

MODUL AJAR PENDIDIKAN PANCASILA

INFORMASI UMUM

Komponen	Deskripsi
Nama Penyusun	
Satuan Pendidikan	
Tahun Ajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Pendidikan Pancasila
Kelas/Fase/Semester	V / C / Ganjil
Bab/Topik Spesifik	Bab 4: Aku dan Lingkungan Sekitarku
Alokasi Waktu	18 Pertemuan (18 x 2 JP @35 menit)

A. IDENTIFIKASI MURID

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik mengetahui nama desa/kelurahan dan mungkin kecamatan tempat mereka tinggal. Konsep "gotong royong" sudah mereka kenal, namun seringkali terbatas pada kegiatan kerja bakti fisik. Pemahaman mereka tentang bagaimana wilayah tempat tinggalnya merupakan bagian tak terpisahkan dari Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) dan apa itu "bela negara" dalam konteks anak-anak masih bersifat abstrak dan perlu dikonkretkan.
Minat	Peserta didik di usia ini memiliki energi besar dan minat pada aktivitas yang melibatkan gerakan dan eksplorasi lingkungan. Mereka senang diberi tanggung jawab kecil dan merasa bangga ketika kontribusi mereka diakui. Ide untuk menjadi "pemimpin" atau "pahlawan" di lingkungan kecil (seperti kelas) sangat menarik bagi mereka.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang menghubungkan konsep besar (NKRI, bela negara) dengan tindakan nyata yang bisa mereka lakukan. Mereka

	perlu melihat secara langsung dampak positif dari gotong royong. Oleh karena itu, kegiatan praktik, simulasi, dan proyek yang berorientasi pada aksi nyata di lingkungan sekolah akan sangat efektif.
--	---

B. MATERI PELAJARAN

1. **Mengenal Wilayah Sebagai Bagian dari NKRI:** Mengidentifikasi karakteristik lingkungan sekitar (desa/kelurahan, kecamatan) dan memahami kedudukannya sebagai bagian dari kabupaten/kota, provinsi, hingga Negara Kesatuan Republik Indonesia.
2. **Gotong Royong sebagai Jati Diri Bangsa:** Memahami makna dan pentingnya gotong royong sebagai nilai luhur bangsa untuk menjaga persatuan dan kesatuan.
3. **Praktik Gotong Royong sebagai Wujud Bela Negara:** Merancang dan melaksanakan kegiatan gotong royong di lingkungan sekolah sebagai bentuk partisipasi dan cinta tanah air (bela negara) yang sesuai dengan usia mereka.

C. DIMENSI PROFIL LULUSAN

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Gotong Royong	Elemen sentral bab ini. Berkolaborasi secara aktif dalam merancang dan melaksanakan kegiatan bersama untuk kepentingan lingkungan sekolah, serta menumbuhkan kepekaan sosial.
Bernalar Kritis	Mengidentifikasi permasalahan sederhana di lingkungan sekitar (misal: kebersihan kelas, taman sekolah) dan mengusulkan solusi melalui kegiatan gotong royong.
Kreatif	Menghasilkan gagasan-gagasan orisinal untuk kegiatan gotong royong dan program "kepemimpinan" dalam simulasi.
Mandiri	Menunjukkan inisiatif dan tanggung jawab dalam menjalankan peran pada kegiatan gotong royong yang telah disepakati bersama.

D. DESAIN PEMBELAJARAN

Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran (CP) Fase C	Peserta didik mampu mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/kota, provinsi sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; serta menunjukkan perilaku gotong royong untuk menjaga persatuan dan kesatuan di lingkungan sekolah dan sekitar

	sebagai wujud bela negara.
Lintas Disiplin Ilmu	- Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS): Konsep wilayah, pemerintahan lokal (desa/kelurahan), dan pemetaan sederhana. - Bahasa Indonesia: Menyampaikan gagasan secara lisan (presentasi program), menulis rancangan kegiatan. - Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK): Permainan tradisional yang menekankan kerja sama tim dan sportivitas.
Tujuan Pembelajaran (TP)	1. Peserta didik mampu mengidentifikasi kabupaten/kota dan provinsi sebagai bagian dari wilayah NKRI melalui pengenalan lingkungan sekitarnya. 2. Peserta didik mampu menyajikan contoh praktik gotong royong di lingkungan sekitar melalui simulasi. 3. Peserta didik mampu mempraktikkan gotong royong sebagai wujud bela negara di lingkungan sekolah.
Praktik Pedagogis (Pendekatan Deep Learning)	Model Pembelajaran: <i>Project-Based Learning</i> (PjBL) dan Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problem-Based Learning</i>). Metode Pembelajaran: - Meaningful Learning: Menghubungkan kegiatan piket kelas dengan konsep tanggung jawab dan gotong royong, simulasi "Andai Aku Menjadi Pemimpin Daerah" untuk melahirkan empati dan solusi. - Joyful Learning: Permainan tradisional berkelompok, membuat yel-yel gotong royong, merancang dan melaksanakan "Festival Kegiatan Kelas". - Mindful Learning: Sesi "Lihat Sekitarku", di mana peserta didik diajak mengamati dengan saksama kondisi kelas/sekolah untuk menumbuhkan kepekaan dan rasa memiliki.
Pemanfaatan Digital	Pemanfaatan proyektor untuk menampilkan gambar/peta wilayah lokal, atau video inspiratif tentang aksi gotong royong anak-anak di daerah lain.

