

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN PANCASILA
BAB 5 : MENGHARGAI LINGKUNGAN DAN BUDAYA LOKAL

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah : SMPIT INSAN UTAMA
Nama Penyusun : Novita Hayani, S.H.,M.H
Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Kelas / Fase /Semester : VII / D / Genap
Alokasi Waktu : 18 JP (6 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran : 2025/ 2026

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik memiliki pengetahuan dasar tentang lingkungan tempat tinggalnya dan pernah mendengar istilah "budaya" atau "tradisi", meskipun pemahamannya mungkin belum mendalam.
- **Minat:** Sebagian peserta didik memiliki minat pada permainan modern dan makanan kekinian, namun ada juga yang tertarik dengan kesenian atau kuliner lokal melalui pengalaman di keluarga atau lingkungan.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari latar belakang sosial dan budaya yang beragam, yang menjadi modal awal untuk memahami konsep kebinekaan.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Peserta didik yang belajar melalui visual akan difasilitasi dengan peta pikiran, gambar, video tentang budaya lokal, dan presentasi hasil observasi.
 - **Auditori:** Peserta didik dengan gaya belajar auditori akan terlibat dalam diskusi, tanya jawab, mendengarkan penjelasan guru, dan menyanyikan lagu daerah.
 - **Kinestetik:** Peserta didik kinestetik akan terlibat dalam kegiatan praktik seperti memainkan permainan tradisional, mencoba memasak makanan tradisional, dan melakukan observasi langsung di lingkungan sekitar.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami konsep lingkungan (fisik, flora, fauna, sosial), budaya lokal, kearifan lokal, perubahan budaya, dan pentingnya apresiasi serta pelestarian.
 - **Prosedural:** Mengidentifikasi potensi lingkungan dan budaya lokal, merencanakan cara mengembangkan produk/jasa lokal, dan mempraktikkan permainan atau tradisi lokal.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini sangat relevan karena mengajak peserta didik untuk mengenali, menghargai, dan berpartisipasi aktif dalam mengembangkan potensi yang ada di lingkungan sekitarnya, mulai

dari hal-hal sederhana seperti makanan, permainan, hingga produk kerajinan lokal.

- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Konsepnya mudah dipahami karena dekat dengan kehidupan sehari-hari, namun tantangannya adalah mengubah pola pikir dan menumbuhkan kebanggaan terhadap budaya lokal di tengah arus globalisasi.
- **Struktur Materi:**
 1. Mengetahui Lingkungan Sekitar (Fisik, Flora-Fauna, Sosial)
 2. Menghargai Budaya Lokal (Situs, Tradisi, Kesenian, Permainan)
 3. Menghargai Makanan Tradisional
 4. Menghargai Produk dan Jasa Lokal
 5. Apresiasi dan Partisipasi Aktif dalam Pengembangan Lingkungan dan Budaya Lokal
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mensyukuri anugerah lingkungan dan keragaman budaya sebagai ciptaan Tuhan YME.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis penyebab luntarnya budaya lokal, membandingkan makanan tradisional dengan makanan modern, dan memberikan solusi untuk pengembangan lingkungan.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan ide-ide untuk mengembangkan atau mempromosikan potensi lokal, membuat gambar/coretan rencana pengembangan, dan menyusun laporan hasil observasi.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja dalam kelompok untuk mendiskusikan hasil observasi, merencanakan praktik memasak makanan tradisional, dan menyusun ide pengembangan produk lokal.
 - **Kemandirian:** Melakukan observasi lingkungan secara mandiri dan mengisi lembar kerja berdasarkan pengamatan pribadi.
 - **Kepedulian:** Menumbuhkan sikap peduli terhadap kelestarian lingkungan dan budaya lokal serta merasa bertanggung jawab untuk menjaganya.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menyadari bahwa keragaman lingkungan dan budaya adalah anugerah Tuhan yang harus disyukuri dan dijaga.
- **Kebinekaan Global:** Mengetahui dan menghargai budaya lokal sebagai bagian dari identitas bangsa di tengah keragaman budaya dunia. Mampu menerima dan menanggapi keragaman secara proporsional.
- **Penalaran Kritis:** Menganalisis informasi, mengidentifikasi masalah (misalnya, lingkungan kotor atau budaya yang terancam punah), dan mengajukan alternatif solusi pengembangan.
- **Kreativitas:** Menghasilkan gagasan orisinal untuk mempromosikan dan mengembangkan potensi lingkungan serta budaya lokal.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama, seperti dalam diskusi, proyek kelompok, dan permainan tradisional.

