



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DASAR
DAN MENENGAH
2025

Panduan Guru

ILMU PENGETAHUAN

SOSIAL

Edisi Revisi

Agus Purnomo

Yeni Fitriani

Bayu Kurniawan

Nurul Ratnawati

SMP/MTs Kelas IX

Hak Cipta pada Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Dilindungi Undang-Undang.

Penafian: Buku ini disiapkan oleh Pemerintah dalam rangka pemenuhan kebutuhan buku pendidikan yang bermutu, murah, dan merata sesuai dengan amanat dalam UU No. 3 Tahun 2017. Buku ini disusun dan ditelaah oleh berbagai pihak di bawah koordinasi Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. Buku ini merupakan dokumen hidup yang senantiasa diperbaiki, diperbarui, dan dimutakhirkan sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Masukan dari berbagai kalangan yang dialamatkan kepada penulis atau melalui alamat surel buku@kemendikdasmen.go.id diharapkan dapat meningkatkan kualitas buku ini.

Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMP/MTs Kelas IX (Edisi Revisi)

Penulis

Agus Purnomo
Yeni Fitriani
Bayu Kurniawan
Nurul Ratnawati

Penelaah

Iwan Setiawan
Taati Wulandari
Fiktor Piawai

Penyelia/Penyelaras

Supriyatno
Maharani Prananingrum
Kartika
Devi Deratama

Kontributor

Kania Dewi
Dini Andriani

Ilustrator

Choirur Rozikin

Editor

Lutfiah Ayundasari
Kartika

Editor Visual

M. Rizal Abdi

Desainer

Malikul Falah

Penerbit

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah

Dikeluarkan oleh

Pusat Perbukuan
Kompleks Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan
<https://buku.kemendikdasmen.go.id>

Edisi Revisi, 2025

ISBN: 978-623-118-440-5 (no.jil.lengkap)
978-634-00-3138-6 (jil.3 PDF)

Isi buku ini menggunakan huruf Noto Serif 10/18 pt., SIL Open Font License.
xii, 196 hlm.: 17,6 × 25 cm.

Kata Pengantar

Pusat Perbukuan; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan; Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah memiliki tugas dan fungsi mengembangkan buku pendidikan pada satuan Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, termasuk Pendidikan Khusus. Sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran, buku senantiasa menyesuaikan diri dengan arah kebijakan pendidikan dan perkembangan kurikulum dari waktu ke waktu.

Sejalan dengan dinamika tersebut, pemerintah melakukan penyesuaian terhadap buku teks utama agar tetap relevan dan mendukung proses pembelajaran yang bermutu. Buku teks utama yang terdiri atas buku siswa dan panduan guru, disiapkan sebagai sumber belajar utama bagi peserta didik dan menjadi salah satu referensi atau inspirasi bagi guru dalam merancang dan mengembangkan pembelajaran sesuai karakteristik, potensi, dan kebutuhan peserta didik. Keberadaan buku teks utama ini diharapkan, dapat membentuk generasi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; berpengetahuan luas; mandiri; kritis; kreatif; mampu bekerja sama; serta berdaya saing di tingkat nasional maupun global.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkolaborasi dalam upaya menghadirkan buku teks utama ini. Semoga buku teks utama ini dapat menjadi tonggak perubahan yang menginspirasi, membimbing, dan mengangkat kualitas pendidikan kita ke puncak keunggulan.

Jakarta, Oktober 2025

Kepala Pusat Perbukuan

Supriyatno, S.Pd., M.A.

Prakata

Puji dan syukur senantiasa kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas terbitnya Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk Kelas IX ini.

Buku ini ditulis untuk memberikan panduan serta rekomendasi pembelajaran IPS yang berpusat pada peserta didik dengan menerapkan pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*). Pendekatan ini menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses belajar yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah rasa, dan olah hati secara holistik dan terpadu.

Sasaran utama buku ini adalah pendidik mata pelajaran IPS kelas IX di SMP/MTS. Buku ini diharapkan dapat dijadikan panduan untuk merancang proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi proses pembelajaran. Buku ini berisi materi yang telah disesuaikan dengan materi juga lembar aktivitas yang tersedia pada buku siswa. Terdapat dua bagian dari buku guru yaitu bagian petunjuk umum dan petunjuk khusus. Petunjuk umum menyajikan capaian pembelajaran IPS yang harus dicapai oleh murid, rancangan alur tujuan pembelajaran yang mendukung diferensiasi serta karakteristik umum mata pelajaran. Panduan khusus memuat rekomendasi model, strategi, dan metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran di kelas IX yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran IPS disertai dengan penjelasan penerapan pembelajaran mendalam dalam setiap aktivitas pembelajarannya.

Pembelajaran yang dirancang dan diarahkan pada buku ini berpusat pada aktivitas murid dan tidak lagi berpusat pada guru. Sehingga murid dapat dilatih dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skill* (HOTS) sehingga bisa mencapai dimensi profil lulusan dan dapat dijadikan sebagai modal untuk meningkatkan kecakapan hidupnya di masa yang akan datang. Dengan panduan yang tersedia di buku ini, hendaknya para guru dapat mengembangkan aktivitas pembelajaran di kelas yang disesuaikan dengan budaya serta kekhasan sekolah di daerah masing-masing.

Semoga buku ini dapat membantu dan memberikan kontribusi nyata yang dapat memandu guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajarannya di kelas sehingga membuat murid merasa senang untuk mengikuti pembelajaran di kelas dan berdampak pada kemajuan pendidikan di Indonesia.

Tentunya dalam penyusunan buku ini pasti terdapat kekurangan. Kritik dan saran yang konstruktif sangat diharapkan oleh penulis untuk perbaikan ke depannya.

