

## PEMBELAJARAN DEEP LEARNING

Pembelajaran deep learning, dalam konteks pendidikan, adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep secara mendalam dan penguasaan kompetensi, bukan hanya menghafal materi. Pendekatan ini melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, mendorong mereka untuk berpikir kritis, kreatif, dan mampu mengaitkan pengetahuan dengan dunia nyata.

Secara lebih rinci, deep learning dalam pendidikan, berbeda dengan deep learning dalam kecerdasan buatan, yang mengacu pada penggunaan jaringan saraf tiruan untuk pemrosesan data. Dalam konteks pendidikan, deep learning menitikberatkan pada:

- **Pemahaman Konsep yang Mendalam:**
- Siswa tidak hanya menghafal informasi, tetapi benar-benar memahami konsep dan makna di balik materi pelajaran.
- **Keterlibatan Aktif Siswa:**
- Siswa menjadi agen aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya penerima informasi pasif.
- **Keterkaitan dengan Dunia Nyata:**
- Pembelajaran dikaitkan dengan pengalaman dan situasi nyata, sehingga materi pelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.
- **Pengembangan Keterampilan Abad 21:**
- Deep learning bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan pemecahan masalah, yang relevan dengan tantangan di era digital.

Beberapa prinsip yang mendukung pendekatan deep learning dalam pembelajaran meliputi:

- **Meaningful Learning:** Pembelajaran yang bermakna, di mana siswa mengaitkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah mereka miliki.
- **Mindful Learning:** Pembelajaran yang melibatkan kesadaran siswa tentang proses belajar mereka sendiri (metakognisi).
- **Joyful Learning:** Penciptaan suasana belajar yang positif dan menyenangkan.

Dengan demikian, deep learning dalam pendidikan diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, menyenangkan, dan relevan bagi siswa, serta mempersiapkan mereka untuk masa depan.

*Bismillahirrahmanirrahim*

*“Dengan ini saya persembahkan Modul Ajar dengan Pendekatan Pembelajaran Deep Learning, semoga bermanfaat untuk Bapak/Ibu Guru sekalian, Terima kasih.”*



**Hendri Hendrawan, S.Pd, MM**

**Modul Ajar**

**PENDIDIKAN**  
**PANCASILA**  
**DEEP LEARNING**

**KELAS : I (SATU)**



## MODUL AJAR

### Pendekatan Deep Learning

#### A. Identitas Penulis

- **Nama Penyusun** : Hendri Hendrawan, S.Pd, M.M
- **Satuan Pendidikan** : SDN Pegadungan 13 Pagi
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026
- **Mata Pelajaran** : Pendidikan Pancasila
- **Fase** : A
- **Kelas/Semester** : 1/1 (Ganjil)
- **Alokasi Waktu** : 16 JP

#### B. 8 Dimensi Profil Kelulusan

Pilih yang sesuai dengan memberikan tanda centang:

- Keimanan dan Ketakwaan
- Kewargaan
- Penalaran Kritis
- Kreativitas
- Kolaborasi
- Kemandirian
- Kesehatan
- Komunikasi

#### C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Berikut adalah cara guru menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan Anak Indonesia Hebat:

- "Anak-anak hebat, siapa yang tadi pagi **Bangun tidur** langsung merapikan tempat tidurnya?"

- [ ] "Hari ini, siapa yang sudah melaksanakan **Beribadah** sesuai keyakinannya?"
- [ ] "Adakah di antara kalian yang tadi pagi sudah **Berolahraga** atau bergerak aktif?"
- [ ] "Coba ceritakan, pelajaran apa yang paling kalian suka dan membuat kalian **Gemar Belajar**?"
- [ ] "Tadi sarapan apa? Apakah sudah **Makan sehat dan Bergizi**?"
- [ ] "Bagaimana perasaan kalian saat bermain atau belajar bersama teman? Apakah kalian sudah **Bermasyarakat** dengan baik?"
- [ ] "Tadi malam, jam berapa kalian **Tidur Cepat**? Apakah merasa segar saat bangun pagi?"

#### **D. Tujuan Pembelajaran**

Peserta didik dapat mengenali simbol-simbol Pancasila dan Lambang Negara Garuda Pancasila, serta menceritakan hubungannya. Peserta didik juga dapat mengidentifikasi tugas peran dirinya dalam kegiatan bersama. Selain itu, peserta didik diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan perkembangan dan konteksnya.

#### **E. Sarana dan Prasarana**

1. Gambar/Poster Lambang Negara Garuda Pancasila dan Simbol-simbol Pancasila
2. Kartu bergambar kegiatan sehari-hari yang mencerminkan nilai Pancasila
3. Papan tulis/Whiteboard dan spidol
4. Proyektor dan laptop (jika tersedia untuk menampilkan video singkat)
5. Alat mewarnai (pensil warna, krayon) dan kertas gambar

#### **F. Target Peserta Didik**

- Peserta didik reguler/tipikal: Peserta didik umum tanpa kesulitan belajar atau kebutuhan khusus yang signifikan.

## G. Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang digunakan adalah **Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning - PjBL)** dengan metode diskusi, tanya jawab, demonstrasi, dan bermain peran. Pendekatan *deep learning* akan diintegrasikan melalui penekanan pada pemahaman konsep yang mendalam, koneksi antaride, dan aplikasi nilai-nilai Pancasila dalam konteks nyata kehidupan peserta didik.

## H. Pertanyaan Pemantik

### **Mindful Learning:**

- "Apa yang kalian rasakan saat melihat gambar Burung Garuda ini? Apa yang kalian lihat di sana?"
- "Coba pejamkan mata sejenak, bayangkan kalau kita semua di kelas ini saling menolong dan menyayangi. Bagaimana rasanya?"

### **Meaningful Learning:**

- "Mengapa penting bagi kita untuk tahu tentang Pancasila? Apa gunanya dalam hidup kita sehari-hari?"
- "Jika kalian melihat teman sedang kesulitan, apa yang akan kalian lakukan? Mengapa itu penting?"

### **Joyful Learning:**

- "Yuk, kita bermain sambil belajar tentang Pancasila! Siapa yang siap untuk petualangan seru hari ini?"
- "Gerakan apa yang paling seru yang bisa kita lakukan untuk menunjukkan rasa bangga kita pada Indonesia?"

## I. Kegiatan Pembelajaran

### **Pendahuluan (2 JP)**

- **Pembukaan dan Persiapan (Mindful Learning - 15 menit):**

- Guru menyambut peserta didik dengan ceria dan mengajak mereka untuk melakukan gerakan ringan atau tepuk tangan agar lebih fokus dan bersemangat.
- Guru mengajak peserta didik untuk duduk dengan tenang, menarik napas dalamdalam, dan menghembuskannya perlahan. Guru memandu peserta didik untuk mengamati lingkungan kelas sejenak, memperhatikan suara, warna, dan benda di sekitar.
- Guru mengawali dengan bertanya kabar dan menanyakan tentang **7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat** secara acak untuk membangun koneksi awal dan melihat pemahaman awal mereka. Misalnya, "Siapa yang tadi pagi sudah beribadah?  
Angkat tangan!" atau "Siapa yang tadi malam tidur cepat?"
- Guru memotivasi peserta didik dengan menyampaikan bahwa hari ini mereka akan belajar sesuatu yang sangat penting tentang negara kita, Indonesia, yaitu Pancasila.
- **Apersepsi (Meaningful Learning - 25 menit):**
  - Guru menunjukkan gambar Burung Garuda Pancasila dan bertanya, "Ada yang tahu ini gambar apa? Di mana kalian pernah melihatnya?" Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk berpendapat. ○ Guru memantik rasa ingin tahu dengan pertanyaan, "Mengapa lambang ini penting bagi kita? Apa yang ada di dada burung garuda ini?"
  - Guru memperkenalkan tema pembelajaran hari ini: "Mengenal Pancasila dan Lambang Negara Garuda Pancasila serta Menerapkan Nilainya dalam Kehidupan Sehari-hari."
- **Penyampaian Tujuan Pembelajaran dan Manfaat (Meaningful Learning - 20 menit):**
  - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, misalnya: "Hari ini kita akan belajar mengenali simbol-simbol di dada Burung Garuda, belajar tentang Pancasila, dan bagaimana kita bisa menjadi anak Indonesia yang baik sesuai Pancasila."