- **Kemandirian:** Bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya, seperti saat melakukan pengamatan individu dan refleksi diri.
- **Kesehatan:** Memahami pentingnya makanan tradisional yang lebih sehat dibandingkan *junk food* dan menjaga kebersihan lingkungan.
- **Komunikasi:** Menyampaikan gagasan, hasil diskusi, dan laporan pengamatan secara efektif di depan kelas.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase D, dalam elemen Bhinneka Tunggal Ika, peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman suku bangsa, agama dan kepercayaan, ras, dan antargolongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika dan menerima keberagaman dalam kehidupan bermasyarakat; memahami pentingnya pelestarian tradisi, kearifan lokal, dan budaya daerah sebagai identitas nasional; menumbuhkan sikap tanggung jawab dan berperan aktif melestarikan praktik tradisi, kearifan lokal, dan budaya daerah dalam masyarakat global.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Keterkaitan kondisi geografis dengan keragaman budaya dan potensi ekonomi lokal.
- **Seni Budaya:** Mengenal dan mempraktikkan berbagai bentuk kesenian daerah (tari, musik, rupa).
- **Prakarya:** Mengidentifikasi dan merancang pengembangan produk kerajinan lokal.
- **Bahasa Indonesia:** Menulis laporan hasil observasi dan mempresentasikan gagasan secara runtut dan jelas.
- **Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK):** Mempraktikkan permainan tradisional dan memahami manfaatnya bagi kesehatan.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1-2:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menjelaskan potensi lingkungan sekitar (fisik, flora-fauna, sosial) serta merancang ide sederhana untuk pengembangannya. (6 JP)
- **Pertemuan 3-4:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan mengapresiasi keragaman budaya lokal (situs, tradisi, kesenian, permainan tradisional) serta berpartisipasi aktif dalam melestarikannya. (6 JP)
- **Pertemuan 5-6:** Peserta didik mampu mengidentifikasi, mengapresiasi, dan mempromosikan makanan tradisional, produk, serta jasa lokal sebagai bagian dari identitas bangsa. (6 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Menghargai Lingkungan dan Budaya Lokal sebagai Wujud Kebinekaan dan Rasa Syukur kepada Tuhan YME.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek), *Discovery Learning* (Pembelajaran Penemuan).
- **Pendekatan:** *Deep Learning* (*Mindful, Meaningful, Joyful Learning*)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk sadar penuh dan fokus saat mengamati lingkungan sekitar, merasakan pengalaman memainkan permainan tradisional, dan mencicipi makanan lokal.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan materi dengan pengalaman pribadi dan memahami manfaat (AMBAK - Apa Manfaatnya Bagiku) dari melestarikan budaya lokal untuk kehidupan mereka dan masyarakat.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran dikemas secara menyenangkan melalui permainan, praktik langsung (memasak), kegiatan di luar kelas, dan diskusi kelompok yang interaktif.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, Tanya Jawab, Observasi, Presentasi, Simulasi, Praktik Langsung.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan sumber belajar yang beragam (teks bacaan, video, gambar, peta pikiran) sesuai dengan minat dan gaya belajar peserta didik.
 - **Diferensiasi Proses:** Memberikan pilihan kepada peserta didik dalam mengerjakan tugas, misalnya observasi bisa fokus pada lingkungan fisik, sosial, atau budaya. Diskusi kelompok dibentuk secara heterogen untuk saling membantu.
 - **Diferensiasi Produk:** Memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk menunjukkan pemahamannya melalui berbagai cara, seperti laporan tertulis, presentasi lisan, poster, gambar/sketsa, atau video sederhana.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Bekerja sama dengan guru mata pelajaran lain (IPS, Seni Budaya, Prakarya) untuk proyek terintegrasi. Memanfaatkan lingkungan sekolah (taman, kantin) sebagai objek pengamatan.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Melibatkan orang tua/wali sebagai narasumber tentang tradisi atau resep masakan lokal. Bekerja sama dengan pengrajin atau pengusaha kuliner lokal sebagai tujuan studi lapangan (jika memungkinkan).
- **Mitra Digital:** Menggunakan platform seperti YouTube untuk mencari referensi video tentang budaya lokal, atau Google Maps untuk melihat situs-situs lokal.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Pengaturan tempat duduk yang fleksibel (klasikal, kelompok), pemanfaatan area luar kelas (halaman sekolah) untuk permainan tradisional, dan pemajangan hasil karya siswa di dinding kelas.
- **Ruang Virtual:** Penggunaan grup WhatsApp atau Google Classroom untuk berbagi materi tambahan dan mengumpulkan tugas. Pemanfaatan proyektor untuk menampilkan video atau presentasi.
- **Budaya Belajar:** Membangun suasana kelas yang inklusif, saling menghargai

