

## MODUL P5

### PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA

#### PROYEK SEMESTER 1

#### Makanan Tradisional, Warisan Budaya Indonesia

Makanan yang kamu makan bisa membuat badanmu sehat atau justru lama-kelamaan bisa menjadi racun. Tidak semua makanan itu menyehatkan. Makanan cepat saji (*junk food*) adalah contoh makanan yang tidak baik untuk dikonsumsi terlalu sering dalam jangka waktu panjang.

Idealnya manusia mengonsumsi makanan yang bergizi. Makanan tradisional bisa menjadi salah satu pilihan yang baik untuk memenuhi kebutuhan gizi. Indonesia memiliki beragam makanan tradisional yang menyehatkan. Setiap daerah memiliki makanan tradisionalnya sendiri. Namun, seiring dengan pesatnya globalisasi juga ikut mempengaruhi dunia kuliner. Generasi muda terkadang lebih tertarik dengan makanan cepat saji. Makanan tradisional termasuk budaya Indonesia yang perlu dilestarikan. Bagaimana cara kamu melestarikan makanan tradisional di daerahmu?

#### A. Tema

Kearifan Lokal

#### B. Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila

Dimensi Profil Pelajar Pancasila	Elemen Profil Pelajar Pancasila	Sub-elemen Profil Pelajar Pancasila
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	1. Akhlak pribadi 2. Akhlak kepada manusia	1. Merawat diri secara fisik, mental, dan spiritual 2. Berempati kepada orang lain
Berkhebinekaan Global	Mengenal dan menghargai budaya	1. Mendalami budaya dan identitas budaya 2. Menumbuhkan rasa menghormati terhadap keanekaragaman budaya
Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Mengelola konten digital

#### C. Tujuan

1. Menyimpulkan bahaya dari *junk food*.
2. Menjelaskan kandungan dari makanan bergizi.
3. Menyimpulkan bahan-bahan yang terdapat dalam makanan tradisional.
4. Menjelaskan kandungan gizi yang terdapat pada bahan makanan tradisional.
5. Mengelola konten digital dengan tema makanan tradisional.
6. Mengelola dan menerbitkan konten digital dengan tema makanan tradisional.

#### **D. Tahapan**

Tahapan pada proyek ini terdiri atas empat bagian, yaitu tahap pengenalan, tahap kontekstualisasi, tahap aksi, dan tahap refleksi atau tindak lanjut. Dokumentasikan setiap tahapan dalam bentuk foto atau video.

##### **1. Tahap Pengenalan**

###### **a. Aktivitas 1**

- 1) Mengenal contoh makanan *junk food* dan bahaya yang akan ditimbulkan.
- 2) Mengetahui kandungan dari makanan bergizi.

###### **b. Aktivitas 2**

Membuat daftar makanan tradisional yang dijual di sekitar rumah.

##### **2. Tahap Kontekstualisasi**

###### **a. Aktivitas 3**

- 1) Melakukan wawancara dengan beberapa pedagang makanan tradisional untuk mengetahui bahan makanan yang digunakan.
- 2) Mengidentifikasi bahan makanan yang digunakan untuk dibandingkan dengan aktivitas 1.

###### **b. Aktivitas 4**

- 1) Diskusikan dengan guru IPAmu untuk memilih satu makanan tradisional yang paling baik gizinya.
- 2) Melakukan wawancara lebih lanjut dengan pedagang makanan tradisional yang dipilih untuk mendapatkan informasi foto makanan, menu makanan, harga makanan, dan kontak pemilik makanan.

###### **c. Aktivitas 5**

- 1) Membuat deskripsi toko atau pedagang makanan tradisional.
- 2) Membuat deskripsi makanan tradisional, asal daerah, manfaat makanan untuk kesehatan, dan bahan yang digunakan.
- 3) Membuat deskripsi menu, foto, kandungan gizi, dan harga menu.
- 4) Menuliskan informasi toko atau pedagang makanan tradisional.

