (misalnya, senter: energi kimia dari baterai menjadi energi cahaya dan sedikit panas).
    - ○ Guru berkeliling membimbing dan memberikan masukan.
    - ○ Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
4. **Proyek Mini: Model Perubahan Energi Sederhana (Kreativitas dan Kolaborasi)**: ○ Setiap kelompok ditantang untuk membuat model sederhana yang menunjukkan perubahan energi atau wujud zat. Contoh:
        - ▪ Gambar atau diagram alur perubahan wujud air. ▪ Sketsa atau gambar alat sederhana yang menunjukkan perubahan energi (misalnya, rangkaian listrik sederhana yang menyalakan lampu).
    - ○ Guru menyediakan kertas, pensil warna, spidol, atau alat sederhana lainnya.
    - ○ Guru memberikan waktu sekitar 45 menit untuk kegiatan ini. ○ Setiap kelompok mempresentasikan hasilnya dan menjelaskan proses perubahan yang terjadi.

Penutup (15 menit)

1. **Refleksi Pembelajaran**: Guru mengajak peserta didik merangkum kembali materi yang telah dipelajari hari ini. "Apa saja yang sudah kita pelajari hari ini tentang benda dan energi? Mengapa penting bagi kita untuk memahami ini?"
2. **Penguatan Konsep**: Guru memberikan penekanan bahwa perubahan wujud zat dan energi terjadi di sekitar kita setiap saat, dan kita menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari.
3. **Tindak Lanjut**: Guru memberikan tugas individu untuk mengamati perubahan wujud zat atau energi di rumah dan mencatatnya.
4. **Penghargaan dan Doa**: Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik atas partisipasi aktif mereka, kemudian menutup pembelajaran dengan doa.

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

1. **Observasi partisipasi**: Guru mengamati keaktifan, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik selama eksperimen dan diskusi kelompok.
2. **Penilaian hasil diskusi kelompok/model mini**: Rubrik penilaian untuk poster/diagram (kerapian, kelengkapan informasi, kreativitas, kejelasan konsep).
3. **Pertanyaan lisan**: Guru mengajukan pertanyaan untuk memeriksa pemahaman selama proses pembelajaran.

Asesmen Sumatif

1. **Uji Pemahaman Individu**: Peserta didik diminta mengisi lembar kerja individu yang berisi pertanyaan tentang identifikasi wujud zat, proses perubahannya, sumber dan bentuk energi, serta contoh perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari.
2. **Proyek Akhir (Pilihan)**:
    - Membuat *mind map* tentang proses perubahan wujud air atau berbagai bentuk energi.
    - Menceritakan ulang salah satu percobaan yang dilakukan di kelas dan menjelaskan apa yang terjadi.

K. Pemahaman Bermakna

Peserta didik akan memahami bahwa **segala sesuatu di alam semesta, termasuk benda-benda di sekitar mereka dan tubuh mereka sendiri, terus-menerus mengalami perubahan wujud dan energi**. Mereka akan menyadari bahwa energi adalah kunci dari semua aktivitas dan perubahan yang terjadi, serta bagaimana energi dapat berubah dari satu bentuk ke bentuk lain. Pemahaman ini akan membantu mereka melihat dunia dengan lebih kritis dan menghargai fenomena alam di kehidupan sehari-hari.

L. Materi Bahan Ajar

Wujud Zat dan Perubahannya

Benda-benda di sekitar kita dapat memiliki tiga wujud, yaitu **padat**, **cair**, dan **gas**. Benda padat memiliki bentuk dan ukuran yang tetap, seperti batu atau meja. Benda cair memiliki bentuk yang berubah mengikuti wadahnya, seperti air atau minyak. Sedangkan benda gas tidak memiliki bentuk dan ukuran yang tetap, seperti udara yang kita hirup atau uap air. Zat dapat berpindah wujud dari satu bentuk ke bentuk lain melalui proses seperti **mencair** (padat ke cair, contoh: es menjadi air), **membeku** (cair ke padat, contoh: air menjadi es),

menguap (cair ke gas, contoh: air mendidih menjadi uap), dan **mengembun** (gas ke cair, contoh: uap air menjadi tetesan air di pagi hari).

Sumber dan Bentuk Energi

Energi adalah kemampuan untuk melakukan usaha atau kerja. Ada banyak sumber energi di Bumi ini, seperti **matahari** yang memberikan energi cahaya dan panas, **angin** yang menggerakkan kincir angin, **air** yang mengalir untuk pembangkit listrik, **listrik** yang mengalir di rumah kita, dan **makanan** yang memberikan energi untuk tubuh kita bergerak dan berpikir. Energi juga memiliki berbagai **bentuk**, seperti **energi panas** (dari api atau matahari), **energi cahaya** (dari lampu atau matahari), **energi bunyi** (dari suara musik), **energi gerak** (dari mobil yang berjalan), dan **energi listrik** (dari stopkontak).

Perubahan Bentuk Energi dalam Kehidupan Sehari-hari

Energi tidak dapat diciptakan atau dimusnahkan, namun dapat **berubah bentuk** dari satu bentuk ke bentuk lain. Ini terjadi terus-menerus di sekitar kita. Contohnya, saat kita menyalakan lampu, **energi listrik** berubah menjadi **energi cahaya** dan sedikit energi panas. Saat kita menggunakan setrika, **energi listrik** berubah menjadi **energi panas** untuk merapikan baju. Bahkan saat kita makan dan kemudian berlari, **energi kimia** dari makanan berubah menjadi **energi gerak** untuk tubuh kita. Memahami perubahan energi ini membantu kita lebih menghargai penggunaan energi di kehidupan kita.

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. Apa yang paling menarik bagi saya saat mengamati perubahan wujud zat atau perubahan energi hari ini?
2. Bagaimana saya bisa menggunakan pengetahuan tentang energi untuk lebih bijak dalam menggunakan listrik di rumah?
3. Apakah ada hal yang masih membuat saya bingung tentang wujud zat atau energi?

Refleksi Pendidik

1. Apakah kegiatan eksperimen berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep perubahan wujud zat dan energi?
2. Bagaimana cara saya dapat lebih mengintegrasikan konsep energi dengan kegiatan sehari-hari peserta didik di luar kelas?
3. Apakah saya sudah memberikan kesempatan yang cukup bagi semua peserta didik untuk berpartisipasi dan menunjukkan pemahaman mereka?

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD: Detektif Perubahan Zat dan Energi

Nama: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____ A.

Tuliskan Wujud Zat yang Tepat!

(Padat, Cair, Gas)

1. Es batu: _____
2. Air minum: _____
3. Asap dari knalpot: _____
4. Meja: _____

B. Lengkapi Proses Perubahan Wujud Zat Berikut!

1. Es krim meleleh: Padat → _____ (nama proses: _____)
2. Air di panci mendidih: Cair → _____ (nama proses: _____)
3. Air menjadi es di *freezer*: Cair → _____ (nama proses: _____)

C. Perhatikan Gambar di Bawah Ini! Tuliskan Perubahan Energi yang Terjadi!

1. Lampu Menyala:

Energi _____ menjadi Energi _____ 2.

Radio Berbunyi:

Energi _____ menjadi Energi _____ 3.

Setrika Panas:

Energi _____ menjadi Energi _____

Rubrik Penilaian Analitik (Untuk Tugas Diskusi Kelompok dan Presentasi Model/Diagram)

Tugas: Diskusi Kelompok dan Pembuatan Model/Diagram Perubahan Wujud Zat/Energi

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
Kerja Sama Kelompok (Kolaborasi)	Anggota tidak bekerja sama, ada yang pasif.	Anggota kurang aktif dalam diskusi.	Anggota cukup aktif, namun belum semua berkontribusi.	Anggota aktif berpartisipasi dan saling membantu.	Semua anggota sangat aktif, saling mendukung, dan berbagi tugas

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
					secara efektif.
Kualitas Konsep (Penalaran Kritis)	Konsep yang disajikan salah atau tidak sesuai.	Konsep kurang akurat atau kurang lengkap.	Konsep cukup akurat dan relevan.	Konsep akurat, lengkap, dan relevan.	Konsep sangat akurat, lengkap, relevan, dan menunjukkan pemahaman mendalam.
Kreativitas Model/Diagram	Model/diagram tidak jelas, tidak menarik.	Model/diagram kurang jelas atau kurang menarik.	Model/diagram cukup jelas dan ada usaha kreatif.	Model/diagram jelas, informatif, dan kreatif.	Model/diagram sangat jelas, inovatif, informatif, dan menunjukkan kreativitas tinggi.
Penyampaian Presentasi (Komunikasi)	Tidak mampu menjelaskan, suara tidak jelas.	Penjelasan kurang jelas, kadang ragu.	Penjelasan cukup jelas, kontak mata kurang.	Penjelasan jelas, percaya diri, kontak mata baik.	Penjelasan sangat jelas, antusias, bahasa tubuh baik, mampu menjawab pertanyaan dengan lugas.

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
Keterkaitan dengan Kehidupan Sehari-hari (Makna)	Tidak ada keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	Keterkaitan dengan kehidupan minim.	Keterkaitan dengan kehidupan cukup jelas.	Menunjukkan pemahaman tentang aplikasi konsep dalam kehidupan.	Menunjukkan pemahaman mendalam dan mampu memberikan contoh relevan yang bervariasi dari kehidupan sehari-hari.

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Bagi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat memberikan tantangan tambahan seperti:
    - Meneliti dan mempresentasikan jenis-jenis energi alternatif (misalnya, energi surya, energi biomassa).
    - Membuat daftar alat-alat di rumah yang mengalami perubahan energi dan menjelaskan perubahannya. ○ Merancang percobaan sederhana untuk menunjukkan perubahan wujud zat lainnya (misalnya, membuat kristal garam). **Remedial**
- Bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat melakukan:
    - Bimbingan individu atau kelompok kecil untuk mengulang konsep perubahan wujud zat dan energi.
    - Memberikan lembar kerja tambahan dengan soal-soal yang lebih sederhana dan fokus pada konsep dasar. ○ Menggunakan media visual atau demonstrasi langsung yang lebih sederhana untuk membantu pemahaman.

P. Glosarium

1. **Wujud Zat**: Bentuk fisik suatu materi (padat, cair, gas).

2. **Energi**: Kemampuan untuk melakukan kerja atau usaha.
3. **Mitigasi**: Upaya mengurangi dampak negatif suatu masalah, di sini terkait perubahan iklim.

Q. Daftar Pustaka

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Guru IPAS Kelas III SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Siswa IPAS Kelas III SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
3. National Geographic Kids. (2023). *What Is Energy?*. Diakses dari: www.kids.nationalgeographic.com (contoh situs, sesuaikan dengan sumber yang relevan dan terbaru).

Mengetahui	Jakarta, Juli 2025
Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi	Guru Kelas III (Tiga)
DARINI, M.Pd	**HENDRI HENDRAWAN**
NIP. 198107102014122004	NIP. 197609192008011016

MODUL AJAR DEEP LEARNING IPAS

A. Identitas Penulis

- **Nama Penyusun** : Hendri Hendrawan
- **Satuan Pendidikan** : SDN PEGADUNGAN 13 PAGI
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026
- **Mata Pelajaran** : IPAS
- **Fase** : B
- **Kelas/Semester** : 3/1
- **Alokasi Waktu** : 8 JP (Jam Pelajaran)

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

☑ Penalaran Kritis: Peserta didik mampu menganalisis gejala kemagnetan dan berbagai jenis gaya serta pengaruhnya terhadap benda.

☑ Kreativitas: Peserta didik mampu merancang atau membuat model sederhana yang menunjukkan gaya atau kemagnetan.

☑ Kolaborasi: Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok untuk melakukan percobaan dan mendiskusikan hasil pengamatan gaya dan kemagnetan.