- Guru menjelaskan manfaat belajar Pancasila: "Kalau kita tahu dan menerapkan Pancasila, kita akan jadi anak yang baik, pintar, saling sayang, dan bisa hidup rukun dengan teman-teman."

### **Inti (12 JP)**

#### **• Eksplorasi Simbol Pancasila (2 JP):**

- Guru menempelkan gambar besar Lambang Negara Garuda Pancasila.
- Guru mengajak peserta didik mengamati satu per satu simbol Pancasila (bintang, rantai, pohon beringin, kepala banteng, padi dan kapas) dan mendiskusikannya secara singkat: "Apa yang kalian lihat dari gambar ini? Apa bentuknya? Seperti apa warnanya?" (Melatih observasi dan komunikasi).
- Guru dapat memutar video singkat (1-2 menit) tentang makna simbol-simbol Pancasila yang disajikan secara visual dan menarik untuk anak SD.

#### **• Mengenal Sila-Sila Pancasila dan Kaitannya dengan Simbol (4 JP):**

- Guru memperkenalkan sila-sila Pancasila satu per satu dengan menggunakan kartu bergambar yang relevan dan mudah diingat anak. ○ Misalnya, untuk Sila Pertama: Guru menunjukkan gambar orang beribadah, kemudian bertanya, "Kegiatan apa ini? Apakah ini berhubungan dengan Tuhan? Ini sesuai dengan sila pertama Pancasila, yaitu Ketuhanan Yang Maha Esa, yang dilambangkan dengan bintang."
- Guru memberikan contoh konkret kegiatan sehari-hari yang mencerminkan setiap sila.
- **Kegiatan Kolaboratif dan Kreatif:** Peserta didik secara berkelompok (2-3 anak) diberikan kartu bergambar berbagai kegiatan sehari-hari (misalnya: berdoa, membantu teman, membersihkan lingkungan, bermusyawarah, berbagi makanan). Mereka diminta untuk mencocokkan gambar dengan simbol Pancasila yang sesuai dan menjelaskan mengapa. Guru membimbing dan memberikan *feedback*. (Melatih kolaborasi dan penalaran kritis).

#### **• Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari (4 JP):**

- Guru menampilkan skenario pendek atau cerita bergambar tentang situasi sehari-hari (misalnya: ada teman yang jatuh, ada teman yang berebut mainan,

ada tugas kelompok). ○ Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi dalam kelompok tentang apa yang harus dilakukan sesuai nilai Pancasila. "Jika ada temanmu yang sedih, apa yang akan kamu lakukan? Sesuai Pancasila sila ke berapa?" (Melatih penalaran kritis dan komunikasi).

- **Bermain Peran (Joyful Learning):** Beberapa kelompok dapat memerankan skenario tersebut di depan kelas, menunjukkan bagaimana mereka menerapkan nilai Pancasila. (Melatih kreativitas dan komunikasi).

○ **Proyek Mini: "Pahlawan Pancasila Cilik" (2 JP):**

- Guru menjelaskan proyek mini: "Kita akan membuat 'Pahlawan Pancasila Cilik'. Setiap anak akan menggambar satu kegiatan yang pernah mereka lakukan atau lihat yang sesuai dengan salah satu sila Pancasila. Kemudian mereka akan menceritakan gambarnya di depan kelas."
- Peserta didik menggambar dan mewarnai.
- Secara bergantian, peserta didik menceritakan gambar mereka. Guru memberikan apresiasi dan umpan balik positif. (Melatih kreativitas, komunikasi, dan kemandirian).

## **Penutup (2 JP)**

- **Refleksi Pembelajaran (Meaningful Learning - 30 menit):**
  - Guru bersama peserta didik merefleksikan kegiatan yang sudah dilakukan: "Apa yang paling kalian ingat dari pelajaran Pancasila hari ini? Mengapa penting untuk selalu mengingat Pancasila?"
  - Guru mengajak peserta didik untuk berbagi satu hal baru yang mereka pelajari hari ini dan bagaimana mereka akan menerapkannya di rumah atau di sekolah.
  - Guru mengingatkan kembali tentang pentingnya **7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat** sebagai bagian dari penerapan nilai Pancasila.
- **Rangkuman dan Penguatan (15 menit):**
  - Guru membuat rangkuman singkat tentang poin-poin penting dalam pembelajaran (simbol Pancasila, sila-sila Pancasila, dan contoh penerapannya).

- Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik atas partisipasi aktif dan semangat belajar mereka.
- **Tindak Lanjut dan Doa Penutup (15 menit):**
  - Guru memberikan tugas sederhana di rumah, misalnya mengamati atau membantu orang tua melakukan kegiatan yang mencerminkan nilai Pancasila, kemudian menceritakannya di pertemuan berikutnya.
  - Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama.

## **J. Asesmen Formatif dan Sumatif**

### **Asesmen Formatif:**

1. **Observasi partisipasi aktif** saat diskusi dan kegiatan kelompok.
2. **Penilaian hasil mencocokkan gambar kegiatan dengan simbol Pancasila.** (Guru memberikan ceklis/skala sederhana: sesuai/kurang sesuai).
3. **Rubrik penilaian analitik untuk tugas diskusi kelompok dan presentasi "Pahlawan Pancasila Cilik"** (terlampir di bagian LKPD).
4. **Tanya jawab lisan** selama kegiatan inti untuk mengecek pemahaman.

### **Asesmen Sumatif:**

1. **Proyek "Pahlawan Pancasila Cilik":** Peserta didik menggambar dan menceritakan satu contoh penerapan nilai Pancasila. Penilaian berdasarkan relevansi gambar, kelengkapan cerita, dan kepercayaan diri saat presentasi.
2. **Tes tertulis singkat/lisan:** Mengidentifikasi simbol-simbol Pancasila dan menyebutkan contoh penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (menggunakan gambar atau deskripsi singkat).

## **K. Pemahaman Bermakna**

Setelah pembelajaran ini, peserta didik diharapkan memahami bahwa Pancasila bukan hanya sekadar hafalan, tetapi adalah dasar negara yang mengatur cara kita hidup sebagai bangsa Indonesia. Mereka akan mengerti bahwa nilai-nilai Pancasila ada di setiap kegiatan sehari-hari, dari beribadah, saling menolong, hingga bermusyawarah, dan dengan menerapkan nilai-nilai ini, mereka dapat menjadi anak Indonesia yang hebat dan berkontribusi positif di lingkungan sekitarnya.