PENGALAMAN BELAJAR (RINCIAN PER PERTEMUAN)

Blok 1: Wilayahku, Rumah Indonesiaku (Pertemuan 1-6)

Fokus: TP 1 - Mengidentifikasi wilayah sebagai bagian dari NKRI.

Pertemuan 1-2: Peta Perjalananku

- **Kegiatan Awal (Meaningful & Joyful):**

- Guru memulai dengan kutipan dari Moh. Hatta tentang persatuan.
- Pertanyaan pemantik: "Setiap hari kalian berangkat ke sekolah. Apa saja yang kalian lihat di sepanjang jalan? Tahu tidak nama jalan atau desa yang kalian lewati?"

- **Kegiatan Inti (Meaningful & Creative):**

- Peserta didik membaca komik pengantar bab dan mengisi tabel KWL.

- **Proyek Mini "Peta Perjalananku":** Setiap peserta didik menggambar peta sederhana dari rumah mereka ke sekolah. Mereka diminta menandai bangunan-bangunan penting yang mereka kenal (misal: masjid, gereja, toko, kantor desa/kelurahan).
- Peserta didik saling berbagi peta mereka dengan teman sebangku dan menceritakan rute perjalanannya.
- **Kegiatan Penutup (Mindful):**
 - Refleksi singkat: "Ternyata, perjalanan kita ke sekolah melewati banyak tempat penting di lingkungan kita."

Pertemuan 3-6: Mengenal Para Pelayan Masyarakat

- **Kegiatan Awal:**
 - Mengulas kembali "Peta Perjalananku" dan fokus pada kantor desa/kelurahan.
- **Kegiatan Inti (Meaningful & Collaborative):**
 - Guru menjelaskan struktur pemerintahan sederhana dari tingkat desa/kelurahan, kecamatan, hingga kabupaten/kota.
 - **Aktivitas "Kunjungan imajiner":** Jika kunjungan fisik tidak memungkinkan, guru mengajak peserta didik melakukan kunjungan imajiner ke kantor desa/kelurahan. Guru bercerita tentang siapa saja yang bekerja di sana (Kepala Desa/Lurah, staf) dan apa tugas mereka.
 - Dalam kelompok, peserta didik mengisi lembar kerja untuk mengidentifikasi nama desa/kelurahan, kecamatan, dan kabupaten/kota mereka, beserta nama pemimpinnya (jika mereka tahu).
- **Kegiatan Penutup (Meaningful):**
 - Diskusi kelas: "Mengapa kita perlu memiliki pemimpin di setiap wilayah? Apa jadinya jika tidak ada yang mengatur?"

Blok 2: Jadi Pahlawan untuk Lingkungan (Pertemuan 7-12)

Fokus: TP 2 - Menyajikan contoh praktik gotong royong.

Pertemuan 7-8: Jika Aku Menjadi Pemimpin

- **Kegiatan Awal (Meaningful):**
 - Sesi "Lihat Sekitarku": Guru mengajak peserta didik berkeliling kelas atau halaman sekolah. "Apa yang kalian lihat? Adakah sampah yang tidak pada tempatnya? Adakah tanaman yang layu?"
- **Kegiatan Inti (Creative & Meaningful):**
 - Diskusi kelas untuk mengidentifikasi 1-2 masalah kecil di lingkungan sekolah yang bisa diselesaikan bersama.
 - **Simulasi "Andai Aku Jadi Pemimpin Daerah (Ketua Kelas/Ketua Regu)":** Setiap peserta didik diminta memikirkan satu program gotong royong untuk mengatasi masalah yang telah diidentifikasi. Contoh: "Program Pungut Sampah 5 Menit Sebelum Pulang", "Program Siram Tanaman Bergilir".
 - Beberapa peserta didik secara sukarela mempresentasikan "program kerja" mereka di depan kelas.
- **Kegiatan Penutup:**
 - Kelas melakukan voting sederhana untuk memilih 1-2 program yang paling mungkin untuk

dilaksanakan.