Jakarta, 10 Oktober 2025

Tim Penulis

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Tabel.....	viii
Petunjuk Penggunaan Buku.....	ix

Panduan Umum 1

A. Pendahuluan	2
B. Capaian Pembelajaran	6
C. Kerangka Pembelajaran	14
D. Prinsip Pembelajaran	18
E. Asesmen.....	20

Panduan Khusus

Bab 1 Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah

Nusantara 29

A. Pendahuluan	30
B. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	34
C. Kerangka Pembelajaran	34
D. Apersepsi.....	43
E. Formatif Awal.....	44
F. Panduan Pembelajaran Buku Siswa	46
G. Sumatif.....	84
H. Kunci Jawaban	85
I. Tindak Lanjut	90
J. Refleksi.....	90
K. Sumber Belajar.....	91

Panduan Khusus

Bab 2 Mitigasi Bencana Perubahan Sosial Budaya..... 93

A. Pendahuluan	94
B. Konsep dan Keterampilan Prasyarat	97
C. Kerangka Pembelajaran	98

D. Apersepsi.....	109
E. Formatif Awal.....	110
F. Panduan Pembelajaran Buku murid	112
G. Sumatif.....	129
H. Kunci Jawaban	130
I. Tindak Lanjut	135
J. Refleksi.....	136
K. Sumber Belajar.....	137

Panduan Khusus

Bab 3 Perdagangan Era Digital dan Peristiwa Sejarah..... 139

A. Pendahuluan	140
B. Konsep dan Keterampilan Prasyarat.....	143
C. Kerangka Pembelajaran	144
D. Apersepsi.....	148
E. Formatif Awal.....	148
F. Panduan Pembelajaran Buku murid	151
G. Sumatif.....	165
H. Kunci Jawaban	166
I. Tindak Lanjut	170
J. Refleksi.....	171
K. Sumber Belajar.....	172

Glosarium.....	173
----------------	-----

Daftar Pustaka.....	179
---------------------	-----

Indeks	182
--------------	-----

Profil Pelaku Perbukuan.....	185
------------------------------	-----

Daftar Tabel

Tabel 1.1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator	31
Tabel 1.2 Saran Periode Pembelajaran	33
Tabel 1.3 Kerangka Pembelajaran per Subbab	35
Tabel 1.4 Pembelajaran berdiferensiasi.....	51
Tabel 2.1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran.....	94
Tabel 2.2 Saran Periode Pembelajaran	97
Tabel 2.3 Kerangka Pembelajaran per Subbab	98
Tabel 3.1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator	141
Tabel 3.2 Saran Periode Pembelajaran	143
Tabel 3.3 Kerangka Pembelajaran per Subbab	144
Tabel 3.4 Pembelajaran Diferensiasi.....	155

Petunjuk Penggunaan Buku

Buku panduan guru IPS kelas IX edisi revisi ini disusun untuk memberikan panduan bagi guru dalam menggunakan buku siswa IPS kelas IX. Buku ini berisi materi yang telah disesuaikan dengan materi dan aktivitas yang tersedia pada buku siswa. Terdapat dua bagian dari buku guru yaitu bagian petunjuk umum dan petunjuk khusus.

Pada Panduan Umum berisi bagian-bagian sebagai berikut.

Pendahuluan

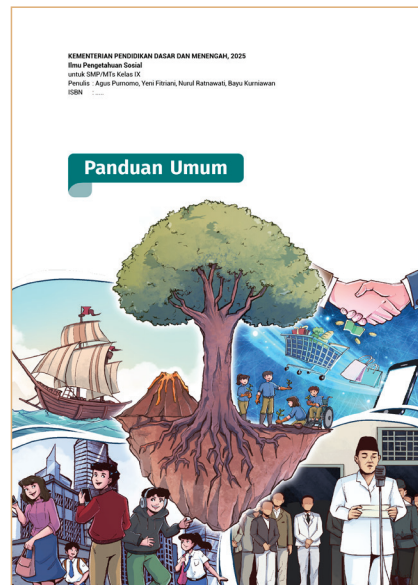
Bagian ini menjelaskan latar belakang dan tujuan penyusunan buku guru IPS, penjelasan terkait penerapan pembelajaran mendalam (*deep learning*) serta penerapan dimensi profil lulusan dalam berbagai aktivitas yang terdapat di buku siswa.

Capaian Pembelajaran

Bagian ini berisi deskripsi capaian pembelajaran per fase, karakteristik mata pelajaran, tujuan pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik pada fase D mata pelajaran IPS kelas IX.

Kerangka Pembelajaran

Bagian ini berisi penjelasan mengenai empat kerangka pembelajaran yang terdiri dari praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan digital yang direkomendasikan dalam proses pembelajaran IPS sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.



Prinsip Pembelajaran

Bagian ini berisi penjelasan umum tentang ketiga prinsip pembelajaran (berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan) yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran IPS.

Asesmen

Bagian ini berisi penjelasan jenis asesmen yang terdapat dalam buku siswa. Terdiri dari asesmen formatif dan asesmen sumatif di setiap babnya.

Pada Panduan Khusus berisi bagian-bagian sebagai berikut.

Pendahuluan

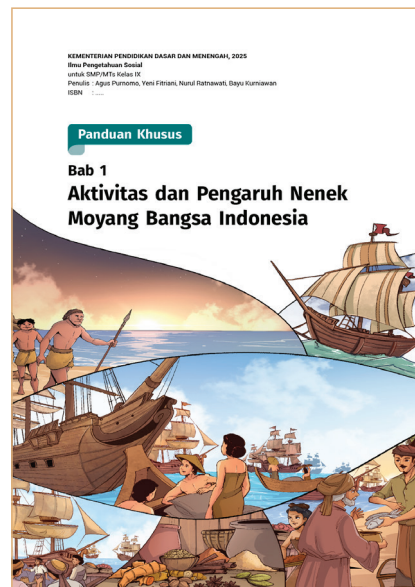
Bagian ini merupakan penjabaran terkait tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dicapai murid setelah mempelajari materi ini, penjelasan peta materi, serta saran/waktu pembelajaran untuk menyelesaikan suatu bab.

Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Bagian ini berisi konsep yang harus dimiliki oleh murid sebelum mempelajari suatu materi.

Kerangka Pembelajaran

Bagian ini berisi penjelasan mengenai empat kerangka pembelajaran yang terdiri dari praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan digital yang direkomendasikan dalam setiap sub babnya.



Apersepsi

Bagian ini menjelaskan apersepsi yang terdapat di buku siswa yang diakhiri dengan beberapa pertanyaan yang berfungsi sebagai penilaian sebelum pembelajaran. Bagian apersepsi juga mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi yang sudah dipelajari sebelumnya.

Formatif Awal

Bagian ini menjelaskan tentang pentingnya penilaian sebelum pembelajaran dan kaitannya dengan asesmen awal yang terdapat di buku siswa.

Panduan Pembelajaran Buku Siswa

Bagian ini berisi penjelasan kaitan tujuan pembelajaran dengan aktivitas yang terdapat di buku siswa. Selain itu, bagian ini juga menjelaskan berbagai langkah-langkah untuk mengerjakan aktivitas di buku siswa dan penjelasan penerapan pembelajaran mendalam disertai lampiran jawaban masing-masing aktivitas.

Sumatif

Penjelasan mengenai rubrik penilaian dan dikaitkan dengan tujuan pembelajaran.