## **L. Materi Bahan Ajar**

Lambang Negara kita adalah Burung Garuda Pancasila. Di dada Burung Garuda ada perisai yang berisi simbol-simbol Pancasila. Ada bintang emas yang artinya kita harus percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa. Lalu ada rantai emas yang menunjukkan bahwa kita harus saling tolong-menolong dan menyayangi sesama manusia. Kemudian ada pohon beringin yang melambangkan bahwa kita semua bersatu di bawah negara Indonesia.

Simbol kepala banteng menunjukkan bahwa kita harus bermusyawarah atau berdiskusi untuk memutuskan sesuatu bersama-sama, tidak boleh main sendiri. Terakhir, ada padi dan kapas yang melambangkan keadilan sosial, artinya semua orang Indonesia harus mendapatkan hak yang sama dan hidup sejahtera. Semua simbol ini adalah pedoman bagi kita untuk menjadi warga negara yang baik.

Pancasila mengajarkan kita untuk selalu berbuat baik, menghormati orang lain, peduli pada lingkungan, dan menyelesaikan masalah dengan cara bicara baik-baik. Dengan memahami dan menerapkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, kita akan menjadi anak-anak Indonesia yang cerdas, berakhlak mulia, dan bisa membangun Indonesia menjadi lebih maju dan damai.

## **M. Refleksi**

### **Refleksi Peserta Didik:**

1. "Bagian mana dari pelajaran Pancasila hari ini yang paling aku sukai?"
2. "Apa yang paling sulit aku pahami tentang Pancasila?"
3. "Bagaimana aku bisa menerapkan nilai Pancasila di rumah besok?"

### **Refleksi Pendidik:**

1. "Apakah peserta didik menunjukkan antusiasme dalam memahami simbol dan nilai Pancasila?"
2. "Apakah kegiatan kolaborasi dan bermain peran berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik?"
3. "Strategi pembelajaran apa yang paling efektif dan perlu dipertahankan atau dikembangkan lebih lanjut?"

**N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Nama Kelompok:**

Nama Anggota:

**Tugas Diskusi Kelompok: "Pahlawan Pancasila Cilik"**

**Petunjuk:**

1. Amati gambar-gambar kegiatan yang diberikan oleh Bapak/Ibu Guru.
2. Diskusikan dengan kelompokmu, kegiatan mana yang sesuai dengan salah satu sila Pancasila.
3. Pilih satu kegiatan yang paling kalian suka atau paling sering kalian lakukan di rumah/sekolah.
4. Gambarlah kegiatan tersebut di kertas yang telah disediakan.
5. Setelah selesai menggambar, diskusikan di kelompokmu, mengapa kegiatan itu sesuai dengan Pancasila dan sila ke berapa.
6. Siap-siap untuk menceritakan hasil diskusimu dan gambarmu di depan kelas!

**Rubrik Penilaian Analitik untuk Tugas Diskusi Kelompok dan Presentasi "Pahlawan Pancasila Cilik"**

Aspek Penilaian	Skala Likert (1-4)
<b>1. Relevansi Gambar dengan Sila Pancasila</b>	1: Gambar tidak relevan dengan Pancasila. 2: Gambar kurang relevan, perlu bimbingan. 3: Gambar cukup relevan dan menunjukkan pemahaman. 4: Gambar sangat relevan dan jelas mencerminkan sila Pancasila yang dipilih.
<b>2. Kelengkapan dan Kejelasan Cerita/Penjelasan</b>	1: Tidak dapat menjelaskan gambar. 2: Penjelasan tidak lengkap dan sulit dipahami. 3: Penjelasan cukup lengkap dan dapat dipahami. 4: Penjelasan sangat lengkap, jelas, dan mudah dipahami, serta mampu menghubungkan dengan sila Pancasila.
<b>3. Partisipasi dan Kolaborasi Kelompok</b>	1: Tidak berpartisipasi dalam diskusi kelompok. 2: Sesekali berpartisipasi, perlu dorongan. 3: Cukup aktif berpartisipasi dan berkontribusi. 4: Sangat aktif berpartisipasi, berkolaborasi dengan baik, dan membantu teman sekelompok.
<b>4. Kepercayaan Diri dan Keberanian Presentasi</b>	1: Tidak mau presentasi atau sangat malu. 2: Presentasi dengan ragu-ragu dan kurang percaya diri. 3: Cukup percaya diri saat presentasi, suara terdengar jelas. 4: Sangat percaya diri, suara lantang dan jelas, mampu menjawab pertanyaan sederhana.
<b>5. Kreativitas dan Estetika Gambar (Opsional, disesuaikan dengan fokus)</b>	1: Gambar tidak rapi dan asal-asalan. 2: Gambar kurang rapi, pewarnaan kurang. 3: Gambar cukup rapi dan diwarnai dengan baik. 4: Gambar sangat rapi, diwarnai dengan indah, dan menunjukkan kreativitas.
<b>Jumlah Skor</b>	... / 20

#### Keterangan Skala Likert:

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Sangat Baik

#### O. Pengayaan dan Remedial

##### Pengayaan:

- Bagi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran, dapat diberikan tugas tambahan untuk mencari tahu lebih banyak tentang sejarah singkat lambang Garuda Pancasila atau mencari contoh lain penerapan Pancasila di lingkungan sekitar (misalnya di masjid/gereja, di pasar, atau saat menonton berita).
- Membuat poster sederhana tentang salah satu sila Pancasila dan contoh kegiatannya.

##### Remedial:

- Bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran, guru akan memberikan bimbingan individual atau kelompok kecil.
- Mengulang kembali penjelasan tentang simbol dan sila Pancasila dengan menggunakan media yang lebih konkret dan interaktif.
- Memberikan latihan mencocokkan gambar atau menyebutkan nama simbol Pancasila secara berulang.

## **P. Bahan Bacaan**

### **Pendidik:**

1. Buku Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas 1 Kurikulum Merdeka.
2. Jurnal atau artikel tentang implementasi *deep learning* di Sekolah Dasar.
3. Panduan penguatan Profil Pelajar Pancasila.

### **Peserta Didik:**

1. Buku Siswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas 1 Kurikulum Merdeka.
2. Buku cerita bergambar tentang nilai-nilai Pancasila (misalnya: cerita tentang gotong royong, musyawarah, atau persatuan).
3. Majalah anak-anak yang berisi informasi tentang kebhinekaan Indonesia.

## **Q. Glosarium**

1. **Pancasila:** Dasar negara Republik Indonesia yang terdiri dari lima sila.
2. **Lambang Negara:** Burung Garuda Pancasila, simbol resmi negara Indonesia.
3. **Deep Learning (Pembelajaran Mendalam):** Pendekatan pembelajaran yang fokus pada pemahaman konsep yang mendalam, membuat koneksi antar ide, dan menerapkan pengetahuan dalam berbagai konteks nyata.

## **R. Daftar Pustaka**

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas I*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.

2. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Buku Siswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas I*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
3. Fullan, M. (2018). *Deep Learning: Engage the World, Change the World*. Corwin Press.