pendapat, aman untuk bertanya dan berpendapat, serta menumbuhkan rasa ingin tahu dan kebanggaan terhadap identitas lokal.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengakses artikel atau video tentang kearifan lokal, permainan tradisional, dan resep makanan nusantara dari situs web terpercaya (misalnya, situs Kemendikbud, Peta Budaya, YouTube).
- **Forum Diskusi Daring:** Grup WhatsApp kelas untuk diskusi lanjutan di luar jam pelajaran.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan platform seperti Google Forms atau Quizizz untuk kuis singkat.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik membuat presentasi menggunakan Canva, PowerPoint, atau aplikasi sejenis.
- **Media Publikasi Digital:** Mengunggah hasil proyek (misal: video promosi budaya lokal) ke media sosial sekolah dengan izin.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1-2: Mengenal dan Mengembangkan Lingkungan Sekitar (6 JP)

Topik: Potensi Lingkungan Fisik, Flora-Fauna, dan Sosial di Sekitarku

KEGIATAN PENDAHULUAN (20 MENIT)

- **Pembukaan:** Guru membuka pelajaran dengan salam, doa (dipimpin oleh seorang siswa), dan mengecek kehadiran. (Keimanan & Ketakwaan)
- **Mindful Learning:** Guru mengajak siswa untuk hening sejenak, menarik napas, dan membayangkan lingkungan di sekitar rumah mereka. "Apa yang kamu lihat? Suara apa yang kamu dengar?"
- **Apersepsi:** Guru bertanya jawab tentang pembelajaran sebelumnya dan mengaitkannya dengan topik hari ini. Guru bisa memulai dengan menyanyikan lagu daerah yang dikenal siswa.
- **Motivasi & Pertanyaan Pemantik:** Guru menampilkan gambar/video "Kalen Edukasi LupaTmo" dan bertanya: "Menurut kalian, apa yang membuat tempat ini menarik? Mungkinkah lingkungan kita dibuat menarik seperti ini?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan garis besar kegiatan yang akan dilakukan.

KEGIATAN INTI (95 MENIT)

- **Eksplorasi Konsep (Meaningful Learning):**
 - Guru menyajikan Peta Pikiran tentang "Menghargai Lingkungan Sekitar".
 - Guru memantik diskusi tentang lingkungan fisik (jalan, sungai, bangunan), flora-fauna, dan lingkungan sosial (kegiatan warga) di daerah mereka.
- **Observasi Mandiri (Diferensiasi Proses):**
 - Siswa diminta melakukan pengamatan sederhana di lingkungan sekolah atau mengingat lingkungan rumah (LKPD 1).
 - Siswa diberi kebebasan untuk fokus pada aspek yang paling menarik bagi mereka (fisik, hayati, atau sosial).
- **Diskusi Kelompok (Kolaborasi & Joyful Learning):**
 - Siswa berbagi hasil pengamatannya dengan teman sebangku atau dalam

kelompok kecil.

- Setiap kelompok mendiskusikan satu hal paling menarik dari lingkungan mereka yang berpotensi untuk dikembangkan.
- **Presentasi Kreatif (Diferensiasi Produk):**
 - Siswa diminta menuangkan ide pengembangan dalam bentuk gambar, sketsa, atau poin-poin rencana (LKPD 1).
 - Beberapa siswa/kelompok secara sukarela mempresentasikan idenya di depan kelas. Guru memberikan apresiasi untuk semua partisipasi. (Kreativitas, Komunikasi)
- **Penguatan:** Guru merangkum dan memberikan penguatan tentang pentingnya mengenali dan peduli pada potensi lingkungan sekitar.

KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- **Refleksi (Meaningful Learning):** Guru mengajak siswa melakukan refleksi dengan pertanyaan: "Apa hal baru yang kamu pelajari hari ini? Apa manfaatnya bagiku (AMBAK) mengetahui potensi lingkunganku?"
- **Rangkuman:** Siswa bersama guru menyimpulkan poin-poin utama pembelajaran.
- **Tindak Lanjut:** Guru menugaskan siswa untuk lebih memperhatikan dan mencari tahu tentang tradisi atau budaya yang ada di lingkungannya untuk pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Guru menutup pelajaran dengan menyerukan yel-yel penyemangat dan diakhiri dengan salam dan doa.