Kunci Jawaban

Bagian ini berisi kunci jawaban uji kompetensi ditampilkan di Buku Siswa.

Tindak Lanjut

Penjelasan mengenai tindak lanjut yang diberikan kepada murid baik yang sudah mencapai tujuan pembelajaran maupun yang belum. Bagi murid yang telah mencapai tujuan pembelajaran maka diberikan pengayaan. Murid yang belum mencapai tujuan pembelajaran diberikan rekomendasi/fasilitas agar peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Refleksi

Bagian berisi uraian mengenai refleksi untuk murid dan refleksi untuk guru. Penjelasan fungsi refleksi bagi murid dan bagaimana guru menindaklanjuti hasil refleksi tersebut.

Sumber Belajar

Penjelasan mengenai berbagai sumber belajar baik utama maupun sumber belajar lainnya yang relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH, 2025

Ilmu Pengetahuan Sosial

untuk SMP/MTs Kelas IX

Penulis : Agus Purnomo, Yeni Fitriani, Bayu Kurniawan, Nurul Ratnawati

ISBN : 978-634-00-3138-6 (jil.3 PDF)

Panduan Umum



A. Pendahuluan

1. Latar Belakang dan Tujuan Panduan

Panduan Guru ini disusun untuk mendampingi penggunaan Buku Teks Utama Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IX dalam Kurikulum Merdeka. Buku ini menghadirkan pembelajaran yang bertumpu pada penguatan kompetensi berpikir kritis, reflektif, dan kontekstual, sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam memahami dunia yang terus berubah. Guru didorong untuk memfasilitasi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengajak peserta didik mengeksplorasi makna dari setiap isu sosial yang mereka pelajari.

Secara garis besar, materi dalam buku ini dibagi menjadi tiga bab tematik utama. Bab I mengajak peserta didik untuk mempelajari aktivitas dan pengaruh nenek moyang bangsa Indonesia, termasuk asal usulnya, jalur rempah Nusantara, serta pengaruh perdagangan internasional terhadap terbentuknya masyarakat majemuk. Bab II mengulas tema besar tentang mitigasi bencana, SDGs, dan perubahan sosial budaya, dengan tujuan agar peserta didik mampu menganalisis upaya pengurangan risiko bencana dalam kaitannya dengan tujuan pembangunan berkelanjutan serta memahami dinamika perubahan sosial yang terjadi di masyarakat. Bab III menyoroti peran masyarakat dan negara dalam pertumbuhan ekonomi era digital, serta kemampuan mengolah informasi peristiwa penting di berbagai lingkup, mulai dari lokal hingga global.

Panduan ini mendorong guru menerapkan strategi pembelajaran mendalam agar pemahaman peserta didik lebih bermakna. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya diajak menghafal fakta, tetapi juga diajak bertanya, menalar, menyelidiki, mendiskusikan, hingga merefleksikan isu-isu sosial yang relevan. Guru akan menemukan berbagai contoh aktivitas pembelajaran, asesmen formatif dan sumatif, serta tugas proyek yang dirancang untuk memperkuat pemahaman peserta didik secara menyeluruh, baik kognitif, afektif, maupun sosial.

Panduan ini juga memperhatikan keragaman latar belakang peserta didik dan mendorong pembelajaran yang relevan dengan lingkungan sekitar mereka. Misalnya, dalam pembahasan jalur rempah, guru dapat menggali sejarah lokal di daerah masing-masing. Dalam tema mitigasi bencana, pembelajaran

dapat dikaitkan dengan potensi bencana yang ada di wilayah peserta didik. Dengan demikian, peserta didik mampu membangun keterkaitan antara pengetahuan IPS dengan pengalaman nyata yang mereka alami sehari-hari.

Melalui panduan ini, guru diharapkan dapat menyelenggarakan pembelajaran IPS yang lebih bermakna dan transformatif. Setiap tema dan aktivitas dirancang untuk mengajak peserta didik memahami masa lalu, menyadari kondisi sosial saat ini, dan mempersiapkan diri menghadapi masa depan yang berkelanjutan. Dengan keterlibatan aktif guru dan peserta didik, pembelajaran IPS tidak hanya mampu meningkatkan kompetensi akademik, tetapi juga membentuk generasi yang kritis, peduli, dan bertanggung jawab terhadap kehidupan bersama di masyarakat.

Tujuan mata pelajaran IPS adalah agar peserta didik mampu memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat, serta dapat mengaplikasikan dan merefleksikan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, analitis, kreatif, adaptif, dan solutif sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam menyelesaikan permasalahan sosial serta berkontribusi positif bagi masyarakat di tengah perkembangan global. Tujuan mata pelajaran IPS dengan menambahkan aspek pengalaman belajar mencakup:

1. Memahami dan merefleksikan konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan manusia dalam ruang dan waktu, meliputi bidang sosial, budaya, dan ekonomi, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkomunikasi, membangkitkan kreativitas, dan berkolaborasi dalam masyarakat global melalui pengalaman belajar yang berbasis eksplorasi dan pemecahan masalah.
3. Menumbuhkan komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial, kemanusiaan, dan lingkungan dengan merefleksikan pengalaman serta mengaplikasikannya dalam tindakan nyata untuk menumbuhkan kecintaan terhadap bangsa dan negara.
4. Menunjukkan hasil pemahaman konsep pengetahuan serta mengasah keterampilan melalui karya atau aksi sosial yang bermakna sebagai bentuk penerapan dan refleksi terhadap pembelajaran yang telah diperoleh.

2. Pengantar Pembelajaran Mendalam

Pembelajaran Mendalam (PM) merupakan pendekatan pembelajaran yang memuliakan dengan menekankan pada penciptaan suasana belajar dan proses pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan melalui olah pikir, olah hati, olah rasa, dan olah raga secara holistik dan terpadu. Pembelajaran mendalam telah diterapkan di beberapa negara, baik secara eksplisit dan implisit sebagai prinsip kurikulum dan pendekatan pembelajaran.