Mengetahui  
Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi

Jakarta, Juli 2025  
Guru Kelas I (Satu)

**DARINI, M.Pd**  
NIP. 198107102014122004

**HENDRI HENDRAWAN, S.Pd, M.M**  
NIP. 197609192008011016

## **MODUL AJAR**

### **Pendekatan Deep Learning**

#### **A. Identitas Penulis**

- **Nama Penyusun** : Hendri Hendrawan, S.Pd, M.M
- **Satuan Pendidikan** : SDN Pegadungan 13 Pagi
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026
- **Mata Pelajaran** : Pendidikan Pancasila
- **Fase** : A
- **Kelas/Semester** : 1/1 (Ganjil)
- **Alokasi Waktu** : 16 JP

#### **B. 8 Dimensi Profil Kelulusan**

Pilih yang sesuai dengan memberikan tanda centang:

- Keimanan dan Ketakwaan
- Kewargaan
- Penalaran Kritis
- Kreativitas
- Kolaborasi
- Kemandirian
- Kesehatan
- Komunikasi

### C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat

Berikut adalah cara guru menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan Anak Indonesia Hebat:

- "Anak-anak hebat, siapa yang tadi pagi **Bangun tidur** langsung merapikan tempat tidurnya?"
- "Hari ini, siapa yang sudah melaksanakan **Beribadah** sesuai keyakinannya?"
- "Adakah di antara kalian yang tadi pagi sudah **Berolahraga** atau bergerak aktif?"
- "Coba ceritakan, pelajaran apa yang paling kalian suka dan membuat kalian **Gemar Belajar**?"
- "Tadi sarapan apa? Apakah sudah **Makan sehat dan Bergizi**?"
- "Bagaimana perasaan kalian saat bermain atau belajar bersama teman? Apakah kalian sudah **Bermasyarakat** dengan baik?"
- "Tadi malam, jam berapa kalian **Tidur Cepat**? Apakah merasa segar saat bangun pagi?"

### D. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik dapat mengidentifikasi aturan yang ada di rumah dan di sekolah serta melaksanakannya dengan bimbingan orang tua dan guru. Peserta didik dapat menceritakan contoh sikap mematuhi dan yang tidak mematuhi aturan yang berlaku di rumah dan di

sekolah. Peserta didik dapat menyampaikan pendapatnya di kelas sesuai dengan tingkat berpikir dan konteksnya dengan bimbingan guru.

#### **E. Sarana dan Prasarana**

1. Gambar/Poster aturan di rumah dan di sekolah
2. Kartu bergambar situasi (mematuhi/tidak mematuhi aturan)
3. Papan tulis/Whiteboard dan spidol
4. Alat peraga (boneka tangan atau benda konkret untuk simulasi)
5. Kertas gambar dan alat mewarnai

#### **F. Target Peserta Didik**

- Peserta didik reguler/tipikal: Peserta didik umum tanpa kesulitan belajar atau kebutuhan khusus yang signifikan.

#### **G. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran yang digunakan adalah **Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning - PBL)** dengan metode diskusi, tanya jawab, simulasi, dan bermain peran. Pendekatan *deep learning* akan diintegrasikan melalui penekanan pada pemahaman mendalam tentang mengapa aturan itu ada, menganalisis konsekuensi dari mematuhi atau melanggar aturan, dan menghubungkan aturan dengan pengalaman pribadi peserta didik.

#### **H. Pertanyaan Pemantik**

##### **Mindful Learning:**

- "Apa yang kalian rasakan kalau ada teman yang tidak mengembalikan mainan setelah meminjam?"
- "Coba pejamkan mata sejenak, bayangkan sekolah kita bersih dan rapi. Bagaimana rasanya belajar di tempat seperti itu?"

##### **Meaningful Learning:**

- "Mengapa kita perlu punya aturan di rumah atau di sekolah? Apa gunanya aturan itu bagi kita?"
- "Kalau tidak ada aturan, apa yang mungkin terjadi? Coba bayangkan!"

### **Joyful Learning:**

- "Yuk, kita main tebak-tebakan aturan! Siapa yang bisa menebak gambar ini tentang aturan apa?"
- "Kita akan jadi detektif aturan hari ini! Siapa yang siap mencari tahu tentang aturan di sekitar kita?"

## **I. Kegiatan Pembelajaran**

### **Pendahuluan (2 JP)**

- **Pembukaan dan Persiapan (Mindful Learning - 15 menit):**
  - Guru menyambut peserta didik dengan ceria dan mengajak mereka untuk melakukan gerakan ringan atau bernyanyi lagu sederhana yang berhubungan dengan kebersihan atau kerapian.
  - Guru mengajak peserta didik untuk duduk dengan tenang, menarik napas dalamdalam, dan menghembuskannya perlahan. Guru memandu peserta didik untuk merasakan tubuh mereka dan fokus pada diri sendiri.
  - Guru mengawali dengan menanyakan kabar dan menanyakan tentang **7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat** secara acak, seperti: "Siapa yang tadi pagi sudah merapikan tempat tidur setelah **Bangun tidur?**" atau "Adakah yang sudah **Gemar Belajar** hari ini?"
  - Guru memotivasi peserta didik dengan menyampaikan bahwa hari ini mereka akan belajar tentang hal penting yang membuat hidup kita lebih rapi dan aman.
- **Apersepsi (Meaningful Learning - 25 menit):**
  - Guru memulai dengan situasi sehari-hari yang relevan dengan aturan. Contoh: "Tadi pagi, sebelum berangkat sekolah, kalian mandi tidak? Mengapa kita harus mandi setiap pagi?" atau "Mengapa kita tidak boleh berlari di dalam kelas?"

- Guru memantik rasa ingin tahu dengan pertanyaan: "Menurut kalian, mengapa ada aturan di rumah? Dan mengapa ada aturan di sekolah?"
- **Penyampaian Tujuan Pembelajaran dan Manfaat (Meaningful Learning - 20 menit):**
  - Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa yang sederhana: "Hari ini kita akan belajar mengenali berbagai aturan yang ada di rumah dan di sekolah. Kita juga akan belajar mengapa aturan itu penting dan apa yang terjadi kalau kita tidak mematuhi. Kalian juga akan belajar cara menyampaikan pendapat kalian tentang aturan."
  - Guru menjelaskan manfaat belajar aturan: "Kalau kita tahu dan mematuhi aturan, hidup kita akan lebih rapi, aman, dan kita bisa hidup rukun dengan semua orang."

### **Inti (12 JP)**

- **Mengidentifikasi Aturan di Rumah dan di Sekolah (3 JP):**
  - Guru menampilkan beberapa gambar atau poster yang menunjukkan aturan di rumah (misalnya: merapikan mainan, membereskan tempat tidur, mengucapkan salam) dan di sekolah (misalnya: membuang sampah pada tempatnya, tidak lari di koridor, antre).
  - Guru mengajak peserta didik untuk mengamati gambar dan berdiskusi: "Gambar ini menunjukkan aturan apa? Mengapa aturan ini penting di rumah/sekolah?" (Melatih observasi dan komunikasi).
  - **Kegiatan Kolaboratif:** Peserta didik secara berkelompok (3-4 anak) diminta untuk membuat daftar 3 aturan yang paling mereka ingat di rumah dan 3 aturan di sekolah. Mereka dapat menggambar atau menuliskannya dengan bantuan guru. (Melatih kolaborasi dan penalaran kritis).
- **Menganalisis Sikap Mematuhi dan Tidak Mematuhi Aturan (4 JP):**
  - Guru menampilkan kartu bergambar berbagai skenario sikap (misalnya: seorang anak membuang sampah sembarangan vs membuang sampah di tempat sampah, anak berebut mainan vs bergantian).
  - Guru meminta peserta didik mengidentifikasi: "Sikap mana yang mematuhi aturan? Apa yang akan

terjadi jika anak ini tidak mematuhi aturan? Bagaimana perasaan orang lain jika aturan dilanggar?" (Melatih penalaran kritis dan empati).