Catatan: dapat diketik pada aplikasi pengolah kata atau pada buku tulismu.

### **3. Tahap Aksi**

#### **a. Aktivitas 6**

Mengelola kontel digital bertema makanan tradisional. Kamu dapat menggunakan *platform* media sosial sesuai kreativitas kelompokmu. *Platform* yang bisa kamu gunakan misalnya Blogspot, Wordpress, Google Sites atau media sosial seperti Facebook atau Instagram. Hal yang perlu ada dalam kontel digital yang dibuat yaitu

- penjelasan nama penjual atau toko, menu, foto makanan, daerah asal makanan, deskripsi rasa, dan manfaat;
- informasi untuk menghubungi penjual atau toko; dan
- nama anggota kelompok dan dokumentasi kegiatan.

#### **b. Aktivitas 7**

Menerbitkan konten digital.

### **4. Tahap Refleksi**

#### **a. Aktivitas 8**

Membuat laporan kegiatan kelompok menggunakan aplikasi pengolah kata.

#### **b. Aktivitas 9**

Melakukan presentasi laporan kegiatan kelompok menggunakan aplikasi presentasi dan setiap kelompok saling memberikan masukan.

## PROYEK SEMESTER 2

### Berdemokrasi Sejak Dini

Indonesia adalah negara hukum sekaligus negara demokrasi dengan ciri kedaulatan yang berada di tangan rakyat. Salah satu bentuk demokrasi di Indonesia adalah pemilihan umum untuk memilih anggota legislatif dan Presiden-Wakil Presiden yang diadakan setiap 5 tahun sekali. Warga Negara Indonesia (WNI) yang sudah berusia



Sumber: Element5 Digital/pexels.com

17 tahun berhak untuk memilih dalam pemilihan umum berdasarkan persamaan hak melalui pemungutan suara yang langsung, umum, bebas, rahasia, jujur, dan adil sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), kamu sudah mulai belajar berdemokrasi dengan skala yang kecil, seperti memilih Ketua OSIS. Tujuan dari mempraktikkan demokrasi sejak dini adalah untuk menyiapkan generasi muda agar dapat menggunakan hak pilih dengan baik dan bersungguh-sungguh ketika sudah menginjak usia 17 tahun.

Dalam suatu pemilihan, terdapat beberapa kandidat atau calon yang dipilih. Akan tetapi, hanya ada satu kandidat yang bisa menempati posisi yang dibutuhkan. Sebagai negara demokrasi, kegiatan pemilihan di Indonesia dilakukan dengan cara voting suara setiap orang yang nantinya akan dipimpin. Pada kasus pemilihan presiden, yang berhak untuk membuat pilihan adalah seluruh rakyat Indonesia. Adapun pada kasus pemilihan ketua OSIS, yang berhak untuk membuat pilihan adalah seluruh siswa di sekolah tersebut.

Setelah kegiatan pemungutan suara dilakukan, setiap suara yang diterima akan dihitung. Hal ini dilakukan untuk mengetahui suara untuk kandidat mana yang lebih banyak. Kandidat dengan suara terbanyak akan memenangkan pemilihan dan mendapatkan posisi yang dicalonkan.

Ketika seluruh suara dihitung, terkadang tidak semua surat suara bisa diperhitungkan. Suara yang diperhitungkan hanyalah suara-suara yang dianggap sah atau valid. Adapun suara tidak sah akan dihitung sebagai suara tidak sah. Suara tidak sah bisa disebabkan oleh beberapa faktor. Pada proyek ini, kamu akan mempelajari tentang pemilihan umum dan suara seperti apa yang bisa dianggap sah. Kamu juga akan mempelajari tentang bagaimana menerapkan ilmu yang kamu dapatkan dalam pembelajarn Informatika dalam kegiatan pemilihan ketua OSIS di sekolahmu.