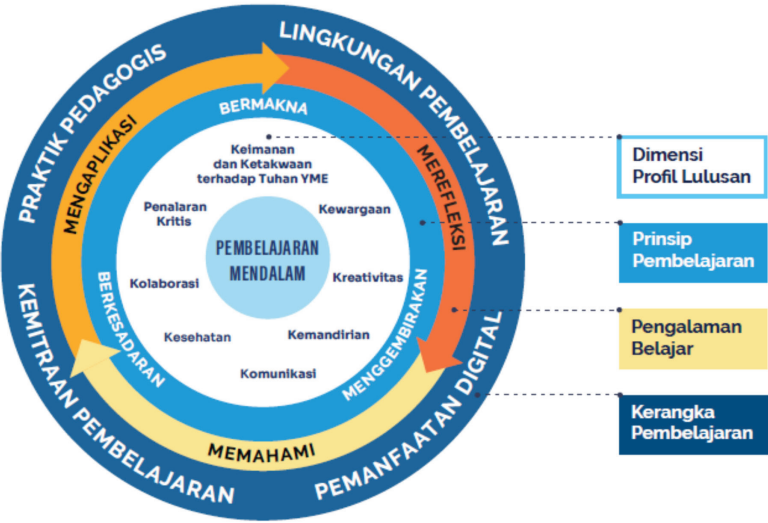
Pembelajaran Mendalam, dalam konteks penerapannya di Indonesia, bukan merupakan kurikulum melainkan suatu pendekatan pembelajaran. Pembelajaran Mendalam diharapkan dapat menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan proses dan mutu pembelajaran.

Kerangka kerja Pembelajaran Mendalam terdiri atas empat komponen, yaitu (1) dimensi profil lulusan, (2) prinsip pembelajaran, (3) pengalaman belajar, dan (4) kerangka pembelajaran. Pembelajaran Mendalam difokuskan pada pencapaian delapan dimensi Profil Lulusan yang merupakan kompetensi utuh yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pendidikan. Profil Lulusan tersebut yaitu: (1) keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan YME, (2) kewargaan, (3) penalaran kritis, (4) kreativitas, (5) kolaborasi, (6) kemandirian, (7) kesehatan, dan (8) komunikasi. Delapan Profil Lulusan ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pengembangan karakter dan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Profil lulusan peserta didik Indonesia dapat diwujudkan yaitu melalui prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Prinsip tersebut direalisasikan melalui pengalaman belajar peserta didik yaitu memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Penerapan pendekatan PM didukung dengan praktik pedagogis progresif oleh guru, lingkungan belajar yang memberikan keamanan dan kenyamanan kepada peserta didik, pemanfaatan digitalisasi, serta adanya kemitraan pembelajaran yang optimal

Fokus PM di SMP/MTs atau yang sederajat memperkuat pemahaman konseptual, keterampilan berpikir kritis dan keterampilan berkomunikasi. Pendekatan PM memanfaatkan perkembangan ini dengan mendorong peserta didik untuk tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga memahami hubungan antar konsep dan penerapannya dalam kehidupan. Implementasi

PM di SMP/MTs atau yang sederajat difokuskan pada perkembangan minat akademik, keterampilan sosial, dan bakat serta kemandirian peserta didik.



Empat Kerangka Pembelajaran diadaptasi dari *Four Elements of Learning Design* ©copyright 2018 Education in Motion (New Pedagogies for Deep Learning) <https://deep-learning.global>.

3. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi Profil Lulusan dilengkapi dengan tabel distribusi Dimensi Profil Lulusan dalam tiap bab, sebagai contoh:

Dimensi Profil Lulusan (DPL)	Bab
DPL 1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME	Bab 1, Bab 2, Bab 3
DPL 2 Kewargaan	Bab 1, Bab 2
DPL 3 Penalaran Kritis	Bab 1, Bab 2, Bab 3
DPL 4 Kreativitas	Bab 1, Bab 2, Bab 3
DPL 5 Kolaborasi	Bab 1, Bab 2, Bab 3
DPL 6 Kemandirian	Bab 1, Bab 3
DPL 7 Kesehatan	Bab 1, Bab 2, Bab 3
DPL 8 Komunikasi	Bab 1, Bab 2, Bab 3

Tidak ada penilaian secara khusus untuk Dimensi Profil Lulusan.

B. Capaian Pembelajaran

1. Karakteristik Mata Pelajaran

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Fase D merupakan mata pelajaran integratif yang memadukan berbagai disiplin ilmu sosial seperti Sosiologi, Antropologi, Geografi, Ekonomi, dan Sejarah. Tujuan utamanya adalah membantu peserta didik memahami peristiwa dan fenomena kehidupan manusia dalam konteks ruang dan waktu secara lebih mendalam, menyeluruh, dan bermakna. Materi yang dipelajari dikaitkan dengan persoalan nyata dalam kehidupan masyarakat, sehingga peserta didik mampu mengaitkan antara pengetahuan akademik dengan situasi sosial yang ada di sekitarnya.

Pembelajaran IPS diarahkan untuk membangun proses berpikir kritis, reflektif, dan kolaboratif melalui pendekatan pembelajaran mendalam. Pembelajaran tidak hanya berhenti pada pemahaman konsep, tetapi juga mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi berbagai sudut pandang, menelusuri sebab-akibat suatu peristiwa nyata, serta merumuskan solusi terhadap isu sosial secara kreatif dan bertanggung jawab. Proses ini dilakukan melalui serangkaian tahapan seperti mengamati, menanya, menelusuri informasi, menganalisis, menyimpulkan, dan mengkomunikasikan dalam bentuk yang kontekstual dan relevan.

Karakteristik lain dari pembelajaran mendalam pada IPS adalah adanya penguatan refleksi dan aksi nyata. Murid tidak hanya mengevaluasi proses belajarnya, tetapi juga didorong untuk mengembangkan kesadaran sosial dan rasa kepedulian terhadap lingkungan serta masyarakat. Melalui proyek-proyek aksi atau penyelidikan sosial, peserta didik dapat merancang solusi kolaboratif terhadap isu-isu penting, seperti perubahan sosial, ketimpangan ekonomi, bencana, atau keberlanjutan lingkungan. Dengan demikian, pembelajaran IPS menjadi ruang untuk membangun pemahaman utuh dan berorientasi pada transformasi sosial.

Elemen dan Deskripsi Elemen

Elemen	Deskripsi
Pemahaman Konsep	Mata pelajaran IPS diawali dengan pemahaman mendalam terhadap materi meliputi definisi dan konsep yang dikaitkan dengan peristiwa dan fenomena manusia pada bidang sosial, ekonomi, budaya, dan lingkungan. Pemahaman konsep mata pelajaran IPS difokuskan pada materi yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan kunci sehingga perlu direkomendasikan materi ajar yang relevan. Elemen pemahaman konsep mengarahkan peserta didik untuk dapat mendefinisikan, menafsirkan, dan merumuskan konsep atau teori dengan bahasa mereka sendiri. Pada elemen ini, peserta didik tidak hanya hafal secara verbal, tetapi juga memahami konsep dan konteks dari masalah atau fakta yang ditanyakan.
Keterampilan Proses	Pendekatan keterampilan proses adalah pendekatan yang fokus pada proses belajar, aktivitas, dan kreativitas peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, nilai, dan sikap, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan proses dalam mata pelajaran IPS meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengorganisasikan, menarik kesimpulan, mengomunikasikan, mengevaluasi, merefleksi, dan merencanakan proyek lanjutan untuk memahami lebih dalam peristiwa dan fenomena yang terjadi pada kehidupan manusia. Hal ini untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang berpartisipasi secara cerdas dalam masyarakat yang berkebinekaan global.