- **Bermain Peran (Joyful Learning):** Peserta didik secara berkelompok dapat memilih satu skenario dan memerankannya, menunjukkan konsekuensi dari mematuhi dan tidak mematuhi aturan. Guru dapat memberikan alat peraga sederhana (misalnya: topi, kacamata) untuk menambah keseruan. (Melatih kreativitas, komunikasi, dan pemahaman konsep).
- **Menyampaikan Pendapat tentang Aturan (3 JP):**
  - Guru memberikan beberapa pernyataan sederhana tentang aturan, misalnya: "Semua buku harus diletakkan di rak setelah membaca." Guru kemudian bertanya, "Bagaimana pendapatmu tentang aturan ini? Mengapa menurutmu aturan ini baik/tidak baik?"
  - Guru membimbing peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya dengan sopan, misalnya: "Menurut saya... karena..." atau "Saya setuju/tidak setuju karena..."
  - **Diskusi Terbuka:** Guru menciptakan suasana yang aman agar peserta didik berani menyampaikan pendapat. Guru menekankan pentingnya mendengarkan pendapat teman. (Melatih komunikasi dan penalaran kritis).
- **Proyek Mini: "Buku Aturanku" (2 JP):**
  - Guru menjelaskan proyek mini: "Kita akan membuat 'Buku Aturanku'. Setiap anak akan menggambar 1-2 aturan penting di rumah atau di sekolah yang paling mereka ingat. Di bawah gambar, mereka bisa menuliskan mengapa aturan itu penting atau apa yang terjadi jika aturan itu dilanggar."
  - Peserta didik menggambar dan mewarnai. ○ Guru berkeliling memberikan bimbingan dan pertanyaan pemantik untuk memperdalam pemahaman mereka tentang alasan di balik aturan tersebut. (Melatih kreativitas, kemandirian, dan pemahaman mendalam).

**Penutup (2 JP)**

- **Refleksi Pembelajaran (Meaningful Learning - 30 menit):**
  - Guru bersama peserta didik merefleksikan kegiatan yang sudah dilakukan: "Apa yang paling kalian ingat dari pelajaran aturan hari ini? Mengapa penting bagi kita untuk punya dan mematuhi aturan?"
  - Guru mengajak peserta didik untuk berbagi satu aturan yang akan mereka coba patuhi dengan lebih baik di rumah atau di sekolah mulai besok.
  - Guru mengingatkan kembali tentang pentingnya **7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat** sebagai bagian dari kehidupan beraturan dan disiplin.
- **Rangkuman dan Penguatan (15 menit):**
  - Guru membuat rangkuman singkat tentang poin-poin penting dalam pembelajaran (pentingnya aturan, contoh aturan di rumah dan sekolah, konsekuensi mematuhi/melanggar aturan).
  - Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik atas partisipasi aktif dan semangat belajar mereka.
- **Tindak Lanjut dan Doa Penutup (15 menit):**
  - Guru memberikan tugas sederhana di rumah, misalnya menceritakan kepada orang tua tentang aturan baru yang mereka pelajari di sekolah, atau membantu membuat daftar aturan kecil di rumah.
  - Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama.

## **J. Asesmen Formatif dan Sumatif**

### **Asesmen Formatif:**

1. **Observasi partisipasi aktif** saat diskusi dan kegiatan kelompok.
2. **Penilaian hasil diskusi kelompok** dalam mengidentifikasi aturan. (Guru memberikan ceklis/skala sederhana: mampu/belum mampu).
3. **Rubrik penilaian analitik untuk tugas "Buku Aturanku" dan presentasi siswa** (terlampir di bagian LKPD).
4. **Tanya jawab lisan** selama kegiatan inti untuk mengecek pemahaman dan kemampuan menyampaikan pendapat.

### **Asesmen Sumatif:**

1. **Proyek "Buku Aturanku"**: Peserta didik menggambar aturan dan menjelaskan mengapa aturan itu penting. Penilaian berdasarkan relevansi gambar, kelengkapan penjelasan, dan pemahaman akan konsekuensi.
2. **Tes tertulis singkat/lisan**: Mengidentifikasi contoh sikap mematuhi/tidak mematuhi aturan dari gambar, serta menyebutkan 1-2 aturan penting di rumah/sekolah.

## **K. Pemahaman Bermakna**

Setelah pembelajaran ini, peserta didik diharapkan memahami bahwa aturan dibuat untuk kebaikan bersama, menciptakan ketertiban, keamanan, dan kenyamanan di rumah maupun di sekolah. Mereka akan mengerti bahwa mematuhi aturan adalah bentuk tanggung jawab dan kasih sayang kepada diri sendiri serta orang lain, sementara melanggar aturan dapat membawa dampak negatif. Pemahaman ini akan mendorong mereka untuk menjadi individu yang lebih disiplin dan bertanggung jawab.

## **L. Materi Bahan Ajar**

Setiap tempat, baik di rumah maupun di sekolah, pasti punya aturan. Aturan itu seperti petunjuk yang memberitahu kita apa yang boleh dan tidak boleh kita lakukan. Di rumah, ada aturan seperti merapikan tempat tidur setelah bangun, makan bersama di meja makan, atau membuang sampah pada tempatnya. Aturan-aturan ini membantu kita supaya rumah bersih, rapi, dan semua anggota keluarga bisa hidup nyaman dan rukun. Kalau tidak ada aturan, mungkin rumah jadi berantakan dan kita jadi kesulitan mencari barang.

Di sekolah juga ada banyak aturan, misalnya tidak boleh berlari di koridor, harus antri saat mengambil makanan, atau mendengarkan guru saat menjelaskan. Aturan sekolah dibuat agar kita bisa belajar dengan tenang, aman, dan nyaman. Kalau semua mematuhi aturan, kelas jadi tertib, teman-teman bisa bermain dengan damai, dan tidak ada yang celaka. Mematuhi aturan itu penting supaya kita bisa jadi anak yang baik dan bertanggung jawab.

Mematuhi aturan berarti kita melakukan hal yang benar dan sesuai petunjuk. Kalau kita mematuhi aturan, kita akan aman, disayang banyak orang, dan hidup jadi lebih baik. Tapi kalau kita tidak mematuhi aturan, bisa-bisa kita kesulitan, mengganggu orang lain, atau bahkan celaka. Oleh karena itu, kita harus selalu berusaha mematuhi aturan yang ada di mana pun kita berada, baik di rumah maupun di sekolah.

## M. Refleksi

### Refleksi Peserta Didik:

1. "Apa satu aturan baru yang aku pelajari hari ini yang akan aku coba patuhi di rumah?"
2. "Bagaimana perasaanku saat berbagi pendapat tentang aturan di kelas?"
3. "Menurutku, apa gunanya aturan bagi diriku sendiri?"

### Refleksi Pendidik:

1. "Apakah peserta didik mampu mengidentifikasi dan membedakan aturan di rumah dan di sekolah dengan baik?"
2. "Apakah kegiatan simulasi dan bermain peran berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsekuensi mematuhi/melanggar aturan?"
3. "Bagaimana cara terbaik untuk mendorong setiap peserta didik agar berani menyampaikan pendapatnya di kelas?"

