

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)
TEMA 01 : MANUSIA DAN PERUBAHAN

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**
Fase / Kelas /Semester : **D / IX / Ganjil**
Alokasi Waktu : **8 Jam Pelajaran (4 Pertemuan @ 2 JP)**
Tahun Pelajaran : **2025 / 202**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik kelas IX umumnya telah memiliki pemahaman dasar tentang konsep waktu, sejarah, dan dinamika sosial dari jenjang sebelumnya. Mereka juga mulai menyadari perubahan-perubahan yang terjadi di sekitar mereka, baik secara sosial, ekonomi, maupun budaya. Keterampilan dasar meliputi membaca, memahami teks, mencari informasi sederhana, dan berdiskusi. Kesulitan yang mungkin muncul adalah menghubungkan perubahan masa lalu dengan masa kini dan masa depan, menganalisis faktor penyebab perubahan, serta merumuskan dampak perubahan secara komprehensif. Beberapa peserta didik mungkin sudah memiliki pemahaman bahwa masyarakat selalu berubah, namun belum tentu memahami bahwa perubahan tersebut memiliki pola dan dapat dianalisis.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi "Manusia dan Perubahan" termasuk jenis pengetahuan konseptual (konsep perubahan sosial, modernisasi, globalisasi), faktual (contoh-contoh perubahan), prosedural (analisis data, studi kasus), dan metakognitif (merefleksikan peran manusia dalam perubahan). Relevansi dengan kehidupan nyata peserta didik sangat tinggi karena mereka adalah bagian dari masyarakat yang terus berubah akibat modernisasi dan globalisasi. Tingkat kesulitan materi ini sedang, membutuhkan kemampuan berpikir kronologis, kausalitas, dan analisis multisektoral. Struktur materi disajikan dengan mengidentifikasi bentuk-bentuk perubahan, faktor pendorong dan penghambat, hingga dampak dan respons masyarakat. Integrasi nilai dan karakter meliputi peduli lingkungan, toleransi, adaptif, inovatif, cinta tanah air, dan tanggung jawab sosial.

D. DIMENSI LULUSAN PEMBELAJARAN

Sesuai dengan tujuan pembelajaran, dimensi profil lulusan yang akan dicapai adalah:

- **Kewargaan:** Peserta didik memiliki kesadaran akan peran aktifnya dalam menghadapi dan merespons perubahan sosial, ekonomi, dan budaya sebagai warga negara yang bertanggung jawab.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis berbagai bentuk perubahan, mengidentifikasi faktor penyebab dan dampaknya, serta merumuskan solusi adaptif.

- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menyajikan hasil analisis tentang perubahan dalam bentuk yang inovatif dan relevan dengan konteks kekinian.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok untuk mengumpulkan informasi, menganalisis data, dan menyajikan temuan terkait perubahan.
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu secara mandiri mencari informasi dari berbagai sumber dan membentuk pandangan sendiri tentang isu-isu perubahan.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mengemukakan ide, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil analisis mereka secara jelas dan persuasif.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Peserta didik mampu menganalisis interaksi antarruang dan dampaknya terhadap kehidupan manusia dalam aspek sosial, ekonomi, dan budaya, termasuk perubahan akibat modernisasi dan globalisasi, serta mengidentifikasi upaya merespons perubahan tersebut.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Sejarah:** Memahami perubahan dalam dimensi waktu (masa lalu, sekarang, masa depan) dan kronologi peristiwa yang menyebabkan perubahan.
- **Geografi:** Menganalisis perubahan ruang dan interaksi antarruang yang memicu perubahan sosial.
- **Sosiologi:** Memahami konsep perubahan sosial, modernisasi, globalisasi, serta dampak dan respons masyarakat.
- **Ekonomi:** Menganalisis perubahan ekonomi dan dampaknya terhadap kehidupan masyarakat.
- **Bahasa Indonesia:** Mengembangkan kemampuan membaca teks informasi, menulis laporan, dan mempresentasikan hasil diskusi/analisis.
- **TIK:** Pemanfaatan teknologi digital untuk mencari informasi, menganalisis data, dan membuat presentasi interaktif.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Konsep dan Bentuk Perubahan Sosial, Ekonomi, dan Budaya (2 JP)

- Peserta didik **mampu mengidentifikasi** berbagai bentuk perubahan sosial, ekonomi, dan budaya di lingkungan sekitar dengan tepat setelah melakukan observasi dan diskusi kelompok.
- Peserta didik **dapat menjelaskan** konsep dasar perubahan sosial, ekonomi, dan budaya berdasarkan studi kasus berita atau video pendek.