2. Capaian Pembelajaran per Fase

Pada akhir Fase D, peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

a. Pemahaman konsep

Menjelaskan keberagaman kondisi geografis Indonesia, konektivitas antarruang terhadap upaya pemanfaatan dan pelestarian potensi sumber daya alam, faktor aktivitas manusia terhadap perubahan iklim dan potensi bencana alam; memprediksi dampak perubahan iklim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya masyarakat serta merefleksikan pola adaptasi terhadap perubahan iklim dan upaya mitigasi bencana untuk menunjang *Sustainable Development Goals (SDGs)* dalam konteks lokal, regional, dan global; mengidentifikasi upaya masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya melalui kegiatan ekonomi, harga, pasar, lembaga keuangan, perdagangan internasional; menelaah peran masyarakat dan negara dalam mendorong

pertumbuhan ekonomi di era digital, serta potensi Indonesia menjadi negara maju; mengelaborasi proses interaksi sosial, lembaga sosial, dinamika sosial dan perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk untuk mewujudkan integrasi bangsa dengan prinsip kebhinekaan; menjelaskan konsep dasar ilmu sejarah yaitu manusia, ruang, waktu, kronologi, perubahan; menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang ketika mempelajari sejarah lokal dan toponimi wilayah serta berbagai peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional dan global terkait asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah Nusantara.

b. Keterampilan proses

Menerapkan pemahaman konsep melalui pendekatan keterampilan proses dengan cara mengamati fenomena dan peristiwa secara sistematis dengan menggunakan panca indra serta menemukan persamaan dan perbedaannya; menanya dengan panduan pendidik, mengajukan pertanyaan untuk menggali dan klarifikasi informasi, serta mencari tahu penyebab dan memprediksinya; mengumpulkan informasi secara berkolaborasi, merencanakan dan melakukan penyelidikan, mengumpulkan informasi dengan sumber primer, dan mendokumentasikan nya; berkolaborasi, mengolah informasi yang relevan serta memprioritaskan beberapa gagasan tertentu; menguji dan menerapkan konsep melalui eksperimen, simulasi, studi kasus, atau situasi nyata untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan; mengevaluasi dan merefleksi serta melakukan perbaikan untuk menarik kesimpulan hasil penyelidikan dengan tepat; mengomunikasikan dan menyajikan hasil penyelidikan dengan menggunakan media informasi yang tepat; dan menyusun rencana tidak lanjut dari hasil penyelidikan yang telah dihasilkan secara kolaboratif.

3. Tujuan Pembelajaran per Fase

Tujuan pembelajaran per fase yang memuat dua komponen utama, yaitu:

a. Kompetensi:

Bab	Tujuan Pembelajaran
Bab I	Menganalisis asal usul nenek moyang bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Nusantara, menganalisis perdagangan internasional, serta menganalisis masyarakat majemuk.

Bab	Tujuan Pembelajaran
Bab II	Menganalisis upaya mitigasi bencana untuk menunjang <i>Sustainable Developments Goals (SDGs)</i> dalam konteks lokal, regional, dan/atau global. Menganalisis perubahan sosial budaya dalam masyarakat.
Bab III	Menelaah peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital dan mengolah informasi peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional, dan global.

b. Lingkup materi:

Bab	Materi Pembelajaran
Bab I	A. Asal-usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Nusantara B. Perdagangan Internasional C. Masyarakat Majemuk untuk Mewujudkan Integrasi Bangsa dengan Prinsip Kebhinekaan
Bab II	A. Mitigasi bencana untuk menunjang <i>Sustainable Developments Goals (SDGs)</i> B. Perubahan Sosial Budaya dalam Masyarakat
Bab III	A. Peran Masyarakat dan Negara dalam Perdagangan di Era Digital B. Mengolah Informasi Peristiwa atau Kejadian Penting dalam Lingkup Lokal, Nasional, dan Global

4. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Fase D

Kelas VII
1. Memahami konsep dasar ilmu sejarah yaitu manusia, ruang, waktu, kronologi, dan perubahan.
2. Menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang pada kajian sejarah lokal dan toponimi wilayah.
3. Memahami keberagaman kondisi geografis Indonesia.
4. Memahami konektivitas antarruang terhadap upaya pemanfaatan dan pelestarian potensi sumber daya alam.

Kelas VII

5. Memahami upaya masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya melalui kegiatan ekonomi.
6. Membandingkan data sejarah lokal dengan kondisi saat ini untuk menarik makna perubahan.
7. Menganalisis pola distribusi sumber daya alam dan keterkaitannya antarwilayah.

Kelas VIII

1. Memahami faktor-faktor aktivitas manusia terhadap perubahan iklim.
2. Mengidentifikasi aktivitas manusia yang memengaruhi perubahan iklim dari kasus nyata.
3. Memahami dampak perubahan iklim terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya masyarakat.
4. Merefleksikan pola adaptasi terhadap perubahan iklim.
5. Memahami proses interaksi sosial.
6. Mengamati dan mendeskripsikan bentuk interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari.
7. Memahami lembaga dan dinamika sosial.
8. Memahami konsep harga, pasar, dan lembaga keuangan.
9. Memahami potensi Indonesia menjadi negara maju.

Kelas VIII

1. Menganalisis asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia dan jalur rempah Nusantara..
2. Menginterpretasi data sejarah dan peta jalur rempah untuk menjelaskan interaksi global.

Kelas VIII

3. Memahami perdagangan internasional.
4. Memahami perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat yang majemuk.
5. Memahami potensi bencana alam yang disebabkan oleh faktor alam dan aktivitas manusia.
6. Membuat bagan sebab-akibat sederhana tentang potensi bencana di daerah setempat.
7. Merefleksikan upaya mitigasi bencana untuk menunjang *Sustainable Development Goals (SDGs)* dalam konteks lokal, regional, dan/atau global.
8. Memahami integrasi bangsa dengan prinsip kebhinekaan.
9. Memahami peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital.
10. Mengidentifikasi peluang ekonomi digital melalui studi kasus *e-commerce* atau *startup*.
11. Menganalisis peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional, dan global.
12. Menyusun laporan sederhana tentang peristiwa bersejarah dari sumber primer atau sekunder.