## N. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) Nama:

Kelas:

### Tugas Mandiri: "Buku Aturanku"

#### Petunjuk:

1. Pikirkan satu atau dua aturan penting yang ada di rumahmu atau di sekolahmu.
2. Gambarlah aturan tersebut di kotak yang tersedia.
3. Di bawah gambar, tuliskan mengapa aturan itu penting atau apa yang akan terjadi jika aturan itu tidak dipatuhi.
4. Warnai gambarmu agar lebih menarik!

Contoh:

Gambar: Anak sedang merapikan mainan.

Penjelasan: Aturan ini penting supaya kamar jadi rapi dan mainan tidak hilang. Kalau tidak dirapikan, bisa tersandung.

## Rubrik Penilaian Analitik untuk Tugas "Buku Aturanku" dan Presentasi Siswa

Aspek Penilaian	Skala Likert (1-4)
<b>1. Identifikasi Aturan</b>	1: Tidak dapat mengidentifikasi aturan. 2: Mengidentifikasi aturan, tetapi kurang jelas atau tidak relevan. 3: Mampu mengidentifikasi aturan dengan cukup jelas. 4: Mampu mengidentifikasi aturan dengan sangat jelas dan relevan, serta memberikan contoh konkret.
<b>2. Pemahaman Konsekuensi/Pentingnya Aturan</b>	1: Tidak dapat menjelaskan pentingnya/konsekuensi aturan. 2: Penjelasan kurang lengkap tentang pentingnya/konsekuensi aturan. 3: Penjelasan cukup lengkap dan dapat dipahami tentang pentingnya/konsekuensi aturan. 4: Penjelasan sangat lengkap, jelas, dan menunjukkan pemahaman mendalam tentang alasan di balik aturan serta dampaknya.
<b>3. Kemampuan Menyampaikan Pendapat/Presentasi</b>	1: Tidak mau menyampaikan pendapat/presentasi. 2: Menyampaikan pendapat/presentasi dengan ragu-ragu dan suara tidak jelas. 3: Cukup percaya diri saat menyampaikan pendapat/presentasi, suara terdengar jelas. 4: Sangat percaya diri, suara lantang dan jelas, mampu mengemukakan pendapat dengan alasan yang sederhana dan relevan.
<b>4. Kreativitas dan Estetika Gambar</b>	1: Gambar tidak rapi dan asal-asalan. 2: Gambar kurang rapi, pewarnaan kurang. 3: Gambar cukup rapi dan diwarnai dengan baik. 4: Gambar sangat rapi, diwarnai dengan indah, dan menunjukkan kreativitas dalam visualisasi aturan.
<b>Jumlah Skor</b>	... / 16

### Keterangan Skala Likert:

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Sangat Baik

### O. Pengayaan dan Remedial

#### Pengayaan:

- Bagi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran, dapat diberikan tugas tambahan untuk mengamati dan mencatat aturan-aturan lain yang ada di tempat umum (misalnya: di taman, di toko).
- Membuat poster kecil tentang "Aturan Emas di Kelas Kita" secara mandiri atau berpasangan.

**Remedial:**

- Bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran, guru akan memberikan bimbingan individual atau kelompok kecil.
- Mengulang kembali penjelasan tentang jenis-jenis aturan dan pentingnya mematuhi aturan dengan contoh-contoh yang lebih konkret dan mudah dipahami.
- Memberikan latihan visual seperti kartu gambar "aturan atau bukan aturan" untuk dicocokkan.

**P. Bahan Bacaan**

**Pendidik:**

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas I*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
2. Ramirez, F. C., & Castañeda, M. E. C. (2018). *Problem-Based Learning: A Review of Literature*. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 22.
3. Sumber-sumber daring tentang cara menanamkan disiplin dan ketaatan aturan pada anak usia dini.

**Peserta Didik:**

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Buku Siswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas I*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
2. Buku cerita anak-anak yang bertema aturan, tanggung jawab, atau kebiasaan baik (misalnya: "Aku Anak Disiplin", "Mari Berbagi").
3. Komik atau majalah anak yang menyajikan cerita tentang pentingnya mematuhi aturan dalam kehidupan sehari-hari.

## Q. Glosarium

1. **Aturan:** Tata tertib atau ketentuan yang dibuat untuk mengatur tingkah laku.
2. **Konsekuensi:** Akibat dari suatu tindakan, baik positif maupun negatif.
3. **Deep Learning (Pembelajaran Mendalam):** Pendekatan pembelajaran yang fokus pada pemahaman konsep yang mendalam, membuat koneksi antar ide, dan menerapkan pengetahuan dalam berbagai konteks nyata.

## R. Daftar Pustaka

1. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas I*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
2. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Buku Siswa Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas I*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
3. Hmelo-Silver, C. E. (2004). *Problem-Based Learning: What and How Do Students Learn?* *Educational Psychology Review*, 16(3), 235-266.

Mengetahui  
Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi

Jakarta, Juli 2025  
Guru Kelas I (Satu)

**DARINI, M.Pd**  
NIP. 198107102014122004

**HENDRI HENDRAWAN, S.Pd, M.M**  
NIP. 197609192008011016

## **MODUL AJAR** **Pendekatan Deep Learning**

### A. Identitas Penulis

- **Nama Penyusun** : Hendri Hendrawan, S.Pd, M.M
- **Satuan Pendidikan** : SDN Pegadungan 13 Pagi
- **Tahun Ajaran** : 2025/2026
- **Mata Pelajaran** : Pendidikan Pancasila

- **Fase** : A
- **Kelas/Semester** : 1/1 (Ganjil)

**B.**

- **Alokasi Waktu** : 16 JP
- 

**C. 8 Dimensi Profil Kelulusan**

Pilih yang sesuai dengan memberikan tanda centang:

- Keimanan dan Ketakwaan
  - Kewargaan
  - Penalaran Kritis
  - Kreativitas
  - Kolaborasi
  - Kemandirian
  - Kesehatan
  - Komunikasi
- 

**D. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat**

Berikut adalah cara guru menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan Anak Indonesia Hebat:

- "Anak-anak hebat, siapa yang tadi pagi **Bangun tidur** langsung merapikan tempat tidurnya?"
- "Hari ini, siapa yang sudah melaksanakan **Beribadah** sesuai keyakinannya?"
- "Adakah di antara kalian yang tadi pagi sudah **Berolahraga** atau bergerak aktif?"
- "Coba ceritakan, pelajaran apa yang paling kalian suka dan membuat kalian **Gemar Belajar**?"
- "Tadi sarapan apa? Apakah sudah **Makan sehat dan Bergizi**?"

- [ ] "Bagaimana perasaan kalian saat bermain atau belajar bersama teman? Apakah kalian sudah **Bermasyarakat** dengan baik?"
  - [ ] "Tadi malam, jam berapa kalian **Tidur Cepat**? Apakah merasa segar saat bangun pagi?"
- 

### **E. Tujuan Pembelajaran**

Peserta didik mengenali dirinya sendiri sebagai individu, bagian dari masyarakat dan lingkungannya, sebagai warga negara Indonesia dan warga negara dunia. Ia juga mengenali dan memahami bahwa bangsa Indonesia itu bineka baik dari segi suku, ras, bahasa, agama dan kelompok sosial.