Pertemuan 2: Faktor Pendorong dan Penghambat Perubahan (2 JP)

- Peserta didik **mampu menganalisis** faktor-faktor pendorong dan penghambat perubahan sosial, ekonomi, dan budaya dengan kritis melalui diskusi kelompok dan analisis teks.
- Peserta didik **dapat menyajikan** contoh nyata faktor pendorong dan penghambat perubahan di masyarakat Indonesia dalam bentuk infografis atau peta konsep.

Pertemuan 3: Dampak Perubahan dan Respons Masyarakat (2 JP)

- Peserta didik **mampu mengevaluasi** dampak positif dan negatif perubahan (modernisasi dan globalisasi) terhadap kehidupan masyarakat Indonesia dengan bijaksana melalui studi kasus.
- Peserta didik **dapat merumuskan** respons adaptif masyarakat dalam menghadapi dampak perubahan dengan inovatif melalui simulasi atau *role-play*.

Pertemuan 4: Proyek: Aksi Nyata Merespons Perubahan (2 JP)

- Peserta didik **mampu merancang** proyek sederhana berupa kampanye sosial atau produk kreatif yang menunjukkan respons positif terhadap perubahan di lingkungan sekitar sekolah atau komunitas.

- Peserta didik **dapat mempresentasikan** hasil proyek mereka dan mengomunikasikan gagasan untuk menjadi agen perubahan di masyarakat dengan percaya diri.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Definisi dan Karakteristik Perubahan Sosial, Ekonomi, dan Budaya.
- Bentuk-bentuk Perubahan (misal: evolusi/revolusi, kecil/besar, direncanakan/tidak direncanakan).
- Faktor Pendorong Perubahan (kontak dengan budaya lain, pendidikan, penemuan baru, konflik, dll.).
- Faktor Penghambat Perubahan (adat istiadat, sikap tradisional, prasangka, vested interest, dll.).
- Modernisasi dan Globalisasi sebagai Agen Perubahan.
- Dampak Positif dan Negatif Perubahan (di bidang sosial, ekonomi, dan budaya).
- Respons Masyarakat terhadap Perubahan (adaptasi, penolakan, inovasi).
- Peran Manusia sebagai Agen Perubahan.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning):** Peserta didik akan merancang dan melaksanakan proyek aksi nyata terkait respons terhadap perubahan, yang memadukan penalaran kritis, kreativitas, dan kolaborasi.
- **Diskusi Kelompok:** Mendorong penalaran kritis, komunikasi, dan kolaborasi dalam menganalisis konsep, faktor, dan dampak perubahan.
- **Eksplorasi Lapangan (Modifikasi/Opsional):** Observasi perubahan di lingkungan sekitar sekolah (misal: pembangunan, perubahan fungsi lahan, perubahan pola belanja di warung sekitar). Atau wawancara singkat dengan pedagang/warga lokal tentang perubahan yang mereka alami.
- **Wawancara (Jika memungkinkan):** Melakukan wawancara singkat dengan anggota keluarga atau tokoh masyarakat tentang perubahan yang mereka rasakan dalam beberapa dekade terakhir.
- **Presentasi:** Melatih kemampuan komunikasi, kepercayaan diri, dan argumentasi dalam menyampaikan hasil analisis dan proyek mereka.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (Sejarah, Ekonomi), petugas perpustakaan, atau warga sekolah yang telah lama bekerja di sana (sebagai narasumber perubahan di sekolah).
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Tokoh masyarakat (RT/RW), pelaku UMKM, atau komunitas lokal yang bergerak di bidang sosial/lingkungan.
- **Masyarakat:** Orang tua/wali sebagai sumber informasi tentang perubahan yang mereka alami dan saksikan.