5. Penjelasan Membuat Alur Tujuan Pembelajaran Alternatif sesuai dengan Kondisi Peserta Didik

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) yang tersaji pada poin 4 tidak menjadi acuan kaku yang harus diterapkan di semua satuan pendidikan. Setidaknya guru dapat mengembangkan ATP sesuai dengan karakteristik peserta didik dan kompleksitas materi esensial yang ada di sekitar lingkungan belajarnya. Pada dasarnya ATP merupakan tujuan pembelajaran yang diurutkan, bukan turunan atau rincian dari tujuan pembelajaran. Berikut cara yang dapat dirujuk untuk mengembangkan ATP alternatif.

Pengurutan dari yang Konkret ke yang Abstrak

Metode pengurutan dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan menyajikan konten yang konkret dan dekat dengan kehidupan peserta didik terlebih dahulu, kemudian bergerak menuju konten yang lebih abstrak dan konseptual. Misalnya, guru dapat memulai dengan mengenalkan kondisi geografis lokal yang dapat diamati langsung oleh peserta didik, seperti dataran rendah, dataran tinggi, atau pesisir di sekitar tempat tinggal mereka (konkret). Setelah itu, pembelajaran dilanjutkan pada penjelasan mengenai keterkaitan kondisi geografis tersebut dengan konsep abstrak seperti pengaruhnya terhadap pola permukiman, kegiatan ekonomi, dan budaya masyarakat (abstrak).

Pengurutan Deduktif

Metode pengurutan dalam pembelajaran IPS dapat dilakukan dengan menyajikan konten yang bersifat umum terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan ke konten yang lebih spesifik. Misalnya, guru dapat mengajarkan konsep umum tentang perubahan iklim secara global, seperti kenaikan suhu rata-rata bumi atau perubahan pola cuaca (umum). Setelah itu, pembelajaran dilanjutkan pada contoh yang lebih spesifik, misalnya dampak perubahan iklim di Indonesia berupa meningkatnya frekuensi banjir, kekeringan, atau perubahan pola musim yang memengaruhi sektor pertanian (spesifik).

Pengurutan dari Mudah ke Sulit

Metode pengurutan dari konten yang paling mudah ke konten yang lebih sulit dapat membantu peserta didik membangun pemahaman secara bertahap. Misalnya, guru dapat memulai dengan mengajarkan jenis-jenis kebutuhan manusia sehari-hari (primer, sekunder, tersier) yang relatif mudah dipahami karena dekat dengan pengalaman peserta didik. Setelah itu, pembelajaran dilanjutkan ke materi yang lebih sulit, seperti hubungan antara kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi dalam sistem ekonomi serta bagaimana faktor harga dan pasar memengaruhi interaksi tersebut.

Pengurutan Hierarki

Metode ini dilakukan dengan mengajarkan keterampilan komponen yang lebih sederhana terlebih dahulu sebelum peserta didik mempelajari keterampilan yang lebih kompleks. Misalnya, dalam materi interaksi sosial, guru dapat memulai dengan melatih peserta didik untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk interaksi sederhana seperti kerja sama di lingkungan keluarga atau sekolah. Setelah itu, peserta didik diarahkan untuk mempelajari keterampilan yang lebih kompleks, seperti menganalisis dinamika konflik sosial dan cara penyelesaiannya dalam masyarakat majemuk.

Pengurutan Prosedural

Metode ini dilaksanakan dengan mengajarkan tahap pertama dari sebuah prosedur, kemudian membantu peserta didik menyelesaikan tahapan selanjutnya secara bertahap. Misalnya, dalam materi penyusunan laporan hasil observasi sosial, guru dapat memandu peserta didik mulai dari tahap mengidentifikasi masalah sosial yang akan diamati, kemudian melanjutkan ke tahap mengumpulkan data melalui wawancara atau observasi lapangan, dilanjutkan dengan mengolah dan menganalisis data, hingga akhirnya peserta didik mampu menyusun laporan lengkap yang memuat temuan dan kesimpulan.

Scaffolding

Metode pengurutan ini dilakukan dengan meningkatkan standar performa peserta didik sekaligus mengurangi bantuan guru secara bertahap. Misalnya, dalam materi analisis dampak perubahan iklim terhadap kehidupan masyarakat, guru dapat terlebih dahulu memberikan contoh kasus sederhana beserta penjelasan lengkap. Pada tahap berikutnya, peserta didik diminta menganalisis kasus serupa dengan arahan sebagian dari guru. Bantuan kemudian dikurangi pada tahap selanjutnya dengan meminta peserta didik mencari data dan menyusun analisis secara mandiri, hingga akhirnya peserta didik mampu menyajikan kesimpulan dan solusi tanpa bantuan guru.

C. Kerangka Pembelajaran

1. Praktik Pedagogis

Dalam pembelajaran IPS di jenjang SMP Fase D, pendidik dapat memilih model dan strategi pembelajaran yang mendorong eksplorasi, pemecahan masalah, dan keterlibatan aktif peserta didik untuk membangun pemahaman mendalam. Model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning/ PjBL*) sangat sesuai karena memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempelajari isu-isu sosial, budaya, dan lingkungan secara kontekstual. Proyek seperti merancang kampanye mitigasi bencana berbasis SDGs, membuat peta Jalur Rempah Nusantara, atau mengembangkan simulasi perdagangan digital memungkinkan peserta didik menerapkan pengetahuan secara integratif sekaligus mengembangkan dimensi profil lulusan seperti kreativitas, berpikir kritis, gotong royong, dan berkeadaban global. Selain itu, pembelajaran berbasis inkuiri (*Inquiry-Based Learning*) efektif digunakan untuk membimbing peserta didik menggali pertanyaan-pertanyaan besar, seperti “Bagaimana perdagangan internasional mempengaruhi budaya lokal?” atau “Bagaimana kearifan lokal dapat membantu mengurangi risiko bencana?”, sehingga mereka terdorong mencari jawaban melalui observasi, penelitian, dan diskusi.

Pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) juga dapat diintegrasikan untuk mengasah kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, peserta didik dapat menganalisis kasus banjir di wilayahnya dan merancang solusi berbasis data dan wawancara warga. Dengan pendekatan ini, peserta didik belajar berpikir sistematis dan reflektif, sekaligus mengembangkan empati dan tanggung jawab sosial. Strategi kolaboratif seperti diskusi kelompok, debat terstruktur, dan permainan peran (*role play*) juga dapat digunakan untuk membangun dinamika kelas yang sehat dan memfasilitasi pertukaran gagasan dari berbagai perspektif. Pendekatan pembelajaran ini tidak hanya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPS, tetapi juga memperkuat Dimensi Profil Lulusan agar peserta didik siap menjadi warga negara yang aktif, adaptif, dan peduli terhadap isu-isu lokal hingga global.

Contoh ilustrasi Sintak Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) dalam Desain Pengalaman Belajar *Deep Learning*

Pengalaman Belajar (<i>Deep Learning</i>)	Sintak PBL
Memahami	1. Orientasi dan identifikasi masalah 2. Murid mengajukan asumsi awal untuk penyelesaian masalah
Mengaplikasikan	3. Identifikasi kebutuhan 4. Penyelidikan individu/Pengumpulan dan analisis data 5. Sintesis dan aplikasi pengetahuan dalam pembelajaran
Merefleksikan	6. Refleksi dan evaluasi

2. Kemitraan Pembelajaran

Kemitraan pembelajaran dalam mata pelajaran IPS mendorong keterlibatan aktif berbagai pihak untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Melalui kolaborasi dengan guru lintas mata pelajaran seperti IPA, Bahasa Indonesia, atau Informatika, peserta didik dapat mengkaji suatu isu secara multidisipliner. Misalnya, saat mempelajari perubahan sosial budaya atau dampak bencana, peserta didik dapat menghubungkannya dengan literasi media, pemanfaatan data digital, atau narasi sejarah. Selain itu, kolaborasi antarkelas atau antarsekolah juga dapat menjadi bentuk kemitraan yang memotivasi, seperti proyek bersama untuk menelusuri sejarah lokal atau membandingkan pola pemanfaatan ruang di daerah masing-masing.

Pelibatan orang tua dan komunitas juga memperkuat relevansi pembelajaran dengan kehidupan nyata. Murid bisa mewawancarai orang tuanya tentang pengalaman masa kecil terkait perubahan sosial, atau mengundang pelaku UMKM untuk berbagi pengalaman tentang tantangan dan peluang di era ekonomi digital. Kunjungan lapangan ke pasar tradisional, museum sejarah, kantor BMKG, atau kawasan terdampak bencana dapat menjadi metode belajar kontekstual yang membuka wawasan. Bentuk-bentuk kemitraan sederhana ini seperti diskusi kelas dengan tokoh lokal atau kerja kelompok lintas kelas memudahkan implementasi dan memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara sosial, kolaboratif, dan bermakna.

Contoh Bentuk Kemitraan Pembelajaran

Mitra yang Terlibat	Aktivitas Pembelajaran
Guru IPA	Belajar bersama tentang bencana alam dan dampaknya
Guru Bahasa Indonesia	Menulis laporan hasil wawancara atau observasi sosial
Teman lintas kelas	Diskusi kelompok tentang perubahan sosial budaya
Guru BK/Wali Kelas	Refleksi tentang keberagaman dan kebhinekaan
Orang Tua	Wawancara pekerjaan dan pengalaman sosial di masa lalu
Pedagang pasar	Observasi sistem perdagangan tradisional
Petugas Kelurahan/Desa	Belajar tentang peran pemerintah lokal
BPBD/Relawan Bencana	Simulasi kesiapsiagaan bencana
Komunitas Lingkungan	Kegiatan peduli lingkungan seperti bersih-bersih atau tanam pohon
Alumni Sekolah	Sesi inspiratif: cerita belajar IPS dan cita-cita masa depan

3. Lingkungan Pembelajaran

Lingkungan pembelajaran dalam mata pelajaran IPS perlu dirancang untuk mendorong eksplorasi, kolaborasi, dan pembelajaran kontekstual. Secara fisik, ruang kelas sebaiknya dibuat interaktif dan fleksibel agar peserta didik dapat berdiskusi dalam kelompok kecil, melakukan observasi, atau presentasi hasil proyek. Ruang belajar seperti pojok literasi IPS, galeri mini sejarah, atau papan peta interaktif bisa dihadirkan untuk memancing rasa ingin tahu peserta didik terhadap fenomena sosial dan geografi. Jika memungkinkan, ruang belajar juga bisa diperluas ke luar kelas melalui kegiatan pengamatan sosial atau kunjungan lapangan sederhana di lingkungan sekitar sekolah.

Di sisi lain, lingkungan belajar virtual juga dapat dioptimalkan dengan menggunakan *platform* pembelajaran digital, seperti Google Classroom, forum diskusi *online*, atau aplikasi kuis interaktif untuk mendukung kolaborasi dan keterlibatan peserta didik. Pemanfaatan ruang virtual ini memungkinkan peserta didik untuk mengakses materi, berbagi ide, dan mengerjakan tugas kolaboratif lintas waktu dan tempat. Dalam konteks pembelajaran IPS, ruang virtual dapat digunakan untuk proyek analisis isu sosial, diskusi tentang perubahan sosial budaya, atau simulasi perdagangan digital. Integrasi ruang fisik dan virtual ini akan memperkuat pembelajaran mendalam dan menjadikan peserta didik sebagai pembelajar aktif yang mampu mengaitkan pengetahuan dengan realitas sekitarnya.

4. Pemanfaatan Digital

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran IPS membuka peluang besar untuk meningkatkan aksesibilitas, interaktivitas, dan personalisasi pengalaman belajar peserta didik. Melalui *platform e-learning*, peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran secara fleksibel, baik berupa video, artikel, peta digital, atau infografis interaktif yang membantu mereka memahami isu-isu sosial, sejarah, geografi, dan ekonomi secara visual dan kontekstual. Selain itu, simulasi digital dan permainan edukatif memungkinkan peserta didik mengeksplorasi peran dan dinamika masyarakat, seperti simulasi perdagangan internasional, pengelolaan bencana, atau sejarah interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan aplikatif.

Teknologi seperti *augmented reality* (AR) juga dapat digunakan untuk membawa peserta didik menjelajah situs bersejarah atau wilayah geografis tanpa harus berpindah tempat, sementara kecerdasan buatan/ artificial intelligence (AI) dalam sistem pembelajaran adaptif dapat membantu peserta didik belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan masing-masing. Dalam proses asesmen, guru dapat memanfaatkan kuis digital, forum diskusi luring maupun daring, atau portofolio elektronik untuk memantau perkembangan peserta didik secara *real-time*. Dengan demikian, pembelajaran IPS menjadi lebih inklusif, kontekstual, dan memberi ruang bagi peserta didik untuk membangun pemahaman mendalam secara aktif dan kolaboratif.