☑ Kemandirian: Peserta didik bertanggung jawab atas proses belajarnya dan mampu mencari informasi tambahan secara mandiri.

☑ Kewargaan: Peserta didik memahami aplikasi gaya dan kemagnetan dalam teknologi sehari-hari yang bermanfaat bagi masyarakat.

☑ Komunikasi: Peserta didik mampu menyampaikan ide dan hasil eksperimennya dengan jelas dan percaya diri.

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Berikut adalah cara guru menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan Anak Indonesia Hebat:

"Selamat pagi anak-anak hebat! Bagaimana kabarmu hari ini? Ibu/Bapak ingin tahu nih, sudah berapa dari 7 kegiatan anak Indonesia Hebat yang sudah kalian lakukan pagi ini?

1. **Bangun Tidur**: Siapa yang pagi ini sudah bangun tidur dengan semangat dan merapikan tempat tidurnya? Angkat tangan!
2. **Beribadah**: Ada yang sudah berdoa atau melakukan ibadah sesuai keyakinannya? Hebat sekali!
3. **Berolahraga**: Setelah bangun, siapa yang tadi sempat melakukan sedikit gerakan atau olahraga ringan? Saat kita berlari atau melompat, ada **gaya** apa ya yang bekerja pada tubuh kita?
4. **Gemar Belajar**: Sebelum ke sekolah, sudah ada yang sempat membaca buku cerita atau belajar hal baru? Hari ini kita akan belajar tentang **gaya** dan **magnet** lho, pasti seru!
5. **Makan Sehat dan Bergizi**: Ibu/Bapak harap semua sudah sarapan makanan yang sehat dan bergizi ya, agar punya **tenaga** untuk beraktivitas dan melakukan percobaan seru hari ini!
6. **Bermasyarakat**: Hari ini kalian akan berinteraksi dengan teman-teman dan guru. Bagaimana kita bisa menunjukkan sikap bermasyarakat yang baik saat berdiskusi dan melakukan percobaan tentang **gaya** dan **magnet**?
7. **Tidur Cepat**: Semalam, siapa yang tidurnya cukup dan tidak begadang? Istirahat yang cukup itu penting lho agar tubuh punya **energi** untuk beraktivitas, termasuk untuk mengamati **gaya** dan **magnet** di sekitar kita!"

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran

Peserta didik memahami gejala kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak, dan bentuk benda.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. **Mengidentifikasi** benda-benda yang dapat ditarik oleh magnet (benda magnetis) dan benda yang tidak dapat ditarik magnet (non-magnetis).
2. **Menjelaskan** sifat-sifat magnet (memiliki dua kutub, dapat menarik benda tertentu, gaya magnet dapat menembus benda tipis) melalui percobaan sederhana.
3. **Mengidentifikasi** berbagai jenis gaya dalam kehidupan sehari-hari (gaya otot, gaya gravitasi, gaya gesek, gaya pegas, gaya dorong, gaya tarik).
4. **Menjelaskan** pengaruh gaya terhadap gerak benda (membuat benda bergerak, berhenti, berubah arah, berubah kecepatan).
5. **Menjelaskan** pengaruh gaya terhadap bentuk benda.

6. **Melakukan** percobaan sederhana untuk mengamati pengaruh gaya dan kemagnetan.
7. **Menganalisis** hubungan antara gaya dan kemagnetan dengan aplikasi dalam kehidupan sehari-hari.
8. **Menyajikan** hasil pengamatan atau diskusi tentang gaya dan kemagnetan secara kreatif.

E. Sarana dan Prasarana

1. Berbagai jenis magnet (batang, U, cincin).
2. Berbagai benda (penjepit kertas, paku, koin, karet penghapus, pensil, kain, kayu, plastik, uang kertas).
3. Mainan mobil-mobilan, bola, karet gelang.
4. Video/Animasi tentang gaya dan magnet.
5. Papan tulis/Whiteboard dan spidol, alat tulis, lembar kerja.

F. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/tipikal.

G. Model Pembelajaran

- **Model**: Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan) dengan pendekatan Deep Learning.
- **Metode**: Eksperimen, Observasi, Diskusi Kelompok, Presentasi, Penugasan.

H. Pertanyaan Pemantik

- **Mindful Learning**: "Coba perhatikan pintu kulkas di rumah, mengapa bisa menempel rapat? Atau, saat kalian bermain bola, mengapa bola yang dilempar ke atas selalu jatuh kembali ke tanah? Apa yang membuat benda bergerak atau berhenti?"
- **Meaningful Learning**: "Menurutmu, mengapa penemuan magnet itu penting bagi manusia? Atau, mengapa kita perlu memahami berbagai jenis gaya dalam kehidupan sehari-hari? Apa manfaatnya bagi kita?"
- **Joyful Learning**: "Jika kalian adalah seorang ilmuwan yang sedang meneliti kekuatan tersembunyi, kekuatan apa yang paling ingin kalian pelajari lebih dalam: gaya atau magnet? Mengapa?"

I. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (15 menit)

1. **Pembukaan**: Guru menyapa peserta didik, memeriksa kehadiran, dan mengajak berdoa.
2. **Apersepsi**: Guru menanyakan pelaksanaan 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat (seperti di poin C), khususnya yang berkaitan dengan gaya (olahraga, tenaga).
3. **Pertanyaan Pemantik**: Guru mengajukan pertanyaan pemantik (Mindful, Meaningful, Joyful Learning) untuk menarik perhatian peserta didik pada topik gaya dan kemagnetan.
4. **Tujuan Pembelajaran**: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini. **Kegiatan Inti (130 menit)**

1. **Eksplorasi Kemagnetan (Eksperimen Langsung)**:
    - Guru menyiapkan beberapa jenis magnet dan berbagai benda (magnetis dan non-magnetis) di setiap meja kelompok. ○ Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil (4-5 orang). ○ Setiap kelompok diminta untuk:
        - Mencoba mendekatkan magnet ke berbagai benda dan mencatat apa yang terjadi.
        - Mengamati apakah magnet memiliki kutub (utara-selatan) dengan mendekatkan dua magnet.
        - Mencoba menarik benda dengan magnet melalui penghalang tipis (kertas, kain).
    - Guru memandu diskusi kelompok: "Benda apa saja yang bisa ditarik magnet? Apa yang terjadi jika kutub magnet yang sama didekatkan?"
2. **Mengenal Jenis-Jenis Gaya (Demonstrasi dan Observasi)**:
    - Guru melakukan demonstrasi berbagai jenis gaya:
        - **Gaya Otot**: Mendorong meja, mengangkat buku.
        - **Gaya Gravitasi**: Menjatuhkan pensil, bola.
        - **Gaya Gesek**: Menggeser kotak di lantai kasar vs. licin.

- **Gaya Pegas**: Menarik karet gelang, bermain ketapel.
- **Gaya Dorong/Tarik**: Membuka/menutup pintu.

- Peserta didik mengamati dan mencoba menirukan demonstrasi (dengan bimbingan guru).
- Guru memfasilitasi diskusi: "Apa yang membuat benda-benda ini bergerak atau berubah?"

3. **Pengaruh Gaya terhadap Benda (Eksperimen dan Diskusi Kelompok)**:
   - Setiap kelompok diberikan mainan mobil-mobilan, bola, dan plastisin/tanah liat.
   - Kelompok diminta untuk melakukan percobaan dan mencatat pengaruh gaya:
     - Mendorong mobil-mobilan (membuat benda bergerak).
     - Mendorong mobil-mobilan yang sedang bergerak (mempercepat/memperlambat).
     - Mengarahkan bola yang sedang bergerak (mengubah arah).
     - Menekan atau membentuk plastisin (mengubah bentuk benda).
   - Guru berkeliling membimbing dan memastikan keselamatan. ○ Setiap kelompok menyajikan hasil pengamatan mereka tentang bagaimana gaya memengaruhi benda.
4. **Aplikasi Gaya dan Magnet dalam Kehidupan Sehari-hari (Proyek Mini)**:
   - Setiap kelompok ditantang untuk membuat daftar atau menggambar contoh benda atau aktivitas di rumah/sekolah yang menggunakan konsep gaya atau magnet.
   - Contoh: kulkas, kompas, mainan mobil-mobilan, keranjang belanja, pintu. ○ Guru menyediakan kertas gambar dan alat mewarnai.
   - Guru memberikan waktu sekitar 45 menit untuk kegiatan ini. ○ Setiap kelompok mempresentasikan hasilnya dan menjelaskan mengapa benda tersebut menggunakan gaya atau magnet.

Penutup (15 menit)

1. **Refleksi Pembelajaran**: Guru mengajak peserta didik merangkum kembali materi yang telah dipelajari hari ini. "Apa saja yang sudah kita pelajari hari ini tentang gaya dan magnet? Apa yang paling menarik dari percobaan yang kita lakukan?"
2. **Penguatan Konsep**: Guru memberikan penekanan bahwa gaya dan magnet adalah bagian tak terpisahkan dari kehidupan kita sehari-hari, memengaruhi banyak hal di sekitar kita.
3. **Tindak Lanjut**: Guru memberikan tugas individu untuk mencari contoh lain penggunaan gaya dan magnet di lingkungan rumah.
4. **Penghargaan dan Doa**: Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik atas partisipasi aktif mereka, kemudian menutup pembelajaran dengan doa.

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

1. **Observasi partisipasi**: Guru mengamati keaktifan, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik selama eksperimen dan diskusi kelompok.
2. **Penilaian hasil diskusi kelompok/proyek mini**: Rubrik penilaian untuk daftar/gambar aplikasi gaya/magnet (kelengkapan, kejelasan, relevansi, kreativitas).
3. **Pertanyaan lisan**: Guru mengajukan pertanyaan untuk memeriksa pemahaman selama proses pembelajaran.

Asesmen Sumatif

1. **Uji Pemahaman Individu**: Peserta didik diminta mengisi lembar kerja individu yang berisi pertanyaan tentang identifikasi benda magnetis/non-magnetis, sifat magnet, jenis-jenis gaya, dan pengaruh gaya terhadap benda.
2. **Proyek Akhir (Pilihan)**:
    - Membuat *mind map* tentang jenis-jenis gaya dan pengaruhnya.
    - Menceritakan ulang salah satu percobaan magnet yang dilakukan dan menjelaskan hasilnya.

K. Pemahaman Bermakna

Peserta didik akan memahami bahwa **gaya dan kemagnetan adalah dua konsep dasar dalam ilmu pengetahuan yang sangat berpengaruh pada kehidupan sehari-hari**. Mereka akan menyadari bahwa benda-benda bergerak, berhenti, atau berubah bentuk karena adanya gaya, dan magnet memiliki kekuatan unik untuk menarik benda tertentu. Pemahaman ini akan membantu mereka melihat fenomena di sekitar dengan sudut

pandang ilmiah, memahami cara kerja berbagai alat, dan bahkan menginspirasi mereka untuk menciptakan sesuatu.

L. Materi Bahan Ajar

Mengenal Gaya: Kekuatan yang Menggerakkan Benda

Gaya adalah tarikan atau dorongan yang dapat menyebabkan benda bergerak, berhenti, berubah arah, berubah kecepatan, atau bahkan berubah bentuk. Kita melakukan gaya setiap hari tanpa menyadarinya. Contohnya, saat kita mendorong meja, menarik pintu, atau mengangkat buku. Ada berbagai jenis gaya yang sering kita temui, seperti **gaya otot** (kekuatan dari otot tubuh kita), **gaya gravitasi** (gaya tarik Bumi yang membuat benda jatuh ke bawah), **gaya gesek** (gaya yang menahan gerakan benda), dan **gaya dorong/tarik**. Setiap gaya ini memiliki pengaruh unik terhadap benda di sekitar kita.