## A. Tema

Berteknologi untuk Membangun NKRI

## B. Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila

Dimensi Profil Pelajar Pancasila	Elemen Profil Pelajar Pancasila	Sub-elemen Profil Pelajar Pancasila
Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia	Akhlak bernegara	Melaksanakan Hak dan Kewajiban sebagai Warga Negara Indonesia
Gotong Royong	Kolaborasi	1. Kerja sama 2. Komunikasi untuk mencapai tujuan bersama
Kreatif	Menghasilkan karya dan tindakan yang orisinal	Membangun program Perhitungan Suara Pemilihan Ketua OSIS
Bernalar Kritis	Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan	Mengidentifikasi, mengklarifikasi, dan menganalisis informasi

## C. Tujuan

1. Menjelaskan alur dari pemilihan Ketua OSIS.
2. Menyimpulkan kriteria suara yang sah dan tidak sah.
3. Merancang diagram alir dari program Perhitungan Suara Pemilihan Ketua OSIS.
4. Membangun program Perhitungan Suara Pemilihan Ketua OSIS.
5. Berlatih demokrasi.

## D. Tahapan

Tahapan pada proyek ini terdiri atas empat bagian, yaitu tahap pengenalan, tahap kontekstualisasi, tahap aksi, dan tahap refleksi atau tindak lanjut. Dokumentasikan setiap tahapan dalam bentuk foto atau video.

### 1. Tahap Pengenalan

#### a. Aktivitas 1

Membentuk kelompok beranggotakan 4 atau 5 orang untuk menjadi kelompok dalam melaksanakan kegiatan proyek hidroponik.

#### b. Aktivitas 2

- 1) Menyimpulkan esensi dari pemilihan umum.
- 2) Mencari informasi tentang asas dari pemilihan umum.

**c. Aktivitas 3**

Membuat daftar kegiatan yang dapat dilakukan oleh siswa untuk berlatih berdemokrasi di sekolah.

**d. Aktivitas 4**

Membuat ringkasan dari informasi yang telah didapatkan dalam bentuk tulisan atau *slideshow*.

**2. Tahap Kontekstualisasi**

**Aktivitas 5**

- a. Melakukan wawancara dengan guru untuk mengetahui alur dari pemilihan Ketua OSIS di sekolahmu.
- b. Melakukan analisis kriteria suara yang sah dan suara tidak sah.

**3. Tahap Aksi**

**a. Aktivitas 6**

Merancang diagram alir dari program Perhitungan Suara Pemilihan Ketua OSIS dengan ketentuan