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang fleksibel untuk diskusi kelompok dan presentasi, dilengkapi proyektor dan akses internet. Sudut baca atau perpustakaan sekolah untuk riset.
- **Ruang Virtual:** Penggunaan platform belajar daring (Google Classroom), forum diskusi daring, atau aplikasi kolaborasi (Google Docs, Padlet, Miro) untuk berbagi

informasi, berkolaborasi dalam proyek, dan mengumpulkan tugas.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses e-book, artikel berita daring, jurnal, atau video dokumenter tentang perubahan sosial, ekonomi, dan budaya dari berbagai sumber terpercaya.
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan fitur forum pada platform belajar atau grup chat untuk melanjutkan diskusi di luar jam pelajaran, berbagi referensi, dan bertukar pendapat.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms untuk kuesioner asesmen awal, tes diagnostik, atau kuis formatif.
- **Kahoot/Mentimeter:** Digunakan untuk kuis interaktif atau sesi refleksi singkat di awal/akhir pembelajaran untuk menciptakan suasana joyful learning.
- **Google Classroom:** Digunakan sebagai pusat pengumpulan tugas (laporan, proyek), berbagi materi (artikel, video), pengumuman, dan komunikasi antara guru dan peserta didik.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1:

KONSEP DAN BENTUK PERUBAHAN SOSIAL, EKONOMI, DAN BUDAYA

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- **Mindful Learning:** Guru mengajak peserta didik untuk mengamati perubahan di sekitar mereka (misal: penggunaan HP yang dulu tidak ada, perubahan mode pakaian, cara berbelanja). Guru menanyakan, "Apakah semua hal selalu sama? Apa yang berubah di sekitar kalian?" Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan jelas.
- **Joyful Learning:** Guru menampilkan foto *before-after* lokasi terkenal di kota/negara yang menunjukkan perubahan signifikan (misalnya, pasar tradisional menjadi mal, sawah menjadi perumahan, atau foto lama kelas/sekolah). Peserta didik diajak untuk mengidentifikasi perubahan dan menebak penyebabnya.
- Guru melakukan *ice-breaking* "rantai kata" dengan tema perubahan.

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- **Memahami (Meaningful Learning):** Guru menyajikan konsep dasar perubahan sosial, ekonomi, dan budaya, serta bentuk-bentuknya (evolusi, revolusi, kecil, besar, direncanakan, tidak direncanakan) menggunakan ilustrasi dan contoh dari buku teks IPS-BS-KLS-IX.pdf atau sumber lain. Peserta didik membaca ringkasan materi dari buku atau materi pelengkap yang disediakan.

Mengaplikasi (Meaningful Learning & Mindful Learning):

- **Diferensiasi Konten:** Guru menyediakan beberapa kliping berita atau video pendek (bervariasi tingkat kompleksitasnya) tentang berbagai bentuk perubahan di Indonesia (misalnya, pembangunan infrastruktur, perubahan gaya hidup masyarakat desa/kota, perkembangan teknologi).
- **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dibagi menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok menganalisis satu kliping/video, mengidentifikasi jenis perubahan yang terjadi, dan memberikan alasan mengapa itu disebut perubahan sosial/ekonomi/budaya. Mereka dapat menggunakan *mind map* atau tabel.
- **Mindful Learning:** Guru berkeliling membimbing diskusi, mendorong peserta didik

untuk berpikir mendalam tentang sebab-akibat perubahan dan bagaimana hal itu memengaruhi kehidupan manusia. Guru menekankan pentingnya *open-mindedness* terhadap perbedaan pendapat.

- **Merefleksi (Mindful Learning & Joyful Learning):** Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Guru memfasilitasi diskusi dan koreksi jika ada miskonsepsi. Guru dapat menggunakan aplikasi Mentimeter untuk mengumpulkan *word cloud* tentang "kata kunci perubahan" yang paling mereka pahami.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- Guru memberikan umpan balik konstruktif terhadap presentasi dan diskusi kelompok.
- Peserta didik bersama-sama menyimpulkan konsep dan berbagai bentuk perubahan.
- **Joyful Learning:** Guru memberikan tugas rumah yang kreatif, misalnya membuat "jurnal perubahan" singkat tentang 3-5 hal yang berubah di lingkungan rumah/komunitas mereka dalam setahun terakhir.
- Peserta didik diajak untuk memikirkan "mengapa perubahan itu bisa terjadi?" sebagai pengantar pertemuan selanjutnya.