Pengaruh Gaya pada Benda

Gaya dapat memengaruhi benda dalam beberapa cara. Pertama, gaya dapat **membuat benda diam menjadi bergerak**, seperti saat kita menendang bola. Kedua, gaya dapat **mengubah arah gerak benda**, misalnya saat kita membelokkan setir sepeda. Ketiga, gaya dapat **mengubah kecepatan gerak benda**, seperti saat kita mengerem sepeda agar berhenti, atau mengayuh lebih cepat agar melaju. Terakhir, gaya juga bisa **mengubah bentuk benda**, contohnya saat kita menekan plastisin atau memeras spons basah. Semua perubahan ini menunjukkan betapa besar kekuatan gaya dalam kehidupan kita.

Gejala Kemagnetan dalam Kehidupan Sehari-hari

Magnet adalah benda yang dapat menarik benda lain yang terbuat dari bahan tertentu, seperti besi dan baja. Benda-benda yang dapat ditarik magnet disebut **benda magnetis**, sedangkan yang tidak dapat ditarik disebut **benda non-magnetis**.

Magnet memiliki dua ujung yang disebut **kutub**, yaitu kutub utara dan kutub selatan. Jika kutub yang berbeda didekatkan (utara dengan selatan), magnet akan saling tarik-menarik. Namun, jika kutub yang sama didekatkan (utara dengan utara atau selatan dengan selatan), magnet akan saling tolak-menolak. Sifat magnet ini banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti pada pintu kulkas, kompas, atau mainan.

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. Apa hal baru yang paling menarik yang saya pelajari tentang magnet atau gaya hari ini?
2. Bagaimana saya bisa mengamati gaya dan kemagnetan di sekitar rumah saya?

3. Apakah ada pertanyaan lain yang muncul di pikiran saya setelah belajar tentang materi ini? **Refleksi Pendidik**

1. Apakah kegiatan eksperimen dan penemuan (Discovery Learning) berhasil memicu rasa ingin tahu dan pemahaman mendalam peserta didik?
2. Bagaimana saya bisa lebih mengaitkan konsep gaya dan kemagnetan dengan teknologi atau benda-benda yang lebih kompleks di sekitar siswa?
3. Apakah semua peserta didik aktif berpartisipasi dalam diskusi dan percobaan? Jika tidak, bagaimana saya bisa mendorong partisipasi yang lebih merata?

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD: Detektif Gaya dan Magnet

Nama: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____

A. Benda Magnetis atau Non-Magnetis?

Lingkari benda yang dapat ditarik magnet!

Paku | Pensil | Koin | Karet Penghapus | Jepit Kertas | Sendok Plastik

B. Pengaruh Gaya pada Benda

Isilah titik-titik dengan jawaban yang tepat!

1. Saat kamu menendang bola yang diam, gaya membuat bola menjadi _____.
2. Saat kamu mengerem sepeda, gaya membuat sepeda menjadi _____.
3. Saat kamu menekan plastisin, gaya membuat plastisin menjadi _____.
4. Saat kamu melempar bola ke atas, gaya gravitasi membuat bola _____ ke bawah.

C. Ayo Berpikir Kritis!

Mengapa pintu kulkas bisa menempel rapat dan sulit dibuka oleh adik bayi? Jelaskan dengan menggunakan kata "magnet"!

Rubrik Penilaian Analitik (Untuk Tugas Diskusi Kelompok dan Presentasi Miniatur/Poster)

Tugas: Diskusi Kelompok dan Pembuatan Miniatur/Poster Aplikasi Gaya dan Magnet

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)

Kerja Sama Kelompok (Kolaborasi)	Anggota tidak bekerja sama, ada yang pasif.	Anggota kurang aktif dalam diskusi.	Anggota cukup aktif, namun belum semua berkontri busi.	Anggota aktif berpartisipasi dan saling membantu.	Semua anggota sangat aktif, saling mendukung, dan berbagi tugas secara efektif.
Kualitas Konsep (Penalaran Kritis)	Konsep gaya/magnet yang disajikan salah atau tidak sesuai.	Konsep kurang akurat atau kurang lengkap.	Konsep cukup akurat dan relevan.	Konsep akurat, lengkap, dan relevan.	Konsep sangat akurat, lengkap, relevan, dan menunjukkan pemahaman mendalam.
Kreativitas Miniatur/Poster	Miniatur/poster tidak jelas,	Miniatur/poster kurang jelas atau	Miniatur/poster cukup jelas dan ada	Miniatur/poster jelas, informatif,	Miniatur/poster sangat jelas, inovatif,
Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
Penyampaian Presentasi (Komunikasi)	Tidak mampu menjelaskan, suara tidak jelas.	Penjelasan kurang jelas, kadang ragu.	Penjelasan cukup jelas, kontak mata kurang.	Penjelasan jelas, percaya diri, kontak mata baik.	Penjelasan sangat jelas, antusias, bahasa tubuh baik, mampu menjawab pertanyaan dengan lugas.

Aplikasi dalam Kehidupan (Kewarganegaan)	Tidak ada contoh aplikasi dalam kehidupan seharihari.	Contoh aplikasi minim atau tidak relevan.	Contoh aplikasi cukup relevan dan jelas.	Menunjukkan pemahaman tentang aplikasi gaya/magnet dalam kehidupan seharihari.	Menunjukkan pemahaman mendalam tentang berbagai aplikasi gaya/magnet yang bermanfaat bagi masyarakat.

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Bagi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat memberikan tantangan tambahan seperti:
    - Meneliti dan membuat daftar benda-benda di rumah yang menggunakan magnet atau berbagai jenis gaya. ○ Mencoba membuat kompas sederhana menggunakan magnet dan jarum. ○ Mencari tahu tentang ilmuwan terkenal yang meneliti gaya (misalnya, Isaac Newton) dan mempresentasikan penemuan mereka. **Remedial**
- Bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat melakukan: ○ Bimbingan individu atau kelompok kecil untuk mengulang konsep dasar gaya dan kemagnetan.
    - Memberikan lembar kerja tambahan dengan soal-soal yang lebih sederhana dan fokus pada konsep dasar.
    - Menggunakan media visual atau demonstrasi langsung yang lebih sederhana untuk membantu pemahaman (misalnya, hanya fokus pada satu jenis gaya terlebih dahulu).

P. Glosarium

1. **Gaya**: Tarikan atau dorongan yang dapat memengaruhi benda.
2. **Magnet**: Benda yang memiliki kemampuan menarik benda-benda tertentu, terutama yang mengandung besi atau baja.
3. **Gravitasi**: Gaya tarik Bumi yang menyebabkan benda jatuh ke bawah.

Q. Daftar Pustaka

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Guru IPAS Kelas III SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Siswa IPAS Kelas III SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
3. DK Publishing. (2018). *The Science Book: Everything You Need to Know About the World and How It Works*. London: DK Publishing.

Mengetahui
Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi

DARINI, M.Pd
NIP. 198107102014122004

Jakarta, Juli 2025
Guru Kelas III (Tiga)

HENDRI HENDRAWAN
NIP. 197609192008011016

MODUL AJAR DEEP LEARNING IPAS

A. Identitas Penulis

- **Nama Penyusun** : Hendri Hendrawan
- **Satuan Pendidikan** : SDN PEGADUNGAN 13 PAGI
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026
- **Mata Pelajaran** : IPAS
- **Fase** : B
- **Kelas/Semester** : 3/2
- **Alokasi Waktu** : 8 JP (Jam Pelajaran)

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

☑ Keimanan dan Ketakwaan: Peserta didik memahami bahwa setiap peran dan tanggung jawab adalah amanah, serta berinteraksi sosial dengan menjunjung tinggi nilai-nilai agama.

☑ Kewargaan: Peserta didik memahami peran dan tanggung jawabnya sebagai anggota masyarakat dan sekolah, serta mampu berinteraksi secara positif.

☑ Penalaran Kritis: Peserta didik mampu menganalisis peran dan interaksi sosial yang terjadi di lingkungan sekitar.

☑ Kreativitas: Peserta didik mampu merancang solusi atau ide untuk meningkatkan interaksi positif di lingkungan sekolah atau tempat tinggal.

☑ Kolaborasi: Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok untuk mengidentifikasi peran, tugas, dan tanggung jawab serta memecahkan masalah interaksi sosial.

☑ Komunikasi: Peserta didik mampu menyampaikan ide, hasil diskusi, dan pengalamannya tentang interaksi sosial dengan jelas dan percaya diri.

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Berikut adalah cara guru menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan Anak Indonesia Hebat:

"Selamat pagi anak-anak hebat! Bagaimana kabarmu hari ini? Ibu/Bapak ingin tahu nih, sudah berapa dari 7 kegiatan anak Indonesia Hebat yang sudah kalian lakukan pagi ini?

1. **Bangun Tidur**: Siapa yang pagi ini sudah bangun tidur dengan semangat dan merapikan tempat tidurnya? Hebat! Ini adalah salah satu **tanggung jawab**mu di rumah.
2. **Beribadah**: Ada yang sudah berdoa atau melakukan ibadah sesuai keyakinannya? Bagus sekali! Ini juga bagian dari **tugas** kita sebagai umat beragama.
3. **Berolahraga**: Setelah bangun, siapa yang tadi sempat melakukan sedikit gerakan atau olahraga ringan? Saat kita berolahraga bersama teman, itu namanya **interaksi sosial**!
4. **Gemar Belajar**: Sebelum ke sekolah, sudah ada yang sempat membaca buku cerita atau belajar hal baru? Belajar adalah **tugas utama**mu sebagai pelajar.
5. **Makan Sehat dan Bergizi**: Ibu/Bapak harap semua sudah sarapan makanan yang sehat dan bergizi ya, agar punya energi untuk menjalankan **peran**mu sebagai anak dan siswa.
6. **Bermasyarakat**: Hari ini kalian akan berinteraksi dengan teman-teman dan guru. Bagaimana kalian akan menunjukkan sikap **bermasyarakat** yang baik di sekolah? Apa **peran**mu di kelas?
7. **Tidur Cepat**: Semalam, siapa yang tidurnya cukup dan tidak begadang? Istirahat yang cukup itu penting lho agar tubuh punya energi untuk menjalankan **tugas** dan **tanggung jawab** kalian esok hari!"

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran

Peserta didik memahami peran, tugas, dan tanggung jawab serta interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. **Mengidentifikasi** berbagai peran, tugas, dan tanggung jawab individu di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat sekitar.
2. **Menjelaskan** pentingnya menjalankan peran, tugas, dan tanggung jawab dengan baik.
3. **Mengidentifikasi** bentuk-bentuk interaksi sosial positif dan negatif yang terjadi di lingkungan sekitar.

4. **Menganalisis** dampak dari interaksi sosial positif dan negatif terhadap lingkungan dan individu.
5. **Merumuskan** cara-cara untuk menciptakan interaksi sosial yang positif di sekolah dan tempat tinggal.
6. **Membuat** karya kreatif (misalnya, drama singkat, poster, atau cerita) yang menggambarkan peran, tugas, tanggung jawab, dan interaksi sosial.
7. **Berpartisipasi** aktif dalam simulasi atau diskusi kelompok mengenai skenario interaksi sosial.

E. Sarana dan Prasarana

1. Gambar/Foto berbagai profesi dan aktivitas di masyarakat (guru, dokter, polisi, petani, pedagang, siswa, orang tua, dll.).
2. Video pendek tentang interaksi sosial di sekolah atau lingkungan sekitar.
3. Kertas plano, spidol warna, alat tulis.
4. Benda-benda sederhana untuk bermain peran (misalnya, topi polisi, stetoskop mainan).
5. Papan tulis/Whiteboard dan spidol, alat tulis, lembar kerja.

F. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/tipikal.

G. Model Pembelajaran

- **Model**: Collaborative Learning (Pembelajaran Kolaboratif) dengan pendekatan Deep Learning.
- **Metode**: Diskusi Kelompok, Bermain Peran (Role Play), Analisis Kasus, Presentasi, Penugasan.

H. Pertanyaan Pemantik

- **Mindful Learning**: "Coba pejamkan mata kalian sejenak. Bayangkan dirimu sedang di rumah. Siapa saja yang ada di rumah? Apa yang mereka lakukan? Bagaimana kalian semua saling membantu?"

- **Meaningful Learning**: "Menurutmu, mengapa kita harus tahu apa **tugas** dan **tanggung jawab** kita di rumah atau di sekolah? Apa yang akan terjadi kalau tidak ada yang mau melakukan tugasnya?"
- **Joyful Learning**: "Jika kalian bisa bertukar **peran** dengan siapa pun di sekolah selama satu hari, kalian ingin jadi siapa? Apa yang akan kalian lakukan di **peran** itu? Atau, bagaimana cara membuat semua orang di
  kelasmu merasa senang dan nyaman?"

I. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (15 menit)

1. **Pembukaan**: Guru menyapa peserta didik, memeriksa kehadiran, dan mengajak berdoa.
2. **Apersepsi**: Guru menanyakan pelaksanaan 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat (seperti di poin C), terutama poin "Bermasyarakat" dan mengaitkannya dengan konsep peran, tugas, dan tanggung jawab.
3. **Pertanyaan Pemantik**: Guru mengajukan pertanyaan pemantik (Mindful, Meaningful, Joyful Learning) untuk menarik perhatian peserta didik pada topik peran, tugas, tanggung jawab, dan interaksi sosial.
4. **Tujuan Pembelajaran**: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini. **Kegiatan Inti (130 menit)**

1. **Eksplorasi Peran dan Tanggung Jawab (Diskusi Awal)**:
   - Guru memulai dengan pertanyaan: "Siapa peranmu di rumah? Apa tugasmu sebagai anak? Apa tanggung jawabmu sebagai siswa di sekolah ini?"
   - Guru menunjukkan gambar berbagai profesi atau anggota keluarga (ayah, ibu, kakak, adik, guru, dokter, polisi, pedagang).
   - Peserta didik diminta mengidentifikasi peran masing-masing orang dalam gambar dan mendiskusikan tugas serta tanggung jawab mereka. ○ Guru memfasilitasi diskusi tentang pentingnya setiap peran dan saling ketergantungan antarperan.
2. **Mengenal Interaksi Sosial (Studi Kasus Sederhana)**:
   - Guru menayangkan video pendek atau membacakan skenario singkat tentang interaksi sosial di sekolah atau lingkungan sekitar (misalnya, seorang anak menolong teman yang jatuh, sekelompok anak berebut mainan, tetangga saling menyapa).
   - Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil (4-5 orang).

- Setiap kelompok menganalisis skenario:
    - Apa yang terjadi?
    - Apakah itu interaksi positif atau negatif? Mengapa?
    - Apa dampaknya bagi orang yang terlibat dan lingkungan?
- Guru berkeliling membimbing diskusi, mendorong penalaran kritis dan empati.

3. **Bermain Peran: Skenario Interaksi Sosial (Kolaborasi dan Komunikasi)**:
    - Setiap kelompok diminta memilih satu skenario interaksi sosial (bisa dari yang disajikan guru atau ide sendiri) dan memerankannya di depan kelas. ○ Guru dapat memberikan beberapa skenario yang melibatkan konflik kecil dan penyelesaiannya secara positif. ○ Setelah bermain peran, kelompok lain memberikan masukan atau pertanyaan tentang bagaimana mereka menyelesaikan masalah atau mengapa mereka berinteraksi seperti itu. ○ Guru memberikan umpan balik, menekankan pentingnya komunikasi yang baik dan penyelesaian masalah secara damai.
4. **Proyek Akhir Mini: "Kelas Hebatku" atau "Komunitas Impianku" (Kreativitas dan Kewargaan)**: ○ Setiap kelompok ditantang untuk membuat poster, *mind map*, atau presentasi sederhana tentang:
    - Bagaimana mereka bisa menjadikan kelas mereka lebih "hebat" dengan menjalankan peran, tugas, dan tanggung jawab masingmasing.
    - Atau, bagaimana cara menciptakan "komunitas impian" di sekitar tempat tinggal mereka melalui interaksi sosial yang positif.
    - Guru menyediakan kertas plano, spidol warna, atau bahan kolase sederhana.
    - Guru memberikan waktu sekitar 60 menit untuk kegiatan ini.
    - Setiap kelompok mempresentasikan hasil proyeknya, menjelaskan ideide mereka untuk meningkatkan peran, tugas, tanggung jawab, dan interaksi sosial di lingkungan yang mereka pilih. **Penutup (15 menit)**

1. **Refleksi Pembelajaran**: Guru mengajak peserta didik merangkum kembali materi yang telah dipelajari hari ini. "Apa saja yang sudah kita pelajari hari ini tentang peran, tugas, tanggung jawab, dan interaksi? Mengapa itu penting bagi kita?"
2. **Penguatan Konsep**: Guru memberikan penekanan bahwa setiap individu memiliki peran penting dan bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan sosial yang positif, baik di sekolah maupun di rumah.
3. **Tindak Lanjut**: Guru memberikan tugas individu untuk menuliskan satu tugas atau tanggung jawab yang akan mereka lakukan di rumah atau sekolah sebagai bukti pemahaman materi.
4. **Penghargaan dan Doa**: Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik atas partisipasi aktif mereka, kemudian menutup pembelajaran dengan doa.

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

1. **Observasi partisipasi**: Guru mengamati keaktifan, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik selama diskusi kelompok dan bermain peran.
2. **Penilaian bermain peran**: Rubrik penilaian untuk penampilan bermain peran (kejelasan peran, penyelesaian konflik, interaksi).
3. **Penilaian hasil diskusi kelompok/proyek mini**: Rubrik penilaian untuk poster/presentasi (kelengkapan informasi, kreativitas, kejelasan pesan, relevansi).
4. **Pertanyaan lisan**: Guru mengajukan pertanyaan untuk memeriksa pemahaman selama proses pembelajaran.

Asesmen Sumatif

1. **Uji Pemahaman Individu**: Peserta didik diminta mengisi lembar kerja individu yang berisi pertanyaan tentang identifikasi peran, tugas, tanggung jawab, dan contoh interaksi sosial.
2. **Proyek Akhir (Pilihan)**:
    - Menulis cerita pendek tentang seorang anak yang menjalankan tanggung jawabnya di rumah atau sekolah dan dampak positifnya.
    - Menggambar komik sederhana tentang pentingnya interaksi sosial yang baik.

K. Pemahaman Bermakna

Peserta didik akan memahami bahwa **setiap orang memiliki peran, tugas, dan tanggung jawab yang saling berkaitan dalam sebuah komunitas, baik di keluarga, sekolah, maupun masyarakat**. Mereka akan menyadari bahwa cara mereka berinteraksi

dengan orang lain sangat memengaruhi suasana dan keharmonisan lingkungan. Dengan memahami hal ini, mereka diharapkan dapat menjadi individu yang bertanggung jawab dan mampu menciptakan interaksi sosial yang positif, sehingga lingkungan mereka menjadi lebih nyaman, aman, dan menyenangkan bagi semua.

L. Materi Bahan Ajar

Peran, Tugas, dan Tanggung Jawab dalam Lingkungan

Setiap orang memiliki **peran** atau kedudukan dalam suatu kelompok atau masyarakat. Di rumah, kita berperan sebagai anak, mungkin juga sebagai kakak atau adik. Di sekolah, kita berperan sebagai siswa. Setiap peran memiliki **tugas** atau hal-hal yang harus dikerjakan, dan **tanggung jawab** atau kewajiban untuk melaksanakan tugas tersebut dengan baik. Contohnya, tugas seorang anak adalah belajar, dan tanggung jawabnya adalah belajar dengan sungguh-sungguh. Tugas guru adalah mengajar, dan tanggung jawabnya adalah memastikan siswa memahami pelajaran. Jika semua orang menjalankan peran, tugas, dan tanggung jawabnya dengan baik, lingkungan akan menjadi teratur dan harmonis. **Mengenal Interaksi Sosial**

Interaksi sosial adalah hubungan timbal balik antara satu orang dengan orang lain, atau antara satu kelompok dengan kelompok lain. Ini terjadi setiap kali kita berbicara, bermain, bekerja sama, atau bahkan hanya tersenyum kepada orang lain. Interaksi sosial bisa bersifat **positif** atau **negatif**. Interaksi positif adalah saat kita saling membantu, bekerja sama, atau bersikap ramah, yang menciptakan suasana nyaman dan menyenangkan. Contohnya adalah berbagi mainan dengan teman atau mengucapkan terima kasih. Interaksi negatif adalah saat kita bertengkar, mengejek, atau tidak peduli, yang bisa merusak hubungan dan menciptakan suasana tidak nyaman.

Dampak dan Cara Menciptakan Interaksi Positif

Interaksi sosial memiliki dampak besar bagi individu dan lingkungan. Interaksi positif dapat membangun persahabatan, memecahkan masalah bersama, dan menciptakan rasa kebersamaan. Sebaliknya, interaksi negatif dapat menimbulkan permusuhan, kesalahpahaman, dan ketidaknyamanan. Untuk menciptakan interaksi sosial yang positif, kita perlu membiasakan diri bersikap santun, saling menghargai, mendengarkan orang lain, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah dengan cara baik-baik. Dengan begitu, baik di

rumah, di sekolah, maupun di lingkungan sekitar, kita semua bisa hidup berdampingan dengan damai dan bahagia.

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. Apa yang saya pelajari tentang pentingnya menjalankan peran dan tanggung jawab saya di rumah dan sekolah?
2. Bagaimana saya bisa menerapkan cara berinteraksi positif yang sudah saya pelajari hari ini dalam kehidupan sehari-hari?
3. Apakah ada hal lain yang ingin saya tahu tentang peran, tugas, tanggung jawab, atau interaksi sosial?

Refleksi Pendidik

1. Apakah peserta didik menunjukkan pemahaman mendalam tentang konsep peran, tugas, tanggung jawab, dan interaksi sosial?
2. Bagaimana efektivitas metode bermain peran dalam membantu siswa memahami dan mempraktikkan interaksi sosial?
3. Apakah ada peserta didik yang masih kesulitan dalam berinteraksi atau memahami perannya? Bagaimana strategi saya selanjutnya untuk membantu mereka?

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD: Aku dan Lingkunganku Nama: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____

A. Lengkapi Tabel Peran dan Tanggung Jawab Ini!

Peran Saya	Tugas Utama Saya	Tanggung Jawab Saya
Sebagai Anak	Membantu orang tua	Menjaga kebersihan rumah
Sebagai Siswa	_____	_____
Sebagai Warga Masyarakat (Contoh: tetangga)	_____	_____

B. Positif atau Negatif?

Berilah tanda (✓) pada kolom yang tepat!

Situasi	Interaksi Positif	Interaksi Negatif
Meminjamkan pensil pada teman		
Berebut ayunan di taman		
Menyapa tetangga saat bertemu		
Mengejek teman yang berbeda		

C. Ayo Berpikir Kreatif!

Tuliskan 2 cara yang bisa kamu lakukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan di kelasmu!

