

PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Nama Madrasah : MAN 1 Kutai Kartanegara
Nama Guru : **Sudirmantoko, S.PdI, M.Pd**
Mapel : Sosiologi
Fase/Kelas/ Smt : F/XII/2
Alokasi Waktu : 6 X 45 Menit

I. Identifikasi

1. Peserta Didik

Peserta didik kelas XII memiliki literasi digital cukup tinggi karena terbiasa menggunakan media sosial, gawai, dan internet. Mereka mampu memahami fenomena globalisasi tetapi masih cenderung konsumtif dan mudah terbawa arus budaya global. Oleh karena itu, dibutuhkan pembelajaran yang menumbuhkan sikap kritis, adaptif, serta kuat dalam identitas sosial dan kebangsaan.

2. Materi Pelajaran

Penyebab Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital:

- Perubahan dan Transformasi Sosial
- Dominasi
- Ketidakmampuan Adaptasi
- Krisis Identitas Sosial

3. Dimensi Profil Lulusan

- Penalaran kritis
- Kewargaan

4. Tema

- a. Cinta Ilmu (*Hubbul Ilm*)
- b. Cinta Tanah Air (*Hubbul Wathan*)

5. Materi Inseri

- a. *Etika Bermedia Digital*: Meningkatkan kesadaran kritis agar tidak terjebak dampak negatif globalisasi.
- b. *Nasionalisme di Era Digital*: Memperkuat identitas bangsa meskipun hidup dalam arus global.

II. Desain Pembelajaran

1. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menganalisis penyebab timbulnya masalah sosial akibat globalisasi dan era digital serta menunjukkan sikap kritis, adaptif, dan bertanggung jawab sebagai warga bangsa.

2. Lintas Disiplin Ilmu

- Sosiologi (perubahan sosial)
- Ekonomi (ketidakmampuan adaptasi industri lokal)
- Antropologi (krisis identitas budaya)

3. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu menjelaskan perubahan sosial akibat globalisasi dengan sikap *cinta ilmu*.
- Siswa mampu menganalisis dampak dominasi global dengan sikap *cinta tanah air*.
- Siswa mampu mengidentifikasi masalah ketidakmampuan adaptasi dan krisis identitas sosial serta menawarkan solusi.

4. **Topik Pembelajaran**
Penyebab masalah sosial akibat globalisasi dan era digital.
5. **Praktik Pedagogis**
 - a. **Model** : Problem Based Learning (PBL)
 - b. **Strategi** : Diskusi kasus, presentasi, refleksi.
 - c. **Metode** : Tanya jawab, analisis kasus, debat terarah.
6. **Kemitraan Pembelajaran**
 - Dinas Kominform (materi literasi digital).
 - Praktisi budaya atau tokoh masyarakat.
7. **Lingkungan Pembelajaran**
 - Ruang fisik (kelas, perpustakaan)
 - Ruang virtual (Google Classroom, Padlet, Zoom)
 - Budaya belajar kolaboratif, partisipatif, dan reflektif.
8. **Pemanfaatan Digital**
 - Menonton video dokumenter tentang dampak globalisasi.
 - Diskusi di Padlet/Forum online.
 - Evaluasi dengan Quizizz/Kahoot.

III. Pengalaman Belajar

1) Kegiatan Awal (20 menit)

- Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan apersepsi.
- Menayangkan video singkat tentang budaya populer global dan dampaknya.
- Pertanyaan pemantik: *"Mengapa sebagian remaja lebih bangga budaya luar daripada budaya sendiri?"*
- (Mindful: menumbuhkan kesadaran bahwa isu ini dekat dengan kehidupan siswa).

2) Kegiatan Inti (200 menit)

Sintaks PBL:

1. **Orientasi Masalah**
Guru memberikan kasus tentang *krisis identitas budaya akibat dominasi globalisasi digital*.
2. **Pengumpulan Data**
Siswa mencari artikel, berita, atau video terkait transformasi sosial, dominasi, adaptasi, dan krisis identitas.
3. **Analisis Data**
Diskusi kelompok untuk mengidentifikasi:
 - Faktor penyebab masalah sosial.
 - Dampak positif dan negatif.
 - Alternatif solusi.
4. **Pengembangan Solusi**
Siswa menyusun *infografis digital* berisi solusi bijak menghadapi krisis identitas.
5. **Presentasi**
Kelompok mempresentasikan hasilnya dan mendapat tanggapan dari kelompok lain.
6. **Refleksi**
Guru menegaskan pentingnya menjaga identitas sosial di tengah arus global.
(Meaningful: materi terhubung dengan kehidupan siswa. Joyful: pembelajaran dengan debat interaktif dan presentasi kreatif).

3) Kegiatan Penutup (50 menit)

- Siswa menyimpulkan hasil diskusi.
- Guru mengklarifikasi konsep penyebab masalah sosial akibat globalisasi.
- Tugas individu: *"Tuliskan satu langkah nyata yang akan kamu lakukan agar tidak kehilangan identitas sosial di era globalisasi."*
- Doa penutup.

IV. Asesmen Pembelajaran

1. Asesmen Awal

- Pertanyaan lisan terkait pengalaman siswa dalam menghadapi budaya global.

2. Asesmen Proses

- Observasi sikap (kolaborasi, komunikasi, nasionalisme).
- Lembar kerja kelompok.

3. Asesmen Akhir

- Tes tulis (PG & esai).
- Produk infografis digital.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Kota Bangun, 14 Juli 2025
Guru Mata Pelajaran

Agus Syaiful, S.Pd
NIP. 19810812 200501 1005

Sudirmantoko, S.Pd.I, M.Pd
NIP. 19800728 201101 1 003

Lampiran

1. LKPD

Soal Pilihan Ganda (10 butir)

Stimulus 1: Transformasi Sosial

Globalisasi menyebabkan perubahan pola konsumsi masyarakat, dari pasar tradisional ke belanja daring. Hal ini memengaruhi interaksi sosial di masyarakat.