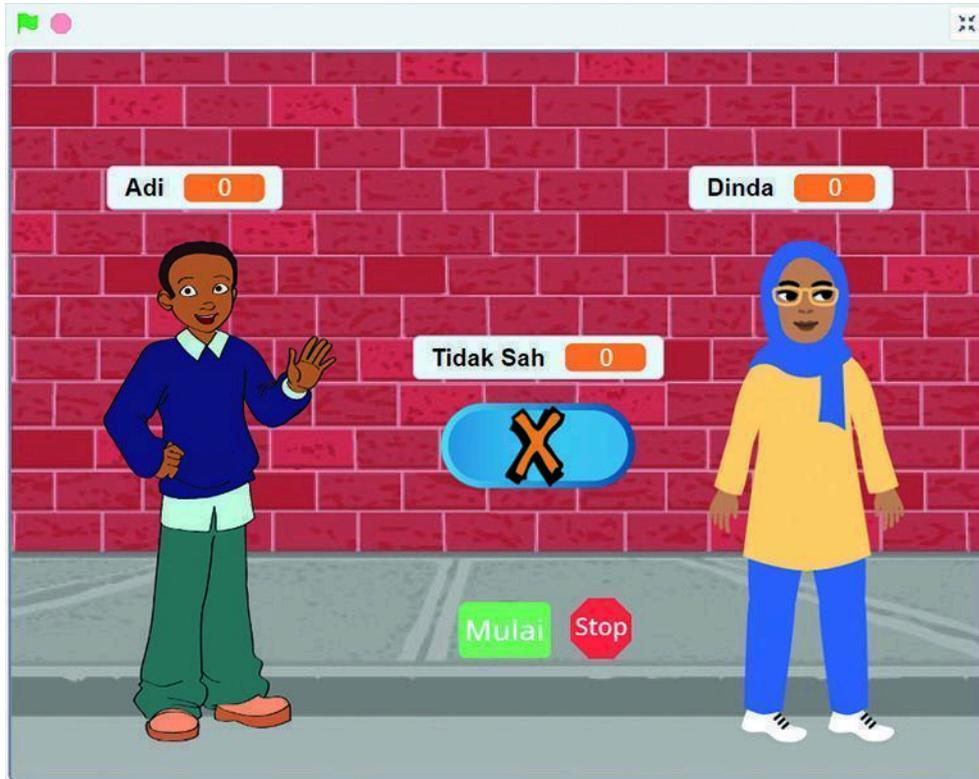
- 1) jika suara memilih kandidat 1, maka jumlah suara kandidat 1 bertambah 1;
- 2) jika suara memilih kandidat 2, maka jumlah suara kandidat 2 bertambah 1;
- 3) jika suara tidak sah, maka jumlah suara tidak sah bertambah 1;
- 4) jika suara kandidat 1 lebih banyak daripada kandidat 2 dan suara tidak sah, maka kandidat 1 yang akan menjadi ketua OSIS;
- 5) jika suara kandidat 2 lebih banyak daripada kandidat 1 dan suara tidak sah, maka kandidat 2 yang akan menjadi ketua OSIS;
- 6) jika suara tidak sah lebih banyak dari suara kedua kandidat, maka pemilihan Ketua OSIS harus diulangi.

**b. Aktivitas 7**

Merancang program Perhitungan Suara Pemilihan Ketua OSIS menggunakan pemrograman visual Scratch dengan ketentuan

- 1) *button* **Mulai** untuk memulai perhitungan suara pemilihan Ketua OSIS dan mengembalikan jumlah suara menjadi 0;
- 2) *button* **Stop** untuk mengetahui hasil pemilihan Ketua OSIS dengan keluaran: “Selamat, Kandidat 1!”; “Selamat, Kandidat 2!”; “Pemilihan Ketua OSIS harus dilakukan kembali”;
- 3) *Sprite* 1 sebagai kandidat 1 dengan variabel nama kandidat 1 untuk menghitung jumlah suara;

- 4) **Sprite 2** sebagai kandidat 2 dengan variabel nama kandidat 2 untuk menghitung jumlah suara;
  - 5) **Sprite 3** sebagai suara tidak sah dengan variabel untuk menghitung jumlah suara.
- Contoh pemrograman akan terlihat seperti pada gambar berikut.



### c. Aktivitas 8

Mengidentifikasi suara yang sah dan suara tidak sah.

Nomor Suara	Pilihan		Kriteria Suara		Alasan
	Kandidat 1	Kandidat 2	Sah	Tidak Sah	
1.	✓		✓		Pemilih memilih kandidat 1
2.	✓	✓		✓	Pemilih memilih kedua kandidat
3.		✓	✓		Pemilih memilih kandidat 2
...					

## 4. Tahap Refleksi

### a. Aktivitas 9

Membuat laporan kegiatan dari semua aktivitas yang dilakukan pada proyek ini menggunakan aplikasi pengolah kata.

### b. Aktivitas 10

- 1) Saling berbagi laporan kegiatan yang sudah dibuat dalam kegiatan presentasi laporan kegiatan kelompok.
- 2) Saling memberikan masukan terhadap kegiatan yang dilakukan tiap kelompok.