1. _____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Rubrik Penilaian Analitik (Untuk Tugas Diskusi Kelompok dan Presentasi Miniatur/Poster)

Tugas: Diskusi Kelompok dan Pembuatan Miniatur/Poster "Kelas Hebatku" atau "Komunitas Impianku"

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)

Kerja Sama Kelompok (Kolaborasi)	Anggota tidak bekerja sama, ada yang pasif.	Anggota kurang aktif dalam diskusi.	Anggota cukup aktif, namun belum semua berkontribusi.	Anggota aktif berpartisipasi dan saling membantu.	Semua anggota sangat aktif, saling mendukung, dan berbagi tugas secara efektif.

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
Kualitas Konsep (Penalaran Kritis)	Konsep peran/interaksi yang disajikan salah atau tidak sesuai.	Konsep kurang akurat atau kurang lengkap.	Konsep cukup akurat dan relevan.	Konsep akurat, lengkap, dan relevan.	Konsep sangat akurat, lengkap, relevan, dan menunjukkan pemahaman mendalam.
Kreativitas Miniatur/Poster	Miniatur/poster tidak jelas, tidak menarik.	Miniatur/poster kurang jelas atau kurang menarik.	Miniatur/poster cukup jelas dan ada usaha kreatif.	Miniatur/poster jelas, informatif, dan kreatif.	Miniatur/poster sangat jelas, inovatif, informatif, dan menunjukkan

					kreativita s tinggi.
Penyampaian Presentasi (Komunikasi)	Tidak mampu menjelaskan, suara tidak jelas.	Penjelasan kurang jelas, kadang ragu.	Penjelasan cukup jelas, kontak mata kurang.	Penjelasan jelas, percaya diri, kontak mata baik.	Penjelasan sangat jelas, antusias, bahasa tubuh baik, mampu menjawab pertanyaan dengan lugas.
Keterkaitan dengan Lingkungan Sosial	Tidak ada keterkaitan dengan lingkunga	Keterkaitan dengan lingkunga	Keterkaitan dengan lingkungan sosial	Menunjukkan pemahaman tentang	Menunjukkan pemahaman mendala
Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
(Kewarganan)	n sosial nyata.	n sosial minim.	cukup jelas.	peran positif dalam lingkungan sosial.	m tentang pentingnya kontribusi positif bagi lingkungan sosial.

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Bagi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat memberikan tantangan tambahan seperti: ○ Meneliti dan mempresentasikan salah satu adat istiadat atau kebiasaan baik dalam berinteraksi sosial di daerah mereka. ○ Membuat daftar "aturan" sederhana untuk menciptakan kelas yang nyaman dan adil.

○ Menulis surat kepada tokoh masyarakat (misalnya, ketua RT/RW) tentang ide mereka untuk meningkatkan interaksi di lingkungan sekitar.

Remedial

- Bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat melakukan: ○ Bimbingan individu atau kelompok kecil untuk mengulang konsep dasar peran, tugas, dan tanggung jawab. ○ Memberikan lembar kerja tambahan dengan skenario interaksi yang lebih sederhana.

  ○ Mendampingi dalam praktik bermain peran secara langsung dengan bimbingan lebih intensif.

P. Glosarium

1. **Peran**: Kedudukan atau fungsi seseorang dalam suatu kelompok atau masyarakat.
2. **Tanggung Jawab**: Kewajiban yang harus dilaksanakan seseorang sesuai dengan perannya.
3. **Interaksi Sosial**: Hubungan timbal balik antara individu atau kelompok dalam masyarakat.

Q. Daftar Pustaka

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Guru IPAS Kelas III SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Siswa IPAS Kelas III SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
3. UNDP Indonesia. (2020). *Panduan Interaksi Sosial untuk Anak-anak*. (Contoh, sesuaikan dengan sumber yang relevan dan terbaru).

Mengetahui	Jakarta, Juli 2025
Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi	Guru Kelas III (Tiga)
DARINI, M.Pd	**HENDRI HENDRAWAN**

NIP. 198107102014122004

NIP. 197609192008011016

MODUL AJAR DEEP LEARNING IPAS

A. Identitas Penulis

- **Nama Penyusun** : Hendri Hendrawan
- **Satuan Pendidikan** : SDN PEGADUNGAN 13 PAGI
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026
- **Mata Pelajaran** : IPAS
- **Fase** : B
- **Kelas/Semester** : 3/2
- **Alokasi Waktu** : 8 JP (Jam Pelajaran)

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

☑ Keimanan dan Ketakwaan: Peserta didik memahami kekayaan alam dan budaya sebagai anugerah Tuhan yang harus dijaga dan dilestarikan.

☑ Kewargaan: Peserta didik memiliki rasa bangga terhadap daerah tempat tinggalnya, menghargai keanekaragaman budaya, dan berpartisipasi dalam upaya pelestarian.

Penalaran Kritis: Peserta didik mampu menganalisis keterkaitan antara bentang alam dengan profesi masyarakat, serta mengidentifikasi masalah dan solusi pelestarian keanekaragaman hayati dan budaya.

☑ Kreativitas: Peserta didik mampu merancang ide atau media untuk mempromosikan keunikan daerahnya atau upaya pelestarian.

☑ Kolaborasi: Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok untuk mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan menyajikan temuan tentang daerahnya.

☑ Komunikasi: Peserta didik mampu menyampaikan informasi, hasil penelitian sederhana, dan ide-ide pelestarian dengan jelas dan percaya diri.

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Berikut adalah cara guru menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan Anak Indonesia Hebat:

"Selamat pagi anak-anak hebat! Bagaimana kabarmu hari ini? Ibu/Bapak ingin tahu nih, sudah berapa dari 7 kegiatan anak Indonesia Hebat yang sudah kalian lakukan pagi ini?

1. **Bangun Tidur**: Siapa yang pagi ini sudah bangun tidur dengan semangat? Hebat! Di **Karangsari**, kalian bangun tidur di wilayah mana ya? Apakah dekat sawah, gunung, atau pantai?
2. **Beribadah**: Ada yang sudah berdoa atau melakukan ibadah sesuai keyakinannya? Bagus sekali! Tahukah kalian, di **provinsi** kita ini ada banyak sekali rumah ibadah dari berbagai agama lho, yang menunjukkan **keragaman budaya**.
3. **Berolahraga**: Setelah bangun, siapa yang tadi sempat melakukan sedikit gerakan atau olahraga ringan? Saat kita berjalan-jalan di sekitar rumah, kita bisa melihat berbagai **bentang alam** seperti sungai atau bukit.
4. **Gemar Belajar**: Sebelum ke sekolah, sudah ada yang sempat membaca buku cerita atau belajar hal baru? Hari ini kita akan belajar banyak hal menarik tentang **tempat tinggal** kita, mulai dari **peta** hingga **sejarah keluarga**!
5. **Makan Sehat dan Bergizi**: Ibu/Bapak harap semua sudah sarapan makanan yang sehat dan bergizi ya, agar punya energi untuk menjelajahi **peta kota/kabupaten** kita dan memahami **profesi masyarakat** di dalamnya!
6. **Bermasyarakat**: Hari ini kalian akan berinteraksi dengan teman-teman dan guru. Bagaimana kita bisa menunjukkan sikap **bermasyarakat** yang baik saat berdiskusi tentang **keanekaragaman hayati** dan **kearifan lokal** di daerah kita?
7. **Tidur Cepat**: Semalam, siapa yang tidurnya cukup dan tidak begadang? Istirahat yang cukup itu penting lho agar tubuh punya energi untuk belajar dan menghargai **sejarah dan budaya** tempat kita tinggal!"

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran

Peserta didik memahami mengenal letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya melalui peta konvensional/digital; ragam bentang alam serta keterkaitannya dengan profesi masyarakat; keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah keluarga dan masyarakat tempat tinggalnya, dan upaya pelestariannya.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. **Menemukan** letak **kota/kabupaten Lumajang** dan **provinsi Jawa Timur** pada peta konvensional atau digital.
2. **Mengidentifikasi** ragam **bentang alam** yang ada di Lumajang dan Jawa Timur (misalnya, gunung, pantai, dataran rendah, sungai).

3. **Menjelaskan** keterkaitan antara **bentang alam** dengan berbagai **profesi masyarakat** (misalnya, pantai dengan nelayan, dataran tinggi dengan petani sayur).
4. **Mengidentifikasi** contoh **keanekaragaman hayati** (tumbuhan dan hewan) di daerah tempat tinggalnya dan pentingnya pelestarian.
5. **Mengenali** contoh-contoh **keragaman budaya** dan **kearifan lokal** (misalnya, tradisi, lagu daerah, permainan tradisional, makanan khas) di Lumajang dan Jawa Timur.
6. **Menceritakan** secara sederhana **sejarah keluarga** atau **sejarah masyarakat** di lingkungan tempat tinggalnya (misalnya, dari cerita orang tua atau tokoh masyarakat).
7. **Merumuskan** ide-ide sederhana untuk **upaya pelestarian** keanekaragaman hayati, keragaman budaya, dan kearifan lokal.
8. **Menyajikan** informasi tentang keunikan daerah tempat tinggalnya dalam bentuk peta sederhana, cerita, atau gambar.

E. Sarana dan Prasarana

1. Peta Provinsi Jawa Timur dan Peta Kabupaten Lumajang (konvensional atau dapat diakses secara digital).
2. Proyektor/layar untuk menampilkan peta digital atau video.
3. Gambar/foto ragam bentang alam, profesi masyarakat, keanekaragaman hayati, dan budaya lokal Lumajang/Jawa Timur.
4. Kertas gambar, alat mewarnai, spidol, kertas origami.
5. Alat tulis, lembar kerja, dan papan tulis/whiteboard.

F. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/tipikal.

G. Model Pembelajaran

- **Model**: Problem-Based Learning (PBL) / Pembelajaran Berbasis Masalah dengan pendekatan Deep Learning.
- **Metode**: Observasi Peta, Diskusi Kelompok, Wawancara Sederhana (simulasi), Peta Pikiran (Mind Map), Presentasi.

H. Pertanyaan Pemantik

- **Mindful Learning**: "Coba bayangkan, jika ada teman dari kota lain datang ke Lumajang, apa saja yang akan kalian tunjukkan kepadanya? Apa yang paling menarik dari tempat tinggal kita?"
- **Meaningful Learning**: "Mengapa penting bagi kita untuk tahu tentang letak daerah kita di peta? Mengapa kita harus bangga dengan budaya dan sejarah tempat tinggal kita?"
- **Joyful Learning**: "Jika kalian adalah seorang pembuat film dokumenter, cerita menarik apa yang akan kalian buat tentang keunikan Lumajang, Jawa Timur, dan orang-orangnya?"

I. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (15 menit)

1. **Pembukaan**: Guru menyapa peserta didik, memeriksa kehadiran, dan mengajak berdoa.
2. **Apersepsi**: Guru menanyakan pelaksanaan 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat (seperti di poin C), khususnya yang berkaitan dengan identitas diri dan lingkungan.
3. **Pertanyaan Pemantik**: Guru mengajukan pertanyaan pemantik (Mindful, Meaningful, Joyful Learning) untuk menarik perhatian peserta didik pada topik identitas daerah, bentang alam, profesi, budaya, dan sejarah lokal.
4. **Tujuan Pembelajaran**: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini. **Kegiatan Inti (130 menit)**

1. **Menjelajahi Peta (Observasi dan Identifikasi)**:
    - Guru menunjukkan peta Provinsi Jawa Timur dan kemudian memperbesar tampilan ke Kabupaten Lumajang (bisa peta konvensional atau digital). ○ Peserta didik diminta untuk menemukan dan menunjuk letak Kabupaten Lumajang.
    - Guru bertanya: "Apa yang kalian lihat di sekitar Lumajang di peta ini? Ada warna apa saja?" (Mengarah ke bentang alam). ○ Guru memfasilitasi diskusi tentang apa itu peta dan bagaimana cara membacanya secara sederhana.
2. **Bentang Alam, Profesi, dan Keanekaragaman Hayati (Diskusi Kelompok)**: ○ Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil (4-5 orang). ○ Setiap kelompok diberikan kartu gambar bentang alam (gunung, pantai, danau, sungai, sawah) dan kartu gambar berbagai profesi (nelayan, petani, penambang pasir, pedagang, peternak).