Soal 1: Penyebab masalah sosial dari fenomena tersebut adalah ...

- Perubahan dan transformasi sosial yang cepat
- Kehilangan budaya lokal sepenuhnya
- Kemandirian ekonomi masyarakat meningkat
- Kesadaran masyarakat semakin kritis

Jawaban: a

Stimulus 2: Dominasi Global

Perusahaan teknologi multinasional menguasai pasar digital di Indonesia sehingga perusahaan lokal sulit berkembang.

Soal 2: Fenomena tersebut menunjukkan ...

- Transformasi sosial
- Dominasi global
- Krisis identitas sosial
- Adaptasi sosial

Jawaban: b

Stimulus 3: Adaptasi Sosial

Tidak semua masyarakat mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital, terutama generasi tua.

Soal 3: Penyebab masalah sosial dari fenomena tersebut adalah ...

- a. Krisis identitas sosial
- b. Transformasi sosial
- c. Ketidakmampuan adaptasi
- d. Dominasi global

Jawaban: c

Stimulus 4: Krisis Identitas Sosial

Banyak remaja lebih bangga menggunakan bahasa asing daripada bahasa Indonesia.

Soal 4: Penyebab masalah sosial dari fenomena tersebut adalah ...

- a. Ketidakmampuan adaptasi
- b. Krisis identitas sosial
- c. Transformasi sosial
- d. Dominasi global

Jawaban: b

Stimulus 5: Globalisasi Ekonomi

Produk luar negeri lebih diminati dibanding produk lokal sehingga UMKM terancam gulung tikar.

Soal 5: Penyebab masalah sosial yang muncul adalah ...

- a. Dominasi global
- b. Krisis identitas sosial
- c. Transformasi sosial
- d. Adaptasi teknologi

Jawaban: a

Stimulus 6: Media Sosial

Fenomena *cyber bullying* semakin meningkat di kalangan remaja akibat penggunaan media sosial.

Soal 6: Hal ini disebabkan oleh ...

- a. Krisis identitas sosial
- b. Kegagalan adaptasi sosial
- c. Transformasi sosial
- d. Dominasi global

Jawaban: b

Stimulus 7: Pendidikan Global

Banyak siswa lebih mengidolakan tokoh asing dibanding tokoh nasional.

Soal 7: Masalah yang muncul adalah ...

- a. Transformasi sosial
- b. Krisis identitas sosial
- c. Dominasi global
- d. Kemandirian sosial

Jawaban: b

Stimulus 8: Perubahan Pola Pekerjaan

Digitalisasi membuat beberapa pekerjaan hilang dan tergantikan teknologi.

Soal 8: Hal ini merupakan contoh ...

- a. Ketidakmampuan adaptasi

- b. Krisis identitas
- c. Transformasi sosial
- d. Dominasi global

Jawaban: c

Stimulus 9: Budaya Populer

Fenomena K-Pop memengaruhi gaya hidup remaja Indonesia. Sebagian besar mengikuti tren tanpa filter budaya lokal.

Soal 9: Hal ini menggambarkan ...

- a. Krisis identitas sosial
- b. Adaptasi sosial
- c. Dominasi global
- d. Transformasi sosial

Jawaban: a

Stimulus 10: Kesenjangan Digital

Sebagian masyarakat di daerah terpencil tidak dapat mengakses internet, sehingga tertinggal dalam pendidikan dan ekonomi.

Soal 10: Penyebab masalah sosial yang terjadi adalah ...

- a. Krisis identitas sosial
- b. Ketidakmampuan adaptasi
- c. Transformasi sosial
- d. Dominasi global

Jawaban: b

Soal Esai Jawaban Singkat

1. Jelaskan perbedaan antara transformasi sosial dan dominasi global!
 👉 *Transformasi sosial: perubahan struktur/relasi sosial. Dominasi global: penguasaan oleh pihak luar atas aspek sosial-ekonomi.*
2. Mengapa ketidakmampuan adaptasi menjadi penyebab masalah sosial di era digital?
 👉 *Karena mereka yang tidak bisa mengikuti perkembangan tertinggal dan terpinggirkan.*
3. Berikan contoh krisis identitas sosial yang dialami remaja di era globalisasi!
 👉 *Lebih bangga budaya asing, melupakan budaya lokal.*
4. Sebutkan dua faktor penyebab dominasi global di Indonesia!
 👉 *Masuknya perusahaan multinasional, ketergantungan pada teknologi asing.*
5. Apa solusi agar generasi muda tidak mengalami krisis identitas sosial?
 👉 *Mencintai budaya lokal, menggunakan teknologi secara bijak.*

2. Instrumen / Rubrik Penilaian

Pengetahuan (Tes Tertulis)

- PG: benar = 1, salah = 0
- Esai: dinilai dari kelengkapan, kejelasan, ketepatan (0–3 poin)

Keterampilan (Produk Infografis)

Kriteria	1	2	3	4
Kreativitas	Sangat kurang	Kurang	Cukup	Sangat baik
Ketepatan isi	Banyak salah	Ada kesalahan	Hampir tepat	Sangat tepat
Presentasi	Tidak jelas	Kurang jelas	Cukup jelas	Sangat jelas

Sikap (Observasi Diskusi)

- Kolaborasi: kurang, cukup, baik, sangat baik
- Komunikasi: kurang, cukup, baik, sangat baik
- Nasionalisme: kurang, cukup, baik, sangat baik