

Identitas Penulis

- Nama Penyusun :
- Satuan Pendidikan :
- Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
- Kelas/Semester : VII (Tujuh) / Genap
- Alokasi Waktu : 2JP (2x 45 menit = 90 menit)
- Tahun Pelajaran : 2025/2026

Identifikasi	Peserta Didik: Identifikasi kesiapan peserta didik sebelum belajar, seperti pengetahuan awal, minat, latar belakang, dan kebutuhan belajar, serta aspek lainnya
	Materi Pelajaran: perubahan sosial
	Dimensi Profil Lulusan: Pilihlah dimensi profil lulusan yang akan dicapai dalam pembelajaran ☒ DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME ☒ DPL3 Penalaran Kritis ☒ DPL5 Kolaborasi ☐ DPL7 Kesehatan ☒ DPL2 Kewargaan ☒ DPL4 Kreativitas ☒ DPL6 Kemandirian ☒ DPL8 Komunikasi
Desain Pembelajaran	Capaian Pembelajaran : Murid Mampu memahami dan memiliki kesadaran akan keberadaan diri serta mampu berinteraksi dengan lingkungan terdekatnya dan mampu menganalisis perubahan sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat serta dampaknya terhadap kehidupan.
	Lintas Disiplin Ilmu : • Bahasa Indonesia: Keterampilan komunikasi dan presentasi. • Informatika : Pemanfaatan media digital untuk mencari informasi dan membuat produk. • PKN : Nilai-nilai luhur budaya yang harus dipertahankan di tengah perubahan
	Tujuan Pembelajaran : 1. Menganalisis bentuk-bentuk perubahan sosial budaya di lingkungan sekitar (Kupang/NTT) dengan kritis. 2. Mengevaluasi dampak positif dan negatif perubahan sosial bagi kehidupan remaja. 3. Menyajikan gagasan kreatif sebagai solusi menyikapi perubahan sosial secara kolaboratif

	Topik Pembelajaran: "Duniaku Berubah: Dulu vs Sekarang" (Analisis Perubahan Sosial Budaya).
	● Praktik Pedagogis: ● Model: <i>Problem Based Learning</i> (PBL). ● Pendekatan: <i>Deep Learning</i> (Belajar Mendalam) & <i>Culturally Responsive Teaching</i> (Mengangkat konteks lokal Kupang). ● Strategi Diferensiasi: - o <i>Konten:</i> Beragam sumber (video, artikel berita, gambar). - o <i>Proses:</i> Diskusi kelompok berdasarkan minat. <i>Produk:</i> Pilihan bentuk presentasi (Poster, Vlog/Video pendek, Drama/Roleplay)
	Kemitraan Pembelajaran: ● Pendidik: Sebagai fasilitator dan pemantik diskusi. ● Peserta Didik: Sebagai subjek aktif peneliti masalah. ● Orang Tua/Tokoh Masyarakat: Sumber narasumber (wawancara tugas rumah). ● MAPEL : PKN DAN BAHASA INDONESIA
	Lingkungan Pembelajaran: ● Fisik: Pengaturan tempat duduk berkelompok (U-shape atau <i>cluster</i>) untuk memudahkan kolaborasi. ● Psikis: Suasana aman, inklusif, dan saling mendukung (<i>well-being</i>).
	Pemanfaatan Digital: ● Penggunaan <i>Smartphone</i> untuk riset. ● Aplikasi Canva/PowerPoint untuk presentasi. ● YouTube/TikTok untuk referensi visual perubahan sosial. ● Quizizz/Kahoot/wayground untuk <i>ice breaking</i> atau evaluasi.

--	--

Langkah-Langkah Pembelajaran	
Pengalaman Belajar	AWAL 15 MENIT
	● Salam & Doa: Guru membuka kelas dengan salam hangat dan doa. ● Cek Kebiasaan & Kesepakatan: Guru menanyakan "7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat" (Poin 4) dan mengingatkan kesepakatan kelas. ● Apersepsi (Deep Learning - Activate): - o Guru menampilkan dua gambar: Anak-anak bermain kelereng/lompat tali (masa lalu) VS Anak-anak bermain <i>gadget</i> (masa kini). - o Pertanyaan Pemantik: "Apa yang kalian rasakan saat melihat dua gambar ini? Apakah permainan tradisional di Kupang mulai hilang? Mengapa?" ● Penyampaian Tujuan: Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan menjadi "Detektif Sosial" untuk memecahkan masalah perubahan di sekitar mereka.



INTI

Pada tahap ini, siswa aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Memahami (berkesadaran, bermakna) - 20 Menit

- **Orientasi Masalah:** Guru menyajikan artikel/video singkat tentang fenomena perubahan di Kupang (misal: Tenun ikat yang mulai dimodifikasi mesin, atau lunturnya budaya sapaan langsung karena media sosial).
- **Diferensiasi Konten (Pengelompokan):** Guru membagi siswa ke dalam kelompok berdasarkan minat topik:
 1. **Kelompok Teknologi:** Fokus pada perubahan alat komunikasi & permainan.
 2. **Kelompok Budaya:** Fokus pada perubahan gaya berpakaian & bahasa daerah.
 3. **Kelompok Ekonomi:** Fokus pada cara berbelanja (Pasar Inpres vs *Online Shop*).
- **Eksplorasi:** Siswa mencari informasi (literasi digital) tentang *faktor penyebab* perubahan tersebut (internal/eksternal) dan *bentuk perubahannya* (evolusi/revolusi).

	Mengaplikasi (berkesadaran, bermaknan dan menggembirakan)-30 Menit ● Diskusi & Analisis: Dalam kelompok, siswa mengerjakan LKPD. ○ Mereka harus menjawab: "Apa dampak positif dan negatif dari perubahan ini bagi remaja SMP di Kupang?" ● Problem Solving: Siswa ditantang: "Sebagai generasi Z, bagaimana cara kalian tetap modern tapi tidak kehilangan jati diri budaya NTT?" ● Diferensiasi Produk: Kelompok menyepakati bentuk laporan hasil diskusi: ○ <i>Visual:</i> Membuat Poster/Infografis. ○ <i>Kinestetik:</i> Membuat drama singkat/Simulasi. ○ <i>Auditori/Verbal:</i> Membuat <i>Vlog</i> berita atau <i>Podcast</i>.	
	Merefleksi- (Berkesadaran dan Bermakna) 15 menit ● Tiap-tiap kelompok mengutus beberapa anggota untuk berkunjung ke stand kelompok lain. ● Gallery Walk / Presentasi: Setiap kelompok mempresentasikan hasil karya. Kelompok lain memberikan tanggapan menggunakan <i>sticky notes</i> (metode "Dua Bintang Satu Harapan" - 2 pujian, 1 masukan). ● Penguatan: Guru memberikan umpan balik dan meluruskan konsep (misal: akulturasi vs asimilasi).	
	PENUTUP 10 MENIT	
	● Kesimpulan Bersama: Guru dan siswa menyimpulkan poin utama pembelajaran. ● Refleksi Bermakna: Siswa menulis di kertas kecil: "Satu hal yang akan saya pertahankan dari budaya lama, dan satu hal baru yang akan saya pelajari dengan bijak." ● Tindak Lanjut: Penjelasan tugas individu. ● Doa & Salam Penutup.	
Asesmen Pembelajaran	Asesmen pada Awal Pembelajaran: pertanyaan sederhana untuk menggali pengetahuan awal siswa tentang perubahan sosial (pertanyaan lisan)	Asesmen dalam pembelajaran mendalam disesuaikan dengan <i>assessment as learning</i> , <i>assessment for learning</i> , dan <i>assessment of learning</i> . Tentukan metode atau cara yang digunakan secara komprehensif untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik. Contoh: Tes tertulis, Tes lisan, Penilaian Kinerja, Penilaian Proyek, Penilaian Produk, Observasi, Portofolio, <i>Peer Assessment</i> , <i>Self Assessment</i> , penilaian berbasis kelas, dan sebagainya
	Asesmen pada Proses Pembelajaran: observasi dan hasil	

LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)

Judul: Detektif Perubahan Sosial

Nama Kelompok:

Tantangan:

1. **Identifikasi:** Pilih satu perubahan sosial sesuai topik kelompok kalian.

Dulu (Kakek/Nenek): _____

Sekarang (Kita): _____
2. **Analisis:** Mengapa hal itu berubah? (Faktor Penyebab)
3. **Evaluasi:**

Dampak Positif: _____

Dampak Negatif: _____
4. **Solusi Kita:** Bagaimana sikap kita sebaiknya?

Refleksi & Rubrik Penilaian

Refleksi Diri (Skala Likert)

Lingkari angka yang sesuai (1: Sangat Tidak Setuju, 5: Sangat Setuju)

- 1. Saya memahami materi perubahan sosial hari ini. (1 - 2 - 3 - 4 - 5)
- 2. Saya aktif berpartisipasi dalam diskusi kelompok. (1 - 2 - 3 - 4 - 5)
- 3. Pembelajaran hari ini menyenangkan bagi saya. (1 - 2 - 3 - 4 - 5)

Rubrik Penilaian Analitik (Diskusi & Presentasi)

Aspek	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Konten (Analisis)	Analisis mendalam, menyebutkan penyebab & dampak dengan logis dan disertai data/contoh nyata.	Analisis cukup jelas, menyebutkan penyebab & dampak namun contoh kurang spesifik.	Analisis terbatas, hanya menyebutkan dampak tanpa penyebab yang jelas.	Analisis tidak relevan dengan topik.
Kolaborasi	Seluruh anggota aktif berkontribusi, saling menghargai, pembagian tugas sangat jelas.	Sebagian besar aktif, kerja sama berjalan baik.	Hanya 1-2 orang yang dominan bekerja.	Tidak ada kerja sama yang terlihat.
Kreativitas Penyajian	Media presentasi sangat menarik, orisinil, dan memudahkan pemahaman.	Media presentasi menarik dan jelas.	Media presentasi sederhana namun bisa dibaca.	Media presentasi tidak siap/asal-asalan.
Komunikasi	Penyampaian percaya diri, artikulasi jelas, bahasa santun.	Penyampaian jelas namun sedikit ragu-ragu.	Membaca teks sepenuhnya saat presentasi.	Tidak berani berbicara.

Tugas Individual

Lakukan wawancara singkat dengan orang tua atau kakek/nenek di rumah. Tanyakan: *"Barang atau kebiasaan apa yang dulu sangat penting bagi mereka, tapi sekarang sudah jarang ditemui?"* Tuliskan hasilnya di buku catatan

Pengayaan dan Remedial

- **Pengayaan:** Peserta didik yang tuntas diminta menjadi *tutor sebaya* atau membuat esai singkat tentang "Prediksi Perubahan Sosial di Kupang 10 Tahun Mendatang".
- **Remedial:** Peserta didik yang belum tuntas diberikan bimbingan ulang tentang konsep dasar perubahan sosial dan diminta mencari 3 contoh sederhana perubahan di lingkungan rumah.

Bahan Bacaan Pendidik dan Peserta Didik

- Buku Paket IPS Kelas VII Kurikulum Merdeka.
- Artikel daring tentang "Perubahan Sosial Budaya Masyarakat NTT".
- Video YouTube: Materi IPS Kelas 7 Perubahan Sosial.

Glosarium

- **Evolusi:** Perubahan sosial yang terjadi dalam waktu lama dan lambat.
- **Revolusi:** Perubahan sosial yang terjadi secara cepat dan mendasar.
- **Modernisasi:** Proses perubahan menuju masyarakat yang lebih maju/kini.
- **Globalisasi:** Proses integrasi internasional karena pertukaran pandangan dunia.