- Kelompok diminta untuk mencocokkan bentang alam dengan profesi yang mungkin ada di sana, dan mendiskusikan mengapa profesi tersebut cocok dengan bentang alamnya (misal: nelayan di pantai). ○ Guru juga menampilkan gambar keanekaragaman hayati khas

  Lumajang/Jawa Timur (misal: salak pondoh, pisang agung, harimau Jawa/macan tutul Jawa). Peserta didik mengidentifikasi dan mendiskusikan pentingnya menjaga kelestarian. ○ Guru berkeliling membimbing diskusi dan memberikan informasi tambahan.

3. **Kearifan Lokal, Budaya, dan Sejarah Keluarga/Masyarakat (Menganalisis Informasi)**: ○ Guru menunjukkan gambar atau video singkat tentang tradisi lokal, pakaian adat, makanan khas, atau permainan tradisional dari Lumajang/Jawa Timur.
   - Peserta didik diminta menyebutkan contoh-contoh kebudayaan dan kearifan lokal yang mereka ketahui atau pernah alami. ○ Guru memperkenalkan konsep sejarah keluarga atau masyarakat dengan menceritakan contoh sederhana tentang sejarah berdirinya sekolah atau nama jalan di sekitar sekolah.
   - Setiap kelompok ditugaskan untuk mendiskusikan: "Apa tradisi unik di keluargamu atau di lingkungan sekitar sekolah? Mengapa kita perlu melestarikannya?"
   - **Tugas rumah untuk pertemuan berikutnya**: Peserta didik diminta bertanya kepada orang tua atau kakek/nenek tentang sejarah singkat keluarga mereka (misalnya, asal usul nama, cerita masa lalu).
4. **Proyek Mini: "Peta Kebanggaanku" (Kreativitas dan Penyajian)**:
   - Setiap kelompok ditantang untuk membuat "Peta Kebanggaanku" tentang Lumajang dan Jawa Timur. Peta ini bukan hanya geografis, tetapi juga berisi informasi tentang:
     - Letak Lumajang di Jawa Timur.
     - Gambaran bentang alam yang ada.
     - Beberapa profesi khas.
     - Gambar keanekaragaman hayati atau budaya/kearifan lokal yang paling mereka banggakan.

- Guru menyediakan kertas plano, spidol warna, pensil warna, gunting, lem, dan bahan kolase sederhana (misal: gambargambar kecil dari majalah bekas).
- Guru memberikan waktu sekitar 60 menit untuk kegiatan ini.

- Setiap kelompok mempresentasikan "Peta Kebanggaanku" mereka di depan kelas, menjelaskan isi peta dan mengapa mereka bangga dengan daerahnya. **Penutup (15 menit)**

1. **Refleksi Pembelajaran**: Guru mengajak peserta didik merangkum kembali materi yang telah dipelajari hari ini. "Apa saja yang sudah kita pelajari tentang tempat tinggal kita? Apa yang membuat daerah kita ini unik dan istimewa?"
2. **Penguatan Konsep**: Guru memberikan penekanan tentang pentingnya memahami identitas daerah, melestarikan alam dan budaya, serta menghargai sejarah sebagai bagian dari diri kita.
3. **Tindak Lanjut**: Mengingatkan kembali tugas wawancara sederhana tentang sejarah keluarga.
4. **Penghargaan dan Doa**: Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik atas partisipasi aktif mereka, kemudian menutup pembelajaran dengan doa.

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

1. **Observasi partisipasi**: Guru mengamati keaktifan, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik selama diskusi kelompok dan pembuatan "Peta Kebanggaanku".
2. **Penilaian hasil diskusi kelompok/proyek mini**: Rubrik penilaian untuk "Peta Kebanggaanku" (kelengkapan informasi, kejelasan konsep, kreativitas, kerapian).
3. **Pertanyaan lisan**: Guru mengajukan pertanyaan untuk memeriksa pemahaman selama proses pembelajaran.

Asesmen Sumatif

1. **Uji Pemahaman Individu**: Peserta didik mengisi lembar kerja individu yang berisi pertanyaan tentang letak daerah, bentang alam, profesi, keanekaragaman hayati, budaya, dan sejarah lokal.
2. **Proyek Akhir (Pilihan)**:

○ Menulis cerita singkat tentang "Sejarah Keluargaku" berdasarkan wawancara. ○ Membuat poster kampanye sederhana tentang upaya pelestarian budaya atau lingkungan di Lumajang.

K. Pemahaman Bermakna

Peserta didik akan memahami bahwa **tempat tinggal mereka, Kabupaten Lumajang di Provinsi Jawa Timur, adalah bagian dari identitas diri mereka yang kaya akan bentang alam, keanekaragaman hayati, budaya, dan sejarah yang unik**. Mereka akan menyadari bahwa setiap elemen ini saling terkait dan membentuk karakteristik masyarakat. Dengan memahami serta menghargai kekayaan ini, mereka diharapkan dapat menumbuhkan rasa bangga, cinta tanah air, dan tanggung jawab untuk melestarikan warisan alam dan budaya bagi generasi mendatang.

L. Materi Bahan Ajar

Mengenal Tempat Tinggal Kita: Lumajang di Jawa Timur

Kabupaten Lumajang adalah salah satu bagian dari Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Untuk mengetahui letaknya dengan jelas, kita bisa melihat **peta**. Peta adalah gambar sebagian atau seluruh permukaan bumi yang digambar pada bidang datar. Di peta, kita bisa melihat batas-batas wilayah, nama kota, gunung, sungai, dan laut. Dengan peta, kita tahu bahwa Lumajang berada di bagian tenggara Provinsi Jawa Timur, memiliki garis pantai di selatan, dan dikelilingi oleh pegunungan di beberapa sisinya, termasuk Gunung Semeru.

Bentang Alam, Profesi, dan Keanekaragaman

Bentang alam adalah bentuk permukaan bumi yang bermacam-macam, seperti gunung, dataran rendah, pantai, atau sungai. Keberadaan bentang alam ini sangat memengaruhi jenis **profesi** atau pekerjaan masyarakat di sekitarnya. Misalnya, masyarakat di daerah pantai umumnya bekerja sebagai nelayan, pengelola pariwisata pantai, atau petani rumput laut. Di dataran tinggi atau pegunungan, banyak yang berprofesi sebagai petani sayur atau kopi. Sementara itu, di Lumajang juga terdapat **keanekaragaman hayati** berupa tumbuhan dan hewan endemik, seperti berbagai jenis pisang atau hewan liar yang hidup di lereng gunung. Melestarikan bentang alam dan keanekaragaman hayati adalah tugas kita bersama. **Kekayaan Budaya, Kearifan Lokal, dan Sejarah**

Selain alam, Lumajang dan Jawa Timur juga kaya akan **keragaman budaya**. Budaya adalah segala hal yang dihasilkan manusia, seperti bahasa, kesenian (tari, musik), tradisi, makanan khas, dan pakaian adat. Contohnya, ada tari topeng, ludruk, atau makanan seperti pisang agung dan tape. Ada pula **kearifan lokal**, yaitu kebiasaan baik atau pengetahuan yang diwariskan turun-temurun untuk menjaga lingkungan dan harmoni masyarakat. Setiap keluarga juga memiliki **sejarah**nya sendiri, yang membentuk siapa diri kita saat ini. Mengenal dan melestarikan semua kekayaan ini adalah cara kita menghargai warisan nenek moyang dan membangun masa depan yang lebih baik.

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. Apa yang paling membuat saya bangga tentang kota/kabupaten Lumajang atau provinsi Jawa Timur setelah belajar hari ini?
2. Bagaimana cara saya bisa ikut melestarikan budaya atau keanekaragaman hayati di lingkungan saya?
3. Hal baru apa yang ingin saya cari tahu lebih lanjut tentang daerah tempat tinggal saya?

Refleksi Pendidik

1. Apakah peserta didik menunjukkan rasa ingin tahu dan keterlibatan yang tinggi dalam mengenal daerahnya sendiri?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan peta (konvensional/digital) dalam membantu peserta didik memahami letak geografis?
3. Apakah kegiatan proyek "Peta Kebanggaanku" berhasil menumbuhkan kreativitas dan rasa bangga akan identitas lokal?

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD: Jelajah Lumajangku!

Nama: _____

Kelas: _____ Tanggal: _____

A. Kenali Daerahmu!

1. Nama Kabupaten tempat tinggalku:

   _____

2. Nama Provinsi tempat tinggalku:

   _____

3. Coba gambarkan sebuah ikon atau ciri khas dari Lumajang yang kamu ketahui!

   [Kotak untuk menggambar]

B. Pasangkan Bentang Alam dan Profesi yang Sesuai!

Tarik garis dari bentang alam ke profesi yang paling cocok!

Bentang Alam	Profesi
Pantai	Petani Sayur
Gunung	Nelayan
Sawah	Pedagang
Pasar	Petani Padi

C. Ayo Berpikir Kritis!

Mengapa kita harus melestarikan keanekaragaman hayati (tumbuhan dan hewan) di daerah kita? Tuliskan satu alasanmu!

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Rubrik Penilaian Analitik (Untuk Tugas Diskusi Kelompok dan Presentasi Miniatur/Poster)

Tugas: Diskusi Kelompok dan Pembuatan Miniatur/Poster "Peta Kebanggaanku"

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
Kerja Sama Kelompok (Kolaborasi)	Anggota tidak bekerja sama, ada yang pasif.	Anggota kurang aktif dalam diskusi.	Anggota cukup aktif, namun belum semua berkontribusi.	Anggota aktif berpartisipasi dan saling membantu.	Semua anggota sangat aktif, saling mendukung, dan berbagi tugas secara efektif.

Kualitas Informasi (Penalaran Kritis)	Informasi pada peta/poster salah atau tidak relevan.	Informasi kurang akurat atau kurang lengkap.	Informasi cukup akurat dan relevan.	Informasi akurat, lengkap, dan relevan dengan topik.	Informasi sangat akurat, lengkap, relevan, dan menunjukkan pemahaman mendalam.
Kreativitas Peta/Poster	Peta/poster tidak menarik, tidak ada gambar/warna.	Peta/poster kurang menarik, desain sederhana.	Peta/poster cukup menarik, ada gambar sederhana.	Peta/poster menarik, informatif, dan kreatif dalam penyampaian pesan.	Peta/poster sangat menarik, inovatif, informatif, dan memiliki daya tarik visual yang kuat.
Penyampaian	Tidak mampu	Penjelasan kurang	Penjelasan cukup	Penjelasan jelas,	Penjelasan
Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)

Presentasi (Komunikasi)	menjelaskan, pesan tidak tersampaikan.	jelas, pesan kurang kuat.	jelas, pesan tersampaikan sebagian.	percaya diri, pesan tersampaikan dengan baik.	sangat jelas, antusias , pesan sangat persuasif, mampu mengaja k orang lain.
Rasa Bangga & Apresias i Lokal (Kewargaan)	Tidak menunjukkan rasa bangga atau apresiasi terhadap daerahnya.	Rasa bangga/apresiasi kurang terlihat.	Rasa bangga/apresiasi cukup terlihat.	Menunjukkan rasa bangga dan apresiasi terhadap daerahnya.	Menunjukkan rasa bangga yang mendalam dan apresiasi tinggi terhadap keunikan daerahnya.