Pertemuan 9-12: Merancang Aksi Bersama

- **Kegiatan Awal (Joyful):**
 - Membuat yel-yel penyemangat untuk kegiatan gotong royong yang akan dilaksanakan.
- **Kegiatan Inti (Collaborative & Meaningful):**
 - **Proyek "Rancang Bangun Kegiatan Kelas":** Berdasarkan program yang terpilih, kelas dibagi menjadi panitia-panitia kecil (misal: Tim Peralatan, Tim Peningat, Tim Dokumentasi).
 - Secara berkelompok, mereka merancang langkah-langkah pelaksanaan kegiatan tersebut: siapa melakukan apa, kapan, dan alat apa yang dibutuhkan.
 - Guru membimbing penyusunan rencana agar realistis dan dapat dilaksanakan.
- **Kegiatan Penutup:**
 - Setiap tim panitia memaparkan rencana tugasnya di depan kelas untuk memastikan semua paham.

Blok 3: Bela Negaraku, Aksiku! (Pertemuan 13-18)

Fokus: TP 3 - Mempraktikkan gotong royong sebagai wujud bela negara.

Pertemuan 13-18: Festival Aksi Nyata dan Penilaian

- **Kegiatan Awal (Joyful):**
 - Mengumandangkan yel-yel gotong royong yang sudah dibuat.
- **Kegiatan Inti (Joyful, Collaborative, Meaningful):**
 - **Pelaksanaan Proyek:** Peserta didik melaksanakan kegiatan gotong royong yang telah mereka rancang. Guru bertindak sebagai fasilitator dan memastikan semua berjalan dengan aman dan menyenangkan.
 - Setelah kegiatan selesai, dilanjutkan dengan bermain permainan tradisional berkelompok (misal: Gobak Sodor, Tarik Tambang) untuk memperkuat semangat kerja sama.
 - **Refleksi Pengalaman:** Peserta didik berkumpul dan berbagi perasaan mereka setelah bergotong royong dan bermain bersama.
 - **Asesmen Sumatif:** Melaksanakan permainan "Jelajah Nusantara" untuk Bab 4.
- **Kegiatan Penutup (Meaningful & Mindful):**
 - Refleksi akhir bab: "Apa manfaat yang kalian rasakan dari bekerja bersama? Mengapa menjaga kebersihan sekolah itu termasuk tindakan cinta tanah air (bela negara)?"
 - Menutup seluruh rangkaian pembelajaran dengan mengapresiasi kerja keras dan kontribusi setiap peserta didik.

ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Awal (Diagnostik)	- Diskusi Kelas Terarah: Melalui pertanyaan pemantik tentang lingkungan sekitar. - Produk Awal: Menilai "Peta Perjalananku" untuk melihat sejauh mana pemahaman spasial dan pengetahuan lokal peserta didik.

Asesmen Formatif (Proses)	- Observasi: Rubrik penilaian untuk mengamati partisipasi dalam diskusi, kolaborasi dalam merancang, dan pelaksanaan kegiatan gotong royong. - Penilaian Kinerja: Menilai presentasi lisan saat simulasi "Andai Aku Jadi Pemimpin".
Asesmen Sumatif (Akhir Bab)	- Penilaian Proyek: Menilai keterlaksanaan dan hasil dari proyek gotong royong yang dirancang dan diimplementasikan oleh kelas. - Tes Tulis (Permainan): Skor dari permainan "Jelajah Nusantara" untuk mengukur pemahaman konsep secara keseluruhan.

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan:** Peserta didik dapat ditugaskan untuk membuat poster sederhana yang berisi ajakan untuk menjaga kebersihan atau melakukan gotong royong di lingkungan sekolah, untuk kemudian ditempel di mading kelas.
- **Remedial:** Guru memberikan bimbingan kembali kepada peserta didik yang belum memahami konsep. Tugas disederhanakan menjadi menyebutkan 2-3 contoh kegiatan gotong royong di rumah dan di sekolah.

REFLEKSI DIRI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK

Untuk Peserta Didik:

- Ceritakan perasaanmu saat bekerja sama membersihkan atau menata kelas!
- Menurutmu, apa peran yang bisa kamu lakukan untuk menjaga lingkungan sekolahmu?
- Setelah belajar bab ini, apa arti "gotong royong" dan "bela negara" menurutmu?

Untuk Pendidik:

- Sejauh mana kegiatan proyek gotong royong berhasil menumbuhkan rasa memiliki dan tanggung jawab pada peserta didik?
- Apakah simulasi "Andai Aku Jadi Pemimpin" efektif dalam memantik ide-ide kreatif dan kritis dari peserta didik?
- Apa tantangan terbesar dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek di luar kelas (meski hanya di lingkungan sekolah), dan bagaimana cara mengatasinya di masa depan?