PERTEMUAN 3-4: Menghargai dan Melestarikan Budaya Lokal (6 JP)

Topik: Situs, Tradisi, Kesenian, dan Permainan Tradisional

KEGIATAN PENDAHULUAN (20 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Mindful & Joyful Learning:** Guru mengajak siswa menyanyikan salah satu lagu daerah atau melakukan tepuk tangan dengan irama lagu daerah.
- **Apersepsi:** Guru mereview materi sebelumnya dan bertanya, "Selain lingkungan fisik, apa lagi yang ada di sekitar kita? Adakah kebiasaan atau permainan khas di daerah kalian?"
- **Pertanyaan Pemantik:** "Siapa yang pernah bermain petak umpet, gobak sodor, atau egrang? Bagaimana rasanya? Mengapa permainan itu sekarang jarang dimainkan?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran tentang menghargai budaya lokal.

KEGIATAN INTI (95 MENIT)

- **Eksplorasi Konsep (Meaningful Learning):**
 - Guru menyajikan Peta Pikiran tentang "Menghargai Budaya Lokal".
 - Guru memantik diskusi tentang situs lokal, tradisi (sedekah bumi, upacara adat), kesenian, dan permainan tradisional yang siswa ketahui.
- **Diskusi dan Demonstrasi (Diferensiasi Proses & Konten):**
 - Siswa diminta menyebutkan permainan tradisional yang mereka ketahui

(LKPD 2).

- Guru bisa menampilkan video tentang beberapa permainan tradisional untuk memantik ingatan dan minat siswa (konten visual & auditori).
- **Praktik Langsung (Kinestetik & Joyful Learning):**
 - Guru mengajak siswa ke halaman sekolah.
 - Siswa membentuk kelompok berdasarkan permainan yang ingin mereka mainkan.
 - Setiap kelompok mempraktikkan permainan tradisional pilihan mereka. Guru mengobservasi dan memastikan semua terlibat aktif. (Kolaborasi)
- **Diskusi Reflektif:**
 - Setelah bermain, siswa kembali ke kelas dan berdiskusi tentang nilai-nilai yang ada dalam permainan tersebut (kejujuran, kerja sama, sportivitas). (Bernalar Kritis)
- **Penguatan:** Guru menjelaskan pentingnya melestarikan budaya lokal sebagai bagian dari identitas dan kearifan bangsa.

KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- **Refleksi (Meaningful Learning):** "Bagaimana perasaan kalian setelah bermain permainan tradisional? Apa bedanya dengan bermain game di ponsel? Apa manfaatnya bagiku (AMBAK)?"
- **Rangkuman:** Siswa dan guru menyimpulkan pentingnya dan cara-cara melestarikan budaya lokal.
- **Tindak Lanjut:** Guru menugaskan siswa untuk bertanya kepada orang tua/keluarga tentang makanan khas daerah mereka untuk pertemuan selanjutnya.
- **Penutup:** Yel-yel, salam, dan doa.

PERTEMUAN 5-6: Apresiasi Makanan, Produk, dan Jasa Lokal (6 JP)

Topik: Proyek Mini: Promosi Kekayaan Lokal

KEGIATAN PENDAHULUAN (20 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, presensi.
- **Apersepsi & Pertanyaan Pemantik (Meaningful Learning):** Guru memulai dengan bertanya, "Sarapan apa kalian pagi ini? Siapa yang pernah mencoba [sebutkan nama makanan lokal]? Menurut kalian, mengapa kita harus bangga dengan makanan atau produk buatan daerah kita sendiri?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan bahwa dalam dua pertemuan ini, siswa akan membuat sebuah proyek mini untuk mengapresiasi dan mempromosikan kekayaan lokal (makanan, produk, atau jasa).

KEGIATAN INTI (95 MENIT)

- **Eksplorasi Konsep:**
 - Guru menyajikan Peta Pikiran tentang "Menghargai Makanan Tradisional" dan "Menghargai Produk & Jasa Lokal".
 - Diskusi kelas tentang beragam makanan, minuman, jajanan, kerajinan, dan jasa yang ada di lingkungan sekitar. (LKPD 3 & 4)
- **Perencanaan Proyek (Kolaborasi & Kreativitas):**

- Siswa membentuk kelompok (bisa sama dengan sebelumnya).
- Setiap kelompok memilih satu fokus proyek: (1) Membuat resep dan mencoba memasak makanan tradisional, atau (2) Membuat rencana promosi untuk sebuah produk/jasa lokal. (Diferensiasi Proses)
- **Pelaksanaan Proyek (Joyful & Meaningful Learning):**
 - **Kelompok Makanan:** Mendiskusikan cara membuat, berbagi tugas, dan jika memungkinkan membawa hasil masakan sederhana ke pertemuan berikutnya untuk dicicipi bersama. (LKPD 3)
 - **Kelompok Produk/Jasa:** Merancang media promosi sederhana (poster, slogan, atau naskah video pendek) untuk produk/jasa yang dipilih. (LKPD 4 & 5)
- **Presentasi Hasil Proyek (Diferensiasi Produk):**
 - Setiap kelompok mempresentasikan hasil proyeknya. Kelompok makanan menceritakan proses memasak dan keunikan makanannya. Kelompok produk/jasa menampilkan rancangan promosinya. (Komunikasi)
 - Guru dan siswa lain memberikan tanggapan dan apresiasi.

KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- **Refleksi Akhir Bab:** Guru mengajak siswa melakukan refleksi keseluruhan bab: "Setelah mempelajari bab ini, bagaimana pandangan kalian terhadap lingkungan dan budaya lokal? Sikap apa yang akan kalian lakukan selanjutnya?"
- **Asesmen Sumatif:** Siswa mengerjakan soal Uji Kompetensi untuk mengukur pemahaman konsep.
- **Tindak Lanjut:** Guru mengajak siswa untuk secara nyata mulai mengonsumsi atau menggunakan produk lokal dalam kehidupan sehari-hari.
- **Penutup:** Yel-yel, salam, dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK (AWAL BAB)

- **Tanya Jawab:**
 - "Sebutkan satu hal yang paling kamu sukai dari lingkungan tempat tinggalmu!"
 - "Apa makanan atau permainan khas dari daerahmu yang kamu ketahui?"
- **Kuis Singkat:** Kuis sederhana (lisan atau tulisan) tentang nama-nama ibu kota provinsi, suku, atau tarian daerah untuk memetakan pengetahuan awal tentang keragaman Indonesia.

ASESMEN FORMATIF (SELAMA PROSES PEMBELAJARAN)

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti "Mengapa kita harus menjaga kebersihan lingkungan sosial kita?" atau "Nilai apa yang bisa kita ambil dari permainan gobak sodor?"
- **Diskusi Kelompok:** Guru mengobservasi keaktifan siswa, kemampuan berpendapat, dan kerja sama dalam kelompok menggunakan lembar observasi.
- **Observasi:** Pengamatan sikap (kepedulian, tanggung jawab, antusiasme) dan keterampilan (komunikasi, kolaborasi) selama kegiatan pembelajaran.
- **Latihan Soal/LKPD:** Menilai pemahaman siswa melalui pengerjaan Lembar

Kerja Peserta Didik di setiap topik.

- (LKPD 1) Pertanyaan: "Hal menarik apa di lingkunganmu yang bisa dikembangkan? Gambarkan idemu!"
- (LKPD 2) Pertanyaan: "Sebutkan 3 permainan tradisional yang kamu tahu dan jelaskan cara bermain salah satunya!"
- **Produk (Proses):** Menilai draf atau kemajuan proyek kelompok, seperti coretan ide pengembangan lingkungan atau daftar bahan untuk memasak makanan tradisional.

ASESMEN SUMATIF (AKHIR BAB)

- **Produk (Proyek):** Menilai hasil akhir proyek kelompok dengan rubrik.
 - **Proyek Kuliner:** Rubrik menilai kelengkapan resep, kejelasan penjelasan cara membuat, dan orisinalitas penyajian.
 - **Proyek Promosi:** Rubrik menilai kreativitas ide promosi, kesesuaian konten dengan produk/jasa, dan kejelasan pesan yang disampaikan.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi:** Rubrik menilai kemampuan komunikasi, penguasaan materi, dan kreativitas penyampaian saat presentasi hasil proyek.
 - **Simulasi:** Menilai partisipasi aktif dan pemahaman aturan saat praktik permainan tradisional.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep secara keseluruhan (bisa menggunakan soal Uji Kompetensi dari buku atau modifikasi).
 - **Contoh Soal Esai Singkat:**
 1. Jelaskan perbedaan antara lingkungan tempat tinggal padat di kota dan di pedesaan. Menurutmu, ide pengembangan apa yang cocok untuk kedua lingkungan tersebut agar lebih nyaman dan asri?
 2. Mengapa banyak remaja saat ini lebih menyukai *junk food* daripada makanan tradisional? Bagaimana sikapmu seharusnya dalam menghargai kuliner warisan bangsa?
 3. Jika temanmu hanya mau menggunakan produk luar negeri dan meremehkan produk lokal, apa yang akan kamu katakan atau lakukan untuk mengubah pandangannya?

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Toboh, Juli 2025
Guru Mata Pelajaran

Novita Hayani, S.H.,M.H
NIP.

Novita Hayani, S.H.,M.H
NIP.