D. Prinsip Pembelajaran

1. Berkesadaran

Berkesadaran merupakan pengalaman belajar peserta didik yang diperoleh ketika mereka memiliki kesadaran untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mampu meregulasi diri. Murid memahami tujuan pembelajaran, termotivasi secara intrinsik untuk belajar, serta aktif mengembangkan strategi belajar untuk mencapai tujuan. Ketika peserta didik memiliki kesadaran belajar, mereka akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan sebagai pelajar sepanjang hayat.

Dalam pembelajaran IPS, berkesadaran berarti membantu peserta didik memahami bahwa mempelajari peristiwa masa lalu, isu sosial, dinamika budaya, dan ekonomi digital bukan hanya untuk nilai semata, tetapi untuk memahami peran mereka sebagai bagian dari masyarakat. Misalnya, ketika mempelajari jalur rempah dan perdagangan global, guru memberi tahu tujuan pembelajaran yang jelas: “Mengapa kita perlu tahu cara nenek moyang kita berdagang?” Pertanyaan ini membangun keingintahuan dan memantik peserta didik untuk berpikir kritis.

Contoh Pelaksanaan

Di awal pembelajaran, guru menyampaikan tujuan belajar seperti “Kita akan mencari tahu mengapa Indonesia disebut Tanah Rempah dan apa dampaknya hingga hari ini.” Guru menyediakan ruang diskusi, peta interaktif, dan artikel pendek agar peserta didik bisa mengeksplorasi sesuai gaya belajar masing-masing. Di sini, peserta didik diajak untuk berpikir “Apa kaitannya materi ini dengan identitas kita sebagai bangsa?” Ini mendorong kesadaran belajar dan jati diri.

2. Bermakna

Pembelajaran bermakna terjadi ketika peserta didik dapat menerapkan pengetahuannya secara kontekstual. Proses belajar peserta didik tidak hanya sebatas memahami informasi/penguasaan konten, tetapi berorientasi pada

kemampuan mengaplikasi pengetahuan. Kemampuan ini mendukung retensi jangka panjang. Pembelajaran terkoneksi dengan lingkungan peserta didik membuat mereka memahami siapa dirinya, bagaimana menempatkan diri, dan bagaimana mereka dapat berkontribusi kembali. Konsep pembelajaran yang bermakna melibatkan peserta didik dengan isu nyata dalam konteks personal/lokal/ nasional/global. Pembelajaran harus melibatkan orang tua, masyarakat, atau komunitas sebagai sumber pengetahuan praktis, serta menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial.

Pembelajaran IPS akan bermakna ketika dikaitkan langsung dengan kehidupan peserta didik. Misalnya, dalam mempelajari topik mitigasi bencana dan SDGs, peserta didik diajak menganalisis risiko banjir di daerah tempat tinggal mereka, atau mengamati praktik konsumsi dan produksi yang tidak berkelanjutan. IPS tidak sekadar “tahu”, tapi mengajak peserta didik untuk “bertindak” sesuai wawasan yang diperoleh.

Contoh Pelaksanaan

Guru mengajak peserta didik membaca berita aktual tentang perubahan iklim dan dampaknya di Indonesia, lalu membandingkannya dengan isi SDG ke-13. Murid diminta menuliskan opini atau membuat poster solusi lokal. Ini menunjukkan bahwa materi bukan sekadar hafalan, tetapi alat untuk memahami dan merespons dunia nyata.

3. Menggembirakan

Pembelajaran yang menggembirakan merupakan suasana belajar yang positif, menantang, menyenangkan, dan memotivasi. Rasa senang dalam belajar membantu peserta didik terhubung secara emosional sehingga lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan pengetahuan. Ketika peserta didik menikmati proses belajar, maka motivasi intrinsik mereka akan tumbuh. Hal ini akan mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan keterlibatan aktif dari peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran membangun pengalaman belajar yang berkesan. Bergembira dalam belajar juga diwujudkan ketika setiap peserta didik merasa nyaman, peserta didik terpenuhi kebutuhannya, seperti pemenuhan kebutuhan fisiologis, kebutuhan rasa aman, kebutuhan

kasih sayang dan rasa memiliki, kebutuhan penghargaan, serta kebutuhan aktualisasi diri.

Suasana belajar IPS harus menyenangkan dan penuh keterlibatan aktif. Materi yang mungkin terlihat berat, seperti ekonomi digital atau perubahan sosial budaya, dapat diubah menjadi proyek menyenangkan, misalnya dengan membuat konten edukatif di media sosial, melakukan wawancara, atau menyusun mini-pameran sejarah lokal. Pembelajaran tidak menakutkan, tapi menantang dan menyenangkan.

Contoh Pelaksanaan

Dalam topik “perdagangan digital”, peserta didik ditugaskan membuat simulasi jual-beli daring sederhana atau melakukan studi kasus UMKM di sekitar rumah. Murid tertarik karena kegiatan ini dekat dengan keseharian mereka. Guru juga memberi ruang untuk berbagai cara penyampaian: video pendek, poster, atau cerpen. Ini memberi rasa memiliki dan aktualisasi diri.

E. Asesmen

1. Asesmen

Asesmen dalam pembelajaran IPS bertujuan memberikan informasi yang akurat tentang pencapaian perkembangan dan hasil belajar peserta didik. Informasi ini membantu guru dan peserta didik memahami sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, serta menjadi dasar untuk menentukan langkah pembelajaran berikutnya. Dalam buku ini, asesmen dibedakan menjadi dua bentuk utama, yaitu asesmen formatif dan asesmen sumatif.

Asesmen formatif digunakan untuk memantau proses pembelajaran secara berkelanjutan dan memperbaikinya bila diperlukan. Bentuk asesmen ini dilaksanakan pada awal dan saat proses pembelajaran. Asesmen awal membantu guru mengetahui kesiapan peserta didik dalam mempelajari materi pada setiap bab, misalnya pengetahuan prasyarat tentang jalur rempah, mitigasi bencana, atau perubahan sosial. Hasil asesmen ini digunakan guru untuk menyesuaikan strategi dan metode agar sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Asesmen saat pembelajaran digunakan untuk memantau

kemajuan belajar, memberikan umpan balik yang cepat, dan membantu peserta didik merefleksikan pencapaian mereka. Apabila tujuan pembelajaran