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Bagi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat memberikan tantangan tambahan seperti:

  ○ Meneliti dan mempresentasikan salah satu pahlawan daerah atau tokoh penting dari Lumajang/Jawa Timur. ○ Membuat vlog sederhana (dengan bantuan orang tua) tentang tempat wisata atau kuliner khas di Lumajang. ○ Merancang program sederhana untuk melestarikan salah satu tradisi budaya lokal di sekolah.

Remedial

- Bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat melakukan:
    - Bimbingan individu atau kelompok kecil untuk mengulang konsep dasar letak daerah, bentang alam, atau budaya.
    - Memberikan lembar kerja tambahan dengan soal-soal yang lebih sederhana dan fokus pada identifikasi dasar.
    - Menggunakan media visual yang lebih konkret atau cerita sederhana untuk membantu pemahaman.

P. Glosarium

1. **Bentang Alam**: Bentuk permukaan bumi yang alami, seperti gunung, pantai, atau sungai.
2. **Kearifan Lokal**: Kebiasaan atau nilai-nilai baik yang diwariskan turuntemurun dalam suatu masyarakat.
3. **Keanekaragaman Hayati**: Keberagaman makhluk hidup (tumbuhan dan hewan) di suatu wilayah.

Q. Daftar Pustaka

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Guru IPAS Kelas III SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Siswa IPAS Kelas III SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
3. Pemerintah Kabupaten Lumajang. (2024). *Profil Kabupaten Lumajang*. Diakses dari: www.lumajangkab.go.id (contoh situs, sesuaikan dengan sumber yang relevan dan terbaru).

Mengetahui	Jakarta, Juli 2025
Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi	Guru Kelas III (Tiga)

DARINI, M.Pd
NIP. 198107102014122004

HENDRI HENDRAWAN
NIP. 197609192008011016

MODUL AJAR DEEP LEARNING IPAS

A. Identitas Penulis

- **Nama Penyusun** : Hendri Hendrawan
- **Satuan Pendidikan** : SDN PEGADUNGAN 13 PAGI
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026
- **Mata Pelajaran** IPAS
- **Fase** : B
- **Kelas/Semester** : 3/2
- **Alokasi Waktu** : 8 JP (Jam Pelajaran)

B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

☑ Penalaran Kritis: Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan serta menganalisis fungsi nilai mata uang dalam kehidupan sehari-hari.

☑ Kreativitas: Peserta didik mampu merancang atau membuat daftar prioritas kebutuhan dan keinginan yang bijak.

☑ Kolaborasi: Peserta didik dapat bekerja sama dalam kelompok untuk mendiskusikan studi kasus tentang pengelolaan keuangan sederhana.

☑ Kemandirian: Peserta didik mampu mengambil keputusan sederhana tentang pengeluaran berdasarkan prioritas kebutuhan dan keinginan.

☑ Kewargaan: Peserta didik memahami pentingnya nilai mata uang sebagai alat tukar dalam masyarakat dan berperilaku bijak dalam transaksi.

☑ Komunikasi: Peserta didik mampu menyampaikan ide dan hasil diskusinya tentang kebutuhan, keinginan, dan fungsi uang dengan jelas.

C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Berikut adalah cara guru menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan Anak Indonesia Hebat:

"Selamat pagi anak-anak hebat! Bagaimana kabarmu hari ini? Ibu/Bapak ingin tahu nih, sudah berapa dari 7 kegiatan anak Indonesia Hebat yang sudah kalian lakukan pagi ini?

1. **Bangun Tidur**: Siapa yang pagi ini sudah bangun tidur dengan semangat dan merapikan tempat tidurnya? Hebat! Setelah itu, kalian **butuh** sarapan apa ya hari ini?
2. **Beribadah**: Ada yang sudah berdoa atau melakukan ibadah sesuai keyakinannya? Bagus sekali! Saat kita beribadah, kita **menginginkan** ketenangan hati, betul?
3. **Berolahraga**: Setelah bangun, siapa yang tadi sempat melakukan sedikit gerakan atau olahraga ringan? Olahraga itu **kebutuhan** penting agar tubuh sehat, bukan?
4. **Gemar Belajar**: Sebelum ke sekolah, sudah ada yang sempat membaca buku cerita atau belajar hal baru? Belajar adalah **kebutuhan** untuk masa depan kita. Nah, jika kalian ingin beli buku cerita, pakai apa ya untuk membayarnya? Betul, pakai **uang**!
5. **Makan Sehat dan Bergizi**: Ibu/Bapak harap semua sudah sarapan makanan yang sehat dan bergizi ya, agar punya energi untuk belajar. Makanan sehat adalah **kebutuhan** pokok kita. Kalau jajan permen, itu **kebutuhan** atau **keinginan** ya?
6. **Bermasyarakat**: Hari ini kalian akan berinteraksi dengan teman-teman dan guru. Dalam masyarakat, kita sering bertukar barang atau jasa. Menurut kalian, apa **fungsi uang** saat kita membeli sesuatu dari pedagang di kantin?
7. **Tidur Cepat**: Semalam, siapa yang tidurnya cukup dan tidak begadang? Istirahat yang cukup itu **kebutuhan** agar badan segar. Jika kalian **menginginkan** mainan baru, apakah kalian harus menunda tidur cepat untuk bermain game? Tentu tidak!"

D. Capaian dan Tujuan Pembelajaran

Capaian Pembelajaran

Peserta didik memahami perbedaan kebutuhan dan keinginan, nilai mata uang dan fungsinya.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu:

1. **Mengidentifikasi** perbedaan antara **kebutuhan** (hal-hal pokok yang harus dipenuhi) dan **keinginan** (hal-hal yang bersifat tambahan dan tidak wajib).
2. **Memberikan contoh** kebutuhan dan keinginan dalam kehidupan sehari-hari (misalnya, makanan sebagai kebutuhan, mainan sebagai keinginan).
3. **Mengelompokkan** daftar benda atau aktivitas sebagai kebutuhan atau keinginan.
4. **Menjelaskan fungsi mata uang** sebagai alat tukar yang sah.
5. **Mengidentifikasi nilai mata uang** Rupiah (pecahan uang kertas dan logam) dengan benar.
6. **Menghitung** jumlah uang dalam pecahan yang berbeda.

7. **Menerapkan** konsep kebutuhan dan keinginan dalam mengambil keputusan sederhana terkait penggunaan uang.
8. **Menyajikan** ide tentang bagaimana mengelola uang saku secara bijak berdasarkan prioritas kebutuhan dan keinginan.

E. Sarana dan Prasarana

1. Gambar/Flashcard uang Rupiah (logam dan kertas) dengan berbagai nominal.
2. Kartu bergambar berbagai benda/aktivitas (makanan, minuman, seragam sekolah, buku pelajaran, mainan, es krim, liburan, sepeda).
3. Papan tulis/Whiteboard dan spidol, alat tulis, lembar kerja.
4. Kotak atau wadah untuk permainan simulasi transaksi.
5. Video animasi tentang uang atau perbedaan kebutuhan/keinginan (jika tersedia).

F. Target Peserta Didik

Peserta didik reguler/tipikal.

G. Model Pembelajaran

- **Model**: Problem-Based Learning (PBL) / Pembelajaran Berbasis Masalah dengan pendekatan Deep Learning.
- **Metode**: Diskusi Kelompok, Simulasi, Studi Kasus, Presentasi, Penugasan.

H. Pertanyaan Pemantik

- **Mindful Learning**: "Coba pejamkan mata kalian sejenak. Bayangkan kalian punya uang Rp10.000. Apa hal pertama yang akan kalian beli? Mengapa itu yang kalian pilih?"
- **Meaningful Learning**: "Menurutmu, mengapa kita perlu tahu bedanya antara **butuh** dan **ingin**? Apa yang terjadi kalau kita selalu membeli semua yang kita **inginkan** tanpa berpikir?"
- **Joyful Learning**: "Jika kalian bisa menciptakan uang sendiri, gambar apa yang akan kalian letakkan di atasnya? Dan untuk apa kalian akan menggunakan uang itu?"

I. Kegiatan Pembelajaran

Pendahuluan (15 menit)

1. **Pembukaan**: Guru menyapa peserta didik, memeriksa kehadiran, dan mengajak berdoa.
2. **Apersepsi**: Guru menanyakan pelaksanaan 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat (seperti di poin C), terutama yang berkaitan dengan "Makan Sehat dan Bergizi" dan "Gemar Belajar", lalu mengaitkannya dengan kebutuhan dan bagaimana cara memenuhinya (dengan uang).
3. **Pertanyaan Pemantik**: Guru mengajukan pertanyaan pemantik (Mindful, Meaningful, Joyful Learning) untuk menarik perhatian peserta didik pada topik kebutuhan, keinginan, dan uang.
4. **Tujuan Pembelajaran**: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini. **Kegiatan Inti (130 menit)**

1. **Mengidentifikasi Kebutuhan dan Keinginan (Diskusi Kelompok)**:
    - Guru memulai dengan pertanyaan: "Apa yang paling kalian **butuhkan** saat ini? Apa yang paling kalian **inginkan**?"
    - Guru menjelaskan definisi **kebutuhan** (sesuatu yang harus ada agar bisa hidup dan sehat, seperti makanan, air, pakaian, tempat tinggal, pendidikan) dan **keinginan** (sesuatu yang membuat hidup lebih nyaman atau menyenangkan, tapi tidak wajib, seperti mainan, es krim, liburan mewah). ○ Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil (4-5 orang). ○ Setiap kelompok diberikan set kartu bergambar berbagai benda/aktivitas (makanan, minuman, seragam sekolah, buku pelajaran, mainan, es krim, liburan, sepeda, smartphone).
    - Kelompok diminta untuk memilah kartu-kartu tersebut ke dalam dua kategori: **Kebutuhan** dan **Keinginan**. ○ Guru memfasilitasi diskusi kelompok tentang alasan di balik pengelompokan mereka.
2. **Mengenal Nilai dan Fungsi Mata Uang (Presentasi Guru & Diskusi)**:
    - Guru menampilkan gambar uang Rupiah (logam dan kertas) dari berbagai nominal.
    - Guru menjelaskan **fungsi uang** sebagai alat tukar yang sah, alat pembayaran, dan alat menabung.
    - Guru menjelaskan **nilai nominal** setiap pecahan uang dan bagaimana mengenalinya (angka dan gambar). ○ Peserta didik diajak untuk mengidentifikasi nilai uang yang ditunjukkan guru. "Ini uang berapa rupiah? Gambar apa yang ada di sini?"

- Guru bertanya: "Mengapa kita membutuhkan uang untuk membeli sesuatu? Apa jadinya kalau tidak ada uang?"

3. **Simulasi Transaksi Sederhana: Belanja Bijak (Aplikasi Konsep)**:
   - Guru menyiapkan "toko mini" di depan kelas dengan beberapa "barang" yang harganya sudah ditentukan (misalnya, pensil Rp2.000, buku Rp5.000, permen Rp1.000, mainan kecil Rp7.000). ○ Setiap kelompok diberikan "uang saku" sejumlah tertentu (misalnya, Rp10.000 dalam berbagai pecahan). ○ Guru memberikan tantangan: "Dengan uang Rp10.000, kalian harus membeli **kebutuhan** belajar dulu, lalu jika ada sisa, boleh beli **keinginan**."
   - Satu per satu perwakilan kelompok maju untuk "berbelanja".
   - Setelah berbelanja, setiap kelompok melaporkan apa yang mereka beli, berapa sisa uangnya, dan mengapa mereka memilih barang tersebut (mengaitkan dengan kebutuhan/keinginan). ○ Guru memandu diskusi: "Apakah kalian membeli kebutuhan dulu? Mengapa penting untuk memprioritaskan kebutuhan?"
4. **Studi Kasus & Perencanaan Keuangan Sederhana (Penalaran Kritis & Kemandirian)**: ○ Guru memberikan studi kasus singkat kepada setiap kelompok, misalnya: "Ani mendapat uang saku Rp5.000 per hari. Dia **butuh** makan siang di sekolah, tapi dia juga **ingin** membeli stiker lucu.