PERTEMUAN 2:

FAKTOR PENDORONG DAN PENGHAMBAT PERUBAHAN

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- **Mindful Learning:** Guru memulai dengan pertanyaan pemantik: "Apakah semua perubahan berjalan mulus? Mengapa ada perubahan yang cepat, ada yang lambat, bahkan ada yang ditolak?" Guru mengajak peserta didik untuk fokus pada *mengapa* perubahan terjadi.
- **Joyful Learning:** Guru menampilkan karikatur atau meme lucu tentang masyarakat yang sulit menerima perubahan (misalnya, orang tua yang gagap teknologi) untuk membangkitkan suasana.

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- **Memahami (Meaningful Learning):** Guru menjelaskan berbagai faktor pendorong (misalnya, kontak dengan budaya lain, penemuan baru, pendidikan, konflik) dan penghambat perubahan (misalnya, adat istiadat, sikap tradisional, prasangka, kepentingan pribadi) menggunakan contoh relevan dari buku teks IPS-BS-KLS-IX.pdf dan kehidupan sehari-hari.

Mengaplikasi (Meaningful Learning & Mindful Learning):

- **Diferensiasi Konten:** Guru menyediakan studi kasus sejarah atau berita kontemporer (misalnya, adopsi teknologi pertanian, resistensi terhadap pembangunan, penerimaan vaksin) yang menunjukkan interplay antara faktor pendorong dan penghambat.
- **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dibagi menjadi kelompok. Setiap kelompok menganalisis satu studi kasus, mengidentifikasi faktor pendorong dan penghambat yang bekerja, dan mendiskusikan bagaimana faktor-faktor tersebut saling berinteraksi. Mereka menyajikan hasil analisis dalam bentuk poster mini atau infografis.
- **Mindful Learning:** Guru mendorong peserta didik untuk berpikir secara kritis dan empatik, mencoba memahami berbagai perspektif di balik penerimaan atau penolakan perubahan.
- **Merefleksi (Mindful Learning & Joyful Learning):** Setiap kelompok

mempresentasikan infografis/poster mereka. Guru memfasilitasi diskusi perbandingan faktor pendorong dan penghambat. Guru dapat menggunakan kuis interaktif (misalnya, Kahoot) untuk menguji pemahaman mereka tentang jenis-jenis faktor.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- Guru memberikan umpan balik terhadap hasil analisis kelompok dan infografis.
- Peserta didik menyimpulkan pentingnya memahami faktor pendorong dan penghambat untuk mengelola perubahan.
- **Joyful Learning:** Guru memberikan tugas rumah untuk mencari satu contoh nyata perubahan di lingkungan mereka dan mengidentifikasi faktor pendorong dan penghambatnya.
- Peserta didik diajak untuk memikirkan "apa saja efek dari perubahan ini?" sebagai pengantar pertemuan selanjutnya.

PERTEMUAN 3:

DAMPAK PERUBAHAN DAN RESPONS MASYARAKAT

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- **Mindful Learning:** Guru memulai dengan pertanyaan: "Apakah semua perubahan selalu membawa kebaikan? Atau ada juga dampaknya yang kurang baik?" Guru mengajak peserta didik untuk merenungkan dampak perubahan yang pernah mereka rasakan.
- **Joyful Learning:** Guru menampilkan video atau gambar yang menunjukkan dampak positif (misalnya, kemajuan teknologi) dan negatif (misalnya, polusi, kesenjangan sosial) dari perubahan untuk memancing diskusi.

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- **Memahami (Meaningful Learning):** Guru menjelaskan dampak positif dan negatif dari perubahan sosial, ekonomi, dan budaya (terutama modernisasi dan globalisasi) pada berbagai aspek kehidupan masyarakat. Peserta didik membaca bagian terkait dampak perubahan dari buku teks IPS-BS-KLS-IX.pdf.