---

### **F. Sarana dan Prasarana**

1. Kaca pembesar atau cermin kecil untuk setiap siswa
  2. Poster atau kartu bergambar berbagai suku, pakaian adat, makanan khas, dan agama di Indonesia
  3. Peta Indonesia sederhana
  4. Laptop dan proyektor (jika tersedia untuk video/gambar)
  5. Kertas karton besar, spidol warna, lem, dan gunting
- 

### **G. Target Peserta Didik**

- Peserta didik reguler/tipikal: Peserta didik umum tanpa kesulitan belajar atau kebutuhan khusus yang signifikan.
- 

### **H. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran yang digunakan adalah **Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning)** dengan metode diskusi kelompok, observasi, presentasi, dan bermain peran.

Pendekatan *deep learning* akan diintegrasikan melalui penekanan pada pemahaman mendalam tentang identitas diri dalam konteks keberagaman, membangun empati terhadap perbedaan, dan melihat koneksi antara diri dengan masyarakat luas.

---

## I. Pertanyaan Pemantik

### **Mindful Learning:**

- "Coba sentuh pipi kalian. Apa yang kalian rasakan? Apakah ada temanmu yang punya rambut sama denganmu? Atau warna kulit sama?"
- "Pejamkan mata sejenak, bayangkan kalau di kelas kita semua suka makan makanan yang sama, suka baju yang sama, dan punya hobi yang sama. Bagaimana rasanya? Lalu, bagaimana rasanya jika kita semua berbeda?"

### **Meaningful Learning:**

- "Mengapa penting bagi kita untuk tahu siapa diri kita? Mengapa penting juga untuk tahu bahwa teman kita berbeda-beda?"
- "Apa manfaatnya kalau kita punya banyak teman dengan hobi atau suku yang berbedabeda?"

### **Joyful Learning:**

- "Yuk, kita main tebak-tebakan 'Siapakah Aku?' atau 'Siapakah Dia?!'"
  - "Kita akan membuat galeri 'Aku dan Temanku'. Siapa yang semangat untuk menunjukkan keunikan dirinya?"
- 

## J. Kegiatan Pembelajaran

### **Pendahuluan (2 JP)**

- **Pembukaan dan Persiapan (Mindful Learning - 15 menit):**
  - Guru menyambut peserta didik dengan ceria dan mengajak mereka untuk melakukan gerakan sederhana "Aku Anak Indonesia Hebat" (misalnya:

- o menunjuk diri, menunjuk teman, menunjuk dada).
- o Guru mengajak peserta didik untuk duduk dengan tenang dan melakukan teknik "stop" sejenak: berhenti sejenak, tarik napas, amati sekeliling, dan lanjutkan. Ini membantu mereka fokus.
- o Guru mengawali dengan menanyakan kabar dan mengaitkannya dengan **7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat**: "Siapa yang tadi pagi sudah **Beribadah** sebelum berangkat sekolah? Wah, hebat!" atau "Siapa yang sudah **Bermasyarakat** dengan teman-teman di rumah?"
- o Guru memotivasi peserta didik dengan menyampaikan bahwa hari ini mereka akan memulai perjalanan seru untuk mengenal diri sendiri dan semua teman di kelas, bahkan mengenal Indonesia yang sangat beragam.
- **Apersepsi (Meaningful Learning - 25 menit):**
  - o Guru memulai dengan pertanyaan: "Coba lihat teman di sebelahmu. Apakah kalian sama persis? Apa yang membuat kalian berbeda?" Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk mengamati dan berbagi.
  - o Guru memantik rasa ingin tahu: "Setiap orang itu unik. Punya kelebihan dan kekurangan. Punya asal usul yang berbeda. Dan ternyata, di Indonesia ini banyak sekali orang yang berbeda-beda, loh! Apa ya keistimewaan Indonesia itu?"
- **Penyampaian Tujuan Pembelajaran dan Manfaat (Meaningful Learning - 20 menit):**
  - o Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan bahasa yang sederhana: "Hari ini kita akan belajar mengenali diri kita sendiri: apa yang kita suka, apa yang kita bisa. Kita juga akan belajar mengenal teman-teman kita yang berbeda-beda, dan mengenal betapa kayanya bangsa Indonesia dengan berbagai suku, bahasa, dan agama."
  - o Guru menjelaskan manfaatnya: "Kalau kita kenal diri kita dan menghargai teman yang berbeda, kita akan punya banyak teman, hidup rukun, dan kita akan semakin sayang dengan Indonesia."

---

### **Inti (12 JP)**

- **Mengenal Diri sebagai Individu (3 JP):**

- Guru membagikan cermin kecil atau meminta peserta didik melihat ke cermin yang sudah disiapkan. "Coba lihat dirimu di cermin. Apa yang kalian lihat? Warna rambutmu apa? Bentuk matamu seperti apa?" (Melatih observasi diri).
- Guru meminta peserta didik menggambar dirinya sendiri di kertas kosong, menuliskan namanya, dan menyebutkan satu hal yang paling disukai dari dirinya atau satu hal yang paling disukai dari hobinya. (Melatih kreativitas dan pengenalan diri).
- Peserta didik maju satu per satu menceritakan gambar dirinya dan apa yang disukainya. Guru memberikan pujian dan mendorong teman lain untuk bertanya. (Melatih komunikasi dan percaya diri).
- **Mengenali Diri sebagai Bagian dari Masyarakat dan Lingkungan (3 JP):**
  - **Kegiatan Kolaboratif:** Guru membagi kelas menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan kertas besar. Mereka diminta menggambar atau menempelkan gambar tentang lingkungan sekitar mereka (rumah, sekolah, taman, pasar) dan kegiatan yang mereka lakukan di sana (bermain, belajar, membantu orang tua).
  - Guru memandu diskusi: "Di mana kalian tinggal? Siapa saja yang ada di lingkungan kalian? Apa peran kalian di sana? (Misalnya: sebagai anak, sebagai teman, sebagai tetangga)." (Melatih kolaborasi dan pemahaman peran).
  - Setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas. (Melatih komunikasi).
- **Mengenali Kebinekaan Indonesia (4 JP):**
  - Guru menunjukkan gambar atau video singkat tentang berbagai suku, pakaian adat, bahasa, makanan khas, dan agama di Indonesia. "Wah, lihat! Teman-teman kita di Indonesia ada yang memakai baju seperti ini, ada yang makan makanan ini, bahasanya juga berbeda-beda, dan cara beribadahnya juga berbeda." (Melatih observasi dan apresiasi).
  - **Membangun Empati:** Guru bisa menggunakan boneka tangan dengan kostum adat atau alat peraga sederhana untuk menggambarkan berbagai suku/agama, lalu menceritakan kisah singkat tentang kehidupan mereka. "Meskipun berbeda, mereka semua adalah anak-anak Indonesia yang hebat!"
  - **Kegiatan Kreatif:** Peserta didik secara individu atau berpasangan memilih satu daerah atau budaya yang menarik bagi mereka dari gambar/video,

kemudian menggambar salah satu ciri khasnya (misalnya: rumah adat, pakaian, tarian). Mereka bisa mewarnai dan menuliskan nama daerahnya.

- **Menghargai Perbedaan dan Menjadi Warga Negara Indonesia (2 JP):**

- Guru memimpin diskusi: "Meskipun kita semua berbeda, apa yang membuat kita tetap menjadi satu bangsa, yaitu bangsa Indonesia?" (Menanamkan rasa persatuan).
- **Bermain Peran (Joyful Learning):** Guru mengajak peserta didik untuk bermain peran situasi di mana ada perbedaan (misalnya, perbedaan pendapat saat bermain, perbedaan hobi) dan bagaimana mereka dapat saling menghargai. "Jika temanmu punya hobi yang berbeda, apa yang harus kamu lakukan?"
- Guru menutup dengan penekanan bahwa perbedaan itu indah dan membuat Indonesia kaya.

---

## **Penutup (2 JP)**

- **Refleksi Pembelajaran (Meaningful Learning - 30 menit):**

- Guru bersama peserta didik merefleksikan kegiatan: "Apa yang paling kalian ingat dari pelajaran hari ini tentang diri kalian dan teman-teman? Apa yang membuat Indonesia hebat?"
- Guru mengajak peserta didik untuk berbagi satu hal yang akan mereka lakukan untuk menghargai teman yang berbeda atau untuk menunjukkan rasa bangga pada Indonesia.
- Guru mengingatkan kembali tentang pentingnya **7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat** sebagai bagian dari pengamalan nilai-nilai kebangsaan dan persatuan.

- **Rangkuman dan Penguatan (15 menit):**

- Guru membuat rangkuman singkat: Setiap orang itu unik dan istimewa, kita adalah bagian dari keluarga, sekolah, dan masyarakat. Indonesia punya banyak sekali suku, bahasa, dan agama yang berbeda-beda, tapi kita semua bersatu sebagai bangsa Indonesia. Kita harus saling menghargai perbedaan.
- Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik atas partisipasi aktif dan semangat belajar mereka.

- **Tindak Lanjut dan Doa Penutup (15 menit):**
    - Guru memberikan tugas sederhana di rumah, misalnya bertanya kepada orang tua tentang asal-usul keluarga atau bahasa daerah yang mungkin mereka ketahui.
    - Guru menutup pembelajaran dengan doa bersama.
- 

## **K. Asesmen Formatif dan Sumatif**

### **Asesmen Formatif:**

1. **Observasi partisipasi aktif** saat diskusi, presentasi, dan kegiatan kelompok.
2. **Penilaian hasil gambar "Diriku" dan "Lingkunganku"** (relevansi dan kelengkapan).
3. **Rubrik penilaian analitik untuk tugas kelompok/presentasi "Aku dan Kebinekaan"** (terlampir di bagian LKPD).
4. **Tanya jawab lisan** selama kegiatan inti untuk mengecek pemahaman tentang identitas diri dan keberagaman.

### **Asesmen Sumatif:**

1. **Proyek "Galeri Kebinekaan Mini":** Peserta didik membuat satu gambar atau poster kecil tentang identitas dirinya atau salah satu aspek keberagaman Indonesia yang paling menarik perhatiannya, dan menceritakannya. Penilaian berdasarkan relevansi gambar, kejelasan cerita, dan pemahaman konsep keberagaman.
  2. **Tes lisan/unjuk kerja:** Peserta didik mampu menyebutkan 2-3 hal tentang dirinya, dan 12 contoh keberagaman di Indonesia (misalnya suku, bahasa, agama) serta pentingnya menghargai perbedaan.
- 

## **L. Pemahaman Bermakna**

Setelah pembelajaran ini, peserta didik diharapkan memahami bahwa setiap individu itu unik dan berharga, dan mereka adalah bagian tak terpisahkan dari keluarga, sekolah, dan masyarakat yang lebih luas. Mereka juga akan mengerti bahwa bangsa Indonesia sangat kaya akan keberagaman (suku, agama, bahasa, dll.), dan perbedaan ini adalah kekuatan serta

keindahan yang harus dihargai dan dijaga, sehingga mereka tumbuh menjadi individu yang toleran, bangga sebagai warga negara Indonesia, dan warga dunia.

---

## **M. Materi Bahan Ajar**

Setiap dari kita adalah anak yang istimewa dan tidak ada yang sama persis. Kita punya nama yang berbeda, punya warna kulit, rambut, dan bentuk mata yang mungkin berbeda. Kita juga punya kesukaan atau hobi yang tidak sama, misalnya ada yang suka menggambar, ada yang suka menyanyi, atau suka bermain bola. Semua perbedaan ini membuat kita menjadi unik dan spesial. Selain itu, kita adalah bagian dari keluarga, teman-teman di sekolah, dan orang-orang di sekitar rumah kita. Kita punya peran di sana, misalnya sebagai anak yang membantu orang tua, atau sebagai teman yang baik di sekolah.

Indonesia adalah negara yang sangat luas dan punya banyak sekali pulau. Di setiap pulau, bahkan di satu pulau saja, ada banyak sekali orang dengan suku yang berbeda-beda. Ada Suku Jawa, Suku Sunda, Suku Batak, Suku Dani, dan masih banyak lagi. Setiap suku punya pakaian adat, rumah adat, tarian, dan makanan yang khas. Bahasa yang mereka gunakan juga bermacam-macam, loh! Selain itu, di Indonesia kita juga punya berbagai macam agama seperti Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Semua orang bebas beribadah sesuai keyakinannya.

Meskipun kita semua berbeda-beda, kita adalah satu bangsa yaitu bangsa Indonesia. Perbedaan ini bukan untuk membuat kita bertengkar, justru membuat kita kaya dan indah. Kita harus saling menghargai dan menyayangi, tidak boleh mengejek teman yang berbeda suku atau agama. Dengan saling menghargai, kita bisa hidup rukun, berteman dengan siapa saja, dan membuat Indonesia menjadi negara yang damai dan kuat.

---

## **N. Refleksi**

### **Refleksi Peserta Didik:**

1. "Apa satu hal yang paling aku suka dari diriku sendiri setelah pelajaran ini?"

2. "Bagaimana perasaanmu saat tahu kalau teman-teman dan bangsa Indonesia punya banyak perbedaan?"
3. "Apa yang akan aku lakukan agar bisa berteman dengan siapa saja, meskipun berbeda?"

**Refleksi Pendidik:**

1. "Apakah peserta didik menunjukkan pemahaman yang lebih dalam tentang keunikan diri dan keberagaman setelah pembelajaran ini?"
2. "Apakah kegiatan diskusi kelompok dan bermain peran berhasil menumbuhkan rasa empati dan toleransi pada peserta didik?"
3. "Bagaimana cara saya dapat lebih efektif memfasilitasi anak untuk menyampaikan pendapatnya tentang hal-hal yang berkaitan dengan identitas dan keberagaman?"

---

**O. LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)**

**Nama: Kelas:**

**Tugas Kelompok: "Galeri Kebinekaan Mini"**

**Nama Kelompok: Anggota Kelompok:**

**Petunjuk:**

1. Amati gambar-gambar tentang berbagai suku, bahasa, atau agama di Indonesia yang diberikan oleh Bapak/Ibu Guru.
2. Diskusikan dengan teman kelompokmu, apa saja perbedaan yang kalian lihat dan apa saja persamaannya (misalnya, sama-sama anak Indonesia).
3. Pilihlah satu hal yang paling menarik perhatian kelompokmu (misalnya: pakaian adat, tarian, atau bahasa daerah dari salah satu suku).
4. Gambarlah atau buatlah kolase sederhana tentang hal yang kalian pilih di kertas karton besar.
5. Siapkan cerita singkat tentang hasil karyamu dan mengapa kalian memilihnya, untuk diceritakan di depan kelas.

Mengetahui  
Kepala SDN Pegadungan 13 Pagi

Jakarta, Juli 2025  
Guru Kelas I (Satu)

**DARINI, M.Pd**  
NIP. 198107102014122004

**HENDRI HENDRAWAN, S.Pd, M.M**  
NIP. 197609192008011016