   Bagaimana Ani harus mengelola uangnya?"
   - Kelompok berdiskusi untuk mencari solusi yang bijak, memprioritaskan kebutuhan, dan menjelaskan rencana pengelolaan uang Ani. ○ Guru berkeliling membimbing, memastikan mereka berpikir kritis tentang keputusan keuangan.
   - Setiap kelompok mempresentasikan solusi studi kasus mereka.

Penutup (15 menit)

1. **Refleksi Pembelajaran**: Guru mengajak peserta didik merangkum kembali materi yang telah dipelajari hari ini. "Apa perbedaan penting antara butuh dan ingin? Mengapa kita harus bijak menggunakan uang?"
2. **Penguatan Konsep**: Guru menekankan bahwa uang adalah alat penting dalam hidup, dan memahami perbedaan kebutuhan/keinginan akan membantu mereka menjadi anak yang mandiri dan bertanggung jawab dalam mengelola uang.
3. **Tindak Lanjut**: Guru memberikan tugas individu untuk membuat daftar 3 kebutuhan dan 3 keinginan mereka di rumah, lalu menentukan mana yang lebih penting.

4. **Penghargaan dan Doa**: Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik atas partisipasi aktif mereka, kemudian menutup pembelajaran dengan doa.

J. Asesmen Formatif dan Sumatif

Asesmen Formatif

1. **Observasi partisipasi**: Guru mengamati keaktifan, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik selama diskusi kelompok dan simulasi transaksi.
2. **Penilaian hasil diskusi kelompok/simulasi**: Rubrik penilaian untuk kemampuan membedakan kebutuhan/keinginan dan membuat keputusan finansial sederhana.
3. **Pertanyaan lisan**: Guru mengajukan pertanyaan untuk memeriksa pemahaman selama proses pembelajaran.

Asesmen Sumatif

1. **Uji Pemahaman Individu**: Peserta didik diminta mengisi lembar kerja individu yang berisi pertanyaan tentang definisi kebutuhan/keinginan, fungsi uang, identifikasi nominal uang, dan skenario pengambilan keputusan sederhana.
2. **Proyek Akhir (Pilihan)**:
    - Membuat poster "Aku Anak Pintar Mengelola Uang" yang berisi tips sederhana membedakan kebutuhan dan keinginan. ○ Menulis cerita singkat tentang bagaimana mereka menggunakan uang saku untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan.

K. Pemahaman Bermakna

Peserta didik akan memahami bahwa **uang adalah alat penting dalam kehidupan, namun penggunaannya harus bijak**. Mereka akan menyadari bahwa tidak semua yang **diinginkan** bisa atau harus dipenuhi, dan bahwa memprioritaskan **kebutuhan** adalah langkah awal untuk menjadi individu yang mandiri dan bertanggung jawab secara finansial. Pemahaman ini akan membantu mereka mengambil keputusan yang lebih baik dalam mengelola uang saku sejak dini, sehingga dapat merencanakan keuangan untuk masa depan yang lebih baik.

L. Materi Bahan Ajar

Kebutuhan dan Keinginan: Apa Bedanya?

Dalam hidup, ada banyak hal yang kita inginkan dan butuhkan. Namun, **kebutuhan** dan **keinginan** itu berbeda lho! **Kebutuhan** adalah segala sesuatu yang wajib kita miliki atau

penuhi agar bisa bertahan hidup dengan layak. Contoh kebutuhan adalah makanan, minuman, pakaian, rumah, dan pendidikan. Tanpa hal-hal ini, kita akan kesulitan atau bahkan tidak bisa hidup sehat dan nyaman. Sementara itu, **keinginan** adalah hal-hal yang tidak wajib dipenuhi, tapi jika ada, akan membuat hidup kita lebih menyenangkan atau nyaman. Contoh keinginan adalah mainan baru, es krim setiap hari, atau liburan ke tempat yang jauh. Keinginan bisa ditunda atau tidak dipenuhi, sedangkan kebutuhan harus selalu diutamakan. **Mengenal Uang: Nilai dan Fungsinya**

Untuk mendapatkan kebutuhan dan keinginan, kita biasanya menggunakan **uang**. Di Indonesia, mata uang kita adalah **Rupiah** (Rp). Uang ada dalam dua bentuk, yaitu **uang logam** (receh) dan **uang kertas** (lembaran). Setiap uang memiliki **nilai nominal** yang berbeda, misalnya Rp500, Rp1.000, Rp5.000, Rp10.000, dan seterusnya. Fungsi utama uang adalah sebagai **alat tukar** atau **alat pembayaran** yang sah. Artinya, kita menggunakan uang untuk membeli barang atau jasa dari orang lain. Selain itu, uang juga berfungsi sebagai **alat menabung** agar kita bisa membeli sesuatu yang lebih besar di masa depan. **Mengelola Uang Secara Bijak**

Memahami perbedaan antara kebutuhan dan keinginan sangat penting dalam mengelola uang. Kita harus selalu mendahulukan pemenuhan **kebutuhan** terlebih dahulu. Misalnya, jika kita punya uang saku, pastikan kita membeli makanan dan minuman yang cukup untuk tenaga belajar. Setelah kebutuhan terpenuhi, barulah kita bisa memikirkan **keinginan**. Jika uang kita terbatas, kita perlu memilih mana keinginan yang paling penting atau yang bisa ditunda. Dengan belajar mengelola uang secara bijak sejak kecil, kita akan menjadi anak yang mandiri, tidak boros, dan bisa merencanakan masa depan dengan lebih baik.

M. Refleksi

Refleksi Peserta Didik

1. Apa pelajaran terpenting yang saya dapat hari ini tentang cara menggunakan uang saku?
2. Bagaimana saya akan memprioritaskan kebutuhan dan keinginan saya mulai sekarang?
3. Apakah ada hal yang membuat saya merasa lebih percaya diri setelah belajar materi ini?

Refleksi Pendidik

1. Apakah peserta didik menunjukkan pemahaman mendalam tentang konsep kebutuhan dan keinginan serta fungsi uang?

2. Bagaimana efektivitas simulasi transaksi dalam membantu siswa mengaplikasikan pemahaman mereka?
3. Apakah ada peserta didik yang masih kesulitan membedakan antara kebutuhan dan keinginan? Bagaimana strategi saya selanjutnya untuk membantu mereka?

N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

LKPD: Dompet Pintarku!

Nama: _____

Kelas: _____

Tanggal: _____ A.

Kebutuhan atau Keinginan?

Berilah tanda (✓) pada kolom yang tepat!

Barang/Aktivitas	Kebutuhan	Keinginan
Buku Pelajaran		
Mainan Robot		
Nasi dan Lauk		
Liburan ke Luar Negeri		
Seragam Sekolah		
Permen Cokelat		

B. Hitung dan Tulis Nilai Uangnya!

Tuliskan berapa total uang di setiap kotak!

1. Uang: Rp5.000 + Rp2.000 + Rp1.000

   Total: Rp_____

2. Uang: Rp10.000 + Rp5.000 + Rp500

   Total: Rp_____

3. Uang: Rp20.000 + Rp10.000 + Rp2.000

   Total: Rp_____ C.

Ayo Berpikir Cerdas!

Bayangkan kamu punya uang Rp15.000. Kamu butuh membeli alat tulis seharga Rp7.000 dan kamu ingin membeli es krim seharga Rp3.000. Apakah uangmu cukup untuk membeli keduanya? Berapa sisa uangmu?

Rubrik Penilaian Analitik (Untuk Tugas Diskusi Kelompok dan Presentasi Miniatur/Poster)

Tugas: Diskusi Kelompok dan Presentasi "Rencana Keuangan Anak Hebat"

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
Kerja Sama Kelompok (Kolaborasi)	Anggota tidak bekerja sama, ada yang pasif.	Anggota kurang aktif dalam diskusi.	Anggota cukup aktif, namun belum semua	Anggota aktif berpartisipasi dan saling membantu.	Semua anggota sangat aktif, saling mendu

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
			berkontribusi.		kung, dan berbagi tugas secara efektif.
Kualitas Konsep (Penalaran Kritis)	Konsep kebutuhan/keinginan/uang tidak dipahami.	Konsep kurang akurat atau kurang lengkap.	Konsep cukup akurat dan relevan.	Konsep akurat, lengkap, dan relevan dengan studi kasus.	Konsep sangat akurat, lengkap, relevan, dan menunjukkan pemahaman mendalam.
Kreativitas Solusi/Rencana	Solusi tidak ada atau tidak relevan.	Solusi kurang inovatif atau tidak praktis.	Solusi cukup praktis dan ada ide kreatif.	Solusi praktis, kreatif, dan menunjukkan pemikiran orisinal.	Solusi sangat praktis, inovatif, menunjukkan pemikiran di luar kotak, dan bisa menjadi contoh.
Penyampaian Presentasi (Komunikasi)	Tidak mampu menjelaskan, suara tidak jelas.	Penjelasan kurang jelas, kadang ragu.	Penjelasan cukup jelas, kontak mata kurang.	Penjelasan jelas, percaya diri, kontak mata baik.	Penjelasan sangat jelas, antusias, bahasa tubuh

Aspek Penilaian	Skala 1 (Sangat Kurang)	Skala 2 (Kurang)	Skala 3 (Cukup)	Skala 4 (Baik)	Skala 5 (Sangat Baik)
					baik, mampu menjawab pertanyaan dengan lugas.
Penerapan Konsep dalam Kehidupan (Kemandirian)	Tidak ada penerapan konsep dalam kehidupan.	Penerapan konsep minim atau tidak sesuai.	Penerapan konsep cukup jelas dalam kasus yang diberikan.	Mampu menerapkan konsep kebutuhan/keinginan dalam situasi nyata.	Mampu mengambil keputusan bijak secara mandiri terkait penggunaan uang berdasarkan prioritas.

O. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan

- Bagi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat memberikan tantangan tambahan seperti:
    - Mencari tahu tentang sejarah mata uang di Indonesia atau di dunia.
    - Membuat daftar belanja "ideal" untuk satu minggu dengan alokasi uang tertentu, membedakan kebutuhan dan keinginan.
    - Menghitung kembalian uang dari transaksi jual beli sederhana.

Remedial

- Bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran, guru dapat melakukan:
    - Bimbingan individu atau kelompok kecil untuk mengulang konsep dasar perbedaan kebutuhan dan keinginan.

- Memberikan lembar kerja tambahan dengan gambar-gambar yang lebih konkret untuk diidentifikasi sebagai kebutuhan atau keinginan.
- Mengulang simulasi transaksi dengan jumlah uang dan barang yang lebih sederhana.

P. Glosarium

1. **Kebutuhan**: Hal-hal pokok yang harus dipenuhi untuk bertahan hidup dan hidup layak.
2. **Keinginan**: Hal-hal tambahan yang membuat hidup lebih nyaman atau menyenangkan, namun tidak wajib.
3. **Mata Uang**: Alat tukar yang sah untuk membeli barang atau jasa (misalnya Rupiah).

Q. Daftar Pustaka

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Guru IPAS Kelas III SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
2. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). *Buku Siswa IPAS Kelas III SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukaan.
3. Otoritas Jasa Keuangan. (2022). *Mengenal Uang untuk Anak-anak*. Diakses dari: www.ojk.go.id (contoh situs, sesuaikan dengan sumber yang relevan dan terbaru).

Mengetahui	Jakarta, Juli 2025
Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi	Guru Kelas III (Tiga)
DARINI, M.Pd	**HENDRI HENDRAWAN**
NIP. 198107102014122004	NIP. 197609192008011016