Mengaplikasi (Meaningful Learning & Mindful Learning):

- **Diferensiasi Konten:** Guru menyediakan beberapa skenario atau studi kasus fiktif/nyata yang menunjukkan dampak perubahan (misalnya, masuknya minimarket ke desa, perkembangan media sosial, urbanisasi, perubahan lapangan kerja).
- **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dibagi menjadi kelompok. Setiap kelompok mendapatkan skenario yang berbeda. Tugas mereka adalah menganalisis dampak positif dan negatifnya, kemudian merumuskan respons atau adaptasi yang tepat dari masyarakat atau individu. Ini bisa disimulasikan melalui *role-play* singkat.
- **Mindful Learning:** Guru mendorong peserta didik untuk berempati terhadap berbagai pihak yang terdampak perubahan dan berpikir kreatif dalam mencari solusi adaptif.
- **Merefleksi (Mindful Learning & Joyful Learning):** Setiap kelompok mempresentasikan analisis dampak dan respons mereka. Guru memfasilitasi diskusi tentang bagaimana kita bisa memaksimalkan dampak positif dan meminimalkan dampak negatif. Guru dapat menggunakan *polling* daring (Mentimeter) untuk mengumpulkan pendapat tentang "dampak perubahan yang paling dirasakan saat ini".

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- Guru memberikan umpan balik dan penguatan tentang pentingnya sikap proaktif dalam menghadapi perubahan.
- Peserta didik menyimpulkan dampak perubahan dan pentingnya respons adaptif.
- **Joyful Learning:** Guru memberikan tantangan untuk merancang ide proyek sederhana yang bertujuan menciptakan respons positif terhadap suatu perubahan di lingkungan mereka.
- Peserta didik diajak untuk mulai memikirkan ide proyek untuk pertemuan selanjutnya.

PERTEMUAN 4:

PROYEK: AKSI NYATA MERESPONS PERUBAHAN

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- **Mindful Learning:** Guru mengingatkan kembali pentingnya menjadi agen perubahan positif. Guru menanyakan harapan peserta didik terhadap proyek yang akan mereka buat dan presentasikan.
- **Joyful Learning:** Guru menampilkan beberapa contoh proyek sosial atau kampanye kreatif yang pernah dilakukan (misalnya, kampanye lingkungan, ajakan literasi digital) sebagai inspirasi.

2. Kegiatan Inti (60 menit)

- **Memahami (Meaningful Learning):** Guru menjelaskan kriteria penilaian proyek dan memberikan waktu kepada kelompok untuk memfinalisasi rencana proyek mereka (tema, pesan, target audiens, media, pembagian tugas).

Mengaplikasi (Meaningful Learning & Mindful Learning):

- **Diferensiasi Proses:** Peserta didik bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek mereka (misalnya, membuat poster digital, video singkat, *podcast*, *campaign plan* media sosial, atau prototype solusi). Guru berperan sebagai fasilitator dan mentor, memberikan bimbingan individual sesuai kebutuhan setiap kelompok.
- **Mindful Learning:** Guru mengingatkan pentingnya kolaborasi, tanggung jawab, dan berpikir kreatif dalam merumuskan pesan yang kuat dan mudah dipahami. Peserta didik didorong untuk merencanakan bagaimana proyek mereka dapat benar-benar memberikan dampak positif.
- **Merefleksi (Mindful Learning & Joyful Learning):** Setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek mereka di depan kelas. Setelah presentasi, kelompok lain dan guru memberikan apresiasi serta umpan balik yang konstruktif. Guru memfasilitasi diskusi tentang "*lessons learned*" dari pengerjaan proyek dan bagaimana mereka bisa terus menjadi agen perubahan.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- Guru memberikan umpan balik secara menyeluruh terhadap proyek dan presentasi peserta didik, menyoroti keberhasilan dan area pengembangan.
- Peserta didik bersama-sama menyimpulkan pentingnya peran aktif manusia dalam menghadapi dan merespons perubahan.

- **Joyful Learning:** Guru memberikan apresiasi (misalnya, sertifikat partisipasi, *virtual high-five*) kepada semua kelompok atas kerja keras dan kreativitas mereka. Guru mengajak peserta didik untuk terus menjadi agen perubahan yang positif dan adaptif.
- Peserta didik diajak untuk menulis jurnal reflektif singkat tentang pengalaman belajar mereka selama bab ini dan bagaimana mereka berencana untuk menerapkan pembelajaran ini dalam kehidupan sehari-hari.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN (SEBELUM MEMULAI TEMA 01)

- **Observasi:** Guru mengamati partisipasi awal peserta didik dalam diskusi singkat atau tanya jawab awal tentang perubahan di lingkungan mereka.
- **Kuesioner:** Kuesioner singkat (Google Forms) untuk mengukur pemahaman awal tentang konsep perubahan dan apa yang mereka harapkan dari bab ini.
- **Tes Diagnostik:** 5 soal isian singkat atau pilihan ganda tentang contoh-contoh perubahan sederhana yang mereka kenal.
- **Contoh Soal Asesmen Awal:**
 1. Sebutkan 3 perubahan yang paling terlihat di lingkungan tempat tinggal Anda dalam 5 tahun terakhir!
 2. Menurut Anda, apa yang menyebabkan perubahan-perubahan itu terjadi?
 3. Apakah perubahan itu selalu membawa dampak positif? Jelaskan singkat!
 4. Jika ada teknologi baru muncul, apakah semua orang langsung menerimanya? Mengapa?
 5. Apa yang paling ingin Anda pelajari dari Tema "Manusia dan Perubahan" ini?

2. ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN (SEPANJANG PERTEMUAN)

- **Tugas Harian:** Jurnal perubahan, hasil analisis studi kasus, infografis, atau peta konsep.
- **Diskusi Kelompok:** Penilaian rubrik observasi terhadap keaktifan, kualitas argumen, dan kolaborasi dalam diskusi kelompok.
- **Presentasi:** Penilaian rubrik terhadap isi, cara penyampaian, dan kemampuan menjawab pertanyaan saat presentasi rancangan proyek atau hasil analisis.
- **Contoh Soal Asesmen Proses (Dapat berupa rubrik penilaian atau pertanyaan pemicu):**
 1. **Rubrik Diskusi Kelompok:**
 - ☐ Menyampaikan ide dengan jelas.
 - ☐ Mendengarkan pendapat teman dan memberikan tanggapan relevan.
 - ☐ Berkontribusi aktif dalam mencapai tujuan kelompok.
 - ☐ Menunjukkan sikap menghargai perbedaan pandangan.
 2. **Pertanyaan Refleksi (Setelah kegiatan inti):**
 - ☐ Apa konsep baru yang paling Anda pahami hari ini tentang perubahan?
 - ☐ Bagaimana Anda dan kelompok Anda mengatasi perbedaan pendapat saat menganalisis studi kasus?
 - ☐ Apa dampak perubahan yang paling menarik perhatian Anda? Mengapa?
 - ☐ Bagaimana perasaan Anda saat merumuskan respons terhadap perubahan?
 - ☐ Apa yang akan Anda perbaiki jika Anda melakukan tugas ini lagi?

3. ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN (SETELAH SELURUH BAB SELESAI)

- **Jurnal Reflektif:** Peserta didik menulis jurnal tentang pengalaman belajar mereka selama bab ini, pemahaman mendalam yang didapat, tantangan, dan bagaimana mereka akan menjadi agen perubahan.
- **Tes Tertulis:** Soal esai untuk menguji pemahaman konseptual, kemampuan analisis, dan kemampuan menghubungkan materi dengan isu kontemporer.
- **Tugas Akhir/Proyek:** Penilaian proyek "Aksi Nyata Merespons Perubahan" berdasarkan rubrik yang telah disepakati (meliputi orisinalitas ide, relevansi, pesan yang disampaikan, kualitas produk, dan presentasi).
- **Contoh Soal Asesmen Akhir (5 Soal Esai):**
 1. Jelaskan perbedaan antara perubahan evolusi dan perubahan revolusi dalam konteks sosial. Berikan masing-masing satu contoh nyata di Indonesia!
 2. Analisis dua faktor pendorong dan dua faktor penghambat yang paling dominan dalam proses modernisasi masyarakat Indonesia! Jelaskan bagaimana masing-masing faktor tersebut bekerja.
 3. Globalisasi membawa berbagai dampak. Jelaskan dua dampak positif dan dua dampak negatif globalisasi di bidang budaya terhadap masyarakat Indonesia!
 4. Bagaimana masyarakat dapat menunjukkan respons adaptif dalam menghadapi perubahan yang terjadi akibat perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat? Berikan minimal tiga contoh konkret!
 5. Sebagai seorang pelajar, bagaimana Anda dapat berperan aktif dalam menciptakan perubahan positif di lingkungan sekolah atau komunitas Anda berdasarkan pemahaman tentang "Manusia dan Perubahan"? Rancanglah satu ide aksi nyata dan jelaskan tahapannya secara singkat!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

.....,, 20

Guru Mata Pelajaran

(.....)

(.....)