

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
BAB 4: INDONESIA DAN MASYARAKAT DUNIA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Kelas / Fase / Semester: VI / C / II (Genap)
Alokasi Waktu : 10 JP (5 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran : 20... / 20...

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik menyadari adanya produk-produk buatan luar negeri dalam kehidupan sehari-hari (misalnya, gawai, film, pakaian). Mereka memiliki pengetahuan dasar tentang keragaman budaya di Indonesia.
- **Minat:** Peserta didik tertarik pada tren global seperti musik, film, dan permainan dari negara lain, serta memiliki rasa ingin tahu tentang bagaimana barang-barang tersebut bisa sampai ke Indonesia.
- **Latar Belakang:** Peserta didik hidup di era digital dan terpapar langsung dengan arus globalisasi melalui media sosial dan hiburan, namun pemahaman tentang konsep di baliknya masih perlu diperdalam.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Pembelajaran akan menggunakan infografis tentang ekspor-impor, logo organisasi internasional, dan gambar-gambar warisan budaya.
 - **Auditori:** Diskusi tentang dampak positif dan negatif globalisasi, serta presentasi hasil kampanye.
 - **Kinestetik:** Melakukan simulasi perdagangan antarnegara dan merancang media kampanye secara langsung.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami konsep globalisasi, perdagangan internasional (ekspor-impor), kerja sama multilateral (ASEAN, PBB), isu global (SDGs), dan warisan budaya.
 - **Prosedural:** Melakukan riset sederhana, menganalisis data, dan merancang sebuah kampanye sosial.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini sangat relevan karena membahas fenomena globalisasi yang mereka alami setiap hari, membentuk identitas sebagai warga dunia, dan menumbuhkan sikap bijak dalam menghadapi budaya asing serta mencintai budaya sendiri.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang hingga Tinggi. Melibatkan konsep-konsep abstrak seperti globalisasi dan hubungan internasional yang perlu dikontekstualisasikan melalui contoh-contoh nyata.

- **Struktur Materi:** Dimulai dari hal yang paling dekat dengan siswa (barang impor), meluas ke konsep hubungan antarnegara, peran Indonesia di dunia, hingga pentingnya menjaga identitas budaya bangsa.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Mengajarkan sikap kritis dan bijaksana dalam menghadapi globalisasi, menumbuhkan rasa bangga terhadap produk dan budaya lokal, serta mendorong kepedulian terhadap isu-isu kemanusiaan global.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menghargai keragaman budaya dunia sebagai anugerah Tuhan dan menjaga kelestariannya.
- **Kewargaan:** Memahami peran dan tanggung jawab Indonesia dalam kancah global serta berpartisipasi aktif dalam menjaga citra positif bangsa.
- **Penalaran Kritis:** Menganalisis dampak positif dan negatif dari globalisasi terhadap ekonomi dan budaya Indonesia.
- **Kreativitas:** Menghasilkan ide dan media kampanye yang orisinal dan persuasif untuk menyuarakan isu tertentu.
- **Kolaborasi:** Bekerja sama dalam kelompok untuk melakukan simulasi, riset, dan merancang proyek kampanye.
- **Kemandirian:** Secara mandiri mencari informasi dan data untuk mendukung argumen dalam proyek kampanye.
- **Kesehatan:** Memahami isu kesehatan global sebagai salah satu tantangan yang perlu dihadapi bersama oleh masyarakat dunia.
- **Komunikasi:** Menyampaikan gagasan secara efektif dan persuasif melalui berbagai media kampanye (poster, presentasi, video).

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pada akhir Fase C, murid memiliki kemampuan sebagai berikut.

- **Pemahaman IPAS**

Merefleksikan sistem organ tubuh manusia yang dikaitkan dengan cara menjaga kesehatan tubuhnya; menganalisis hubungan antar komponen biotik dan abiotik, serta pengaruhnya terhadap ekosistem; menjelaskan fenomena gelombang bunyi dan cahaya dalam kehidupan sehari-hari; menghasilkan upaya penghematan energi, serta pemanfaatan sumber energi alternatif dari sumber daya yang ada di sekitarnya sebagai upaya mitigasi perubahan iklim; menjelaskan sistem tata surya, serta kaitannya dengan rotasi dan revolusi bumi; menjelaskan letak dan kondisi geografis negara Indonesia dengan menggunakan peta konvensional/digital; meninjau sejarah perjuangan para pahlawan di lingkungan sekitar tempat tinggalnya; menemukan keragaman budaya nasional dalam konteks kebhinekaan berdasarkan pemahaman terhadap nilai-nilai kearifan lokal yang berlaku di wilayah tempat tinggal; serta menerapkan kegiatan ekonomi masyarakat di lingkungan sekitar.

- **Keterampilan Proses**

Mampu menerapkan keterampilan proses yang meliputi:

- **Mengamati**

Murid mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana, mencatat hasil pengamatannya, serta mencari persamaan dan perbedaannya.

- **Mempertanyakan dan Memprediksi**

Dengan panduan pendidik, murid mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksinya.

- **Merencanakan dan Melakukan Penyelidikan**

Secara mandiri, murid merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Murid melakukan observasi menggunakan alat bantu pengukuran sederhana

- **Memproses, Menganalisis Data dan Informasi**

Secara mandiri, murid merencanakan dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Murid melakukan observasi menggunakan alat bantu pengukuran sederhana

- **Mengevaluasi dan Refleksi**

Melakukan refleksi dan memberikan saran perbaikan terhadap penyelidikan yang sudah dilakukan.

- **Mengomunikasikan Hasil**

Murid mengomunikasikan hasil penyelidikan secara utuh yang ditunjang dengan argumen dalam berbagai media.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS):** Mendalami konsep ekonomi internasional, geografi politik, dan sosiologi global.

- **Pendidikan Pancasila:** Mengaitkan peran internasional Indonesia dengan nilai-nilai Pancasila, khususnya sila kemanusiaan dan persatuan.
- **Seni Budaya dan Prakarya (SBdP):** Merancang desain visual (poster, infografis) untuk media kampanye.
- **Bahasa Indonesia:** Menulis naskah dan slogan yang efektif dan persuasif untuk kampanye.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Menjelaskan konsep hubungan antarnegara, ekspor-impor, dan pengaruh globalisasi dalam kehidupan sehari-hari melalui simulasi dan observasi. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Menganalisis peran Indonesia dalam kerja sama internasional melalui organisasi seperti ASEAN dan PBB. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Mengidentifikasi warisan budaya Indonesia yang diakui dunia dan merumuskan upaya untuk melestarikannya. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Merancang sebuah proyek kampanye yang relevan dengan salah satu topik: menghadapi globalisasi, berpartisipasi dalam isu dunia (SDGs), atau melestarikan budaya. (2 JP)
- **Pertemuan 5:** Melaksanakan dan mempresentasikan hasil proyek kampanye di depan warga sekolah. (2 JP)

D. INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik mampu membedakan kegiatan ekspor dan impor beserta contohnya.
2. Peserta didik mampu memberikan contoh dampak globalisasi dalam bidang budaya dan teknologi.
3. Peserta didik mampu menjelaskan tujuan didirikannya ASEAN atau PBB.
4. Peserta didik mampu menyebutkan minimal tiga warisan budaya Indonesia yang diakui UNESCO.
5. Peserta didik mampu menjelaskan cara sederhana untuk melestarikan budaya lokal.
6. Peserta didik mampu merancang sebuah poster kampanye yang informatif dan persuasif.
7. Peserta didik mampu mempresentasikan gagasan kampanyenya secara jelas dan percaya diri.

E. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

"Bijak di Era Global: Bagaimana Caraku Mencintai Produk Lokal dan Menghargai Budaya Dunia?"

F. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, *Project-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Proyek).

- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk mengobservasi barang-barang di sekitarnya dan menyadari asal-usulnya, serta merefleksikan pengaruh budaya asing pada dirinya.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan isu global seperti perubahan iklim atau kemiskinan (SDGs) dengan konteks yang terjadi di lingkungan sekitarnya.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran dikemas melalui simulasi perdagangan yang seru, presentasi infografis yang menarik, dan puncak kegiatan berupa "Kampanye Akbar" yang kreatif.
- **Metode Pembelajaran:** Simulasi, Diskusi, Riset Sederhana, Pembuatan Proyek, Kampanye.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan topik kampanye yang beragam (globalisasi, isu dunia, budaya) sehingga siswa bisa memilih sesuai minatnya.
 - **Diferensiasi Proses:** Siswa dapat melakukan riset untuk kampanye secara individu atau kelompok. Guru memberikan bimbingan teknis yang berbeda-beda (misal: cara membuat poster vs. cara membuat video).
 - **Diferensiasi Produk:** Media kampanye bisa berupa poster fisik, infografis digital, presentasi, atau video pendek.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Bekerja sama dengan guru TIK untuk pembuatan media kampanye digital dan guru Seni Budaya untuk aspek visual.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Melibatkan orang tua sebagai narasumber tentang produk lokal atau pengalaman berinteraksi dengan budaya lain.
- **Mitra Digital:** Menggunakan platform desain grafis sederhana (seperti Canva) untuk membuat poster dan media sosial sekolah untuk mempublikasikan hasil kampanye.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:** Ruang kelas diubah menjadi "Pasar Global" saat simulasi perdagangan. Dinding kelas dihiasi dengan poster-poster kampanye hasil karya siswa.
- **Ruang Virtual:** Menggunakan platform online untuk berbagi contoh-contoh kampanye sosial yang inspiratif dari seluruh dunia.
- **Budaya Belajar:** Mendorong budaya berpikir kritis, berani berpendapat, dan peduli terhadap isu-isu sosial di sekitar.

PEMANFAATAN DIGITAL

- Menunjukkan video singkat tentang kegiatan PBB atau festival budaya ASEAN.
- Menggunakan internet untuk riset data pendukung proyek kampanye.
- Membuat dan menyebarkan poster kampanye dalam format digital.

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Hubungan Antarnegara dan Globalisasi

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru meminta beberapa siswa menunjukkan sepatunya dan melihat label "Made in...". Guru bertanya, "Sepatu Banu dibuat di Vietnam. Bagaimana caranya sepatu itu bisa sampai di sini?"
- **Pertanyaan Pemantik:** "Selain sepatu, barang apa lagi yang kalian gunakan yang berasal dari luar negeri?"

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Simulasi "Perdagangan Antarnegara" (Joyful & Kinestetik):** Setiap kelompok menjadi perwakilan satu negara dengan potensi sumber daya dan kebutuhan yang berbeda (ditulis di kartu). Mereka harus berkeliling dan "berdagang" (bertukar kartu) dengan negara lain untuk memenuhi kebutuhannya.
- **Diskusi:** Setelah simulasi, guru memandu diskusi: "Negara mana yang paling diuntungkan? Mengapa? Apa sebutan untuk kegiatan menjual barang ke luar negeri (ekspor) dan membeli barang dari luar negeri (impor)?"
- **Observasi Pengaruh Globalisasi:** Peserta didik mendiskusikan pengaruh globalisasi yang mereka temukan dalam kehidupan sehari-hari (makanan, musik, film, teknologi).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok yang lebih cepat bisa diberi tantangan untuk menghitung "neraca perdagangan" (lebih banyak ekspor atau impor).

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Menurutmu, apakah globalisasi lebih banyak membawa dampak baik atau buruk? Mengapa?"
- **Rangkuman:** Guru merangkum konsep ekspor, impor, dan globalisasi.
- **Tindak Lanjut:** Guru menyampaikan bahwa negara-negara bekerja sama dalam sebuah organisasi.
- **Penutup:** Doa dan salam.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Kerja Sama Indonesia dengan Negara-Negara di Dunia

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Review:** "Apa sebutan untuk kegiatan Indonesia menjual kelapa sawit ke China?"
- **Apersepsi (Mindful):** Guru menunjukkan logo ASEAN dan PBB. "Pernahkah kalian melihat logo ini? Kira-kira ini logo apa ya?"

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Mencari Tahu (Riset Sederhana):** Secara berkelompok, peserta didik membaca teks atau infografis tentang ASEAN, PBB, dan 17 Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs).
- **Diskusi Kelompok:** Setiap kelompok memilih satu isu SDGs yang menurut

mereka paling penting untuk diatasi di Indonesia (misal: No. 1 Tanpa Kemiskinan, No. 4 Pendidikan Berkualitas, No. 13 Penanganan Perubahan Iklim). Mereka mendiskusikan mengapa isu itu penting dan apa yang bisa dilakukan.

- **Presentasi Singkat:** Setiap kelompok mempresentasikan isu SDGs pilihannya dan alasannya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Informasi tentang ASEAN/PBB/SDGs disajikan dalam bentuk poin-poin ringkas dan visual yang menarik.
 - **Produk:** Hasil diskusi bisa dituangkan dalam peta pikiran sederhana.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Mengapa negara-negara di dunia perlu bekerja sama untuk mengatasi masalah seperti perubahan iklim?"
- **Rangkuman:** Peserta didik menyebutkan kembali tujuan didirikannya ASEAN dan PBB.
- **Tindak Lanjut:** Guru mengaitkan kerja sama dunia dengan pentingnya menjaga budaya sendiri sebagai identitas.
- **Penutup:** Doa dan salam.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Warisan Budaya Indonesia yang Mendunia

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Apersepsi (Joyful):** Guru bertanya, "Siapa yang suka makan rendang? Tahukah kalian, rendang pernah dinobatkan sebagai makanan terlezat di dunia!"
- **Pertanyaan Pemantik:** "Selain rendang, budaya Indonesia apalagi yang terkenal di seluruh dunia?"

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Mengenal Budaya Indonesia:** Guru menampilkan gambar-gambar warisan budaya Indonesia yang diakui UNESCO (Batik, Angklung, Candi Borobudur, Tari Saman, dll).
- **Diskusi Kelompok:** Peserta didik mendiskusikan mengapa budaya perlu diwariskan dan dilestarikan. Mereka juga merumuskan cara-cara sederhana untuk ikut melestarikan budaya tersebut (misal: memakai batik, belajar memainkan angklung, mengunjungi candi).
- **Presentasi Infografis:** Setiap kelompok memilih satu warisan budaya, mencari informasi menarik tentangnya, lalu membuat infografis sederhana di kertas dan mempresentasikannya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Siswa dapat memilih warisan budaya yang paling menarik minat mereka untuk didalami.
 - **Produk:** Infografis bisa fokus pada aspek sejarah, cara pembuatan, atau makna filosofis dari budaya tersebut.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi (Mindful):** "Bagaimana perasaanmu mengetahui begitu banyak budaya Indonesia yang dikagumi dunia?"
- **Rangkuman:** Peserta didik menyimpulkan pentingnya melestarikan budaya sebagai identitas bangsa.
- **Tindak Lanjut:** Guru mengumumkan tentang Proyek Belajar Kampanye.
- **Penutup:** Doa dan salam.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Merancang Proyek Kampanye

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Penjelasan Proyek:** Guru menjelaskan tujuan Proyek Kampanye dan memberikan pilihan topik: (1) Cintai Produk Indonesia, (2) Atasi Isu [Pilih salah satu SDGs], (3) Lestarikan Budaya [Pilih salah satu budaya].
- **Brainstorming:** Siswa secara individu atau kelompok kecil melakukan curah pendapat untuk memilih topik dan ide awal kampanye.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Perancangan Kampanye:** Peserta didik mulai merancang kampanyenya. Mereka menentukan:
 - **Pesan Kunci:** Apa pesan utama yang ingin disampaikan?
 - **Target Audiens:** Siapa yang ingin mereka ajak (teman, guru, orang tua)?
 - **Media:** Akan menggunakan apa (poster, slogan, presentasi)?
- **Pembuatan Media:** Peserta didik mulai membuat media kampanye mereka. Guru berkeliling memberikan bimbingan dan masukan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Guru memberikan contoh-contoh poster dan slogan yang efektif sebagai inspirasi. Siswa yang memilih media digital dapat dibantu oleh guru TIK.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Apa tantangan terbesar dalam merancang kampanye ini?"
- **Rangkuman:** Peserta didik menunjukkan progres media kampanyenya.
- **Tindak Lanjut:** Guru mengingatkan untuk mempersiapkan presentasi kampanye pada pertemuan terakhir.
- **Penutup:** Doa dan salam.

PERTEMUAN 5 (2 JP : 70 MENIT)

Topik: Kampanye Akbar

KEGIATAN PENDAHULUAN (5 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru membuka pelajaran.
- **Briefing:** Guru memberikan semangat dan mengatur urutan presentasi kampanye.

KEGIATAN INTI (55 MENIT)

- **Presentasi Kampanye (Joyful & Meaningful):** Setiap kelompok atau individu maju ke depan kelas untuk mempresentasikan kampanye mereka. Mereka

menjelaskan isu yang diangkat, menunjukkan media yang dibuat, dan mengajak teman-temannya untuk ikut serta.

- **Umpan Balik dan Apresiasi:** Setelah setiap presentasi, siswa lain dan guru memberikan umpan balik positif dan apresiasi.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Penilaian difokuskan pada kejelasan pesan, kreativitas, dan semangat dalam berkampanye, bukan hanya pada keindahan teknis media.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi Proyek:** "Setelah mendengar semua kampanye hari ini, aksi kecil apa yang akan kamu lakukan mulai besok?"
- **Rangkuman Bab:** Guru menyimpulkan bahwa setiap dari kita adalah "duta" Indonesia yang bisa berperan di masyarakat dunia, dimulai dari aksi-aksi kecil yang peduli.
- **Apresiasi:** Guru memberikan penghargaan (misal: stiker "Agen Perubahan") kepada seluruh siswa.
- **Penutup:** Doa dan salam.

H. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab (Awal Pertemuan 1):**
 - "Sebutkan satu merek mobil atau motor yang kamu tahu! Menurutmu itu buatan negara mana?"
 - "Apa makanan khas dari daerahmu?"

ASESMEN FORMATIF

- **Observasi:** Mengamati keaktifan dan logika berpikir siswa selama simulasi perdagangan dan diskusi kelompok.
- **Produk (Proses):** Penilaian infografis tentang warisan budaya berdasarkan kejelasan informasi dan kreativitas.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Media Kampanye:** Penilaian poster atau media lain berdasarkan kriteria: relevansi dengan topik, kejelasan pesan, kreativitas visual, dan kekuatan ajakan (persuasif).
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Kampanye:** Menilai kemampuan siswa dalam menyampaikan gagasan secara terstruktur, percaya diri, dan persuasif.
- **Tes Tertulis:** Menggunakan Teka-Teki Silang dari "Uji Pemahaman" di buku untuk mengukur penguasaan kosakata kunci seperti Globalisasi, ASEAN, Ekspor, Impor, Bilateral, UNESCO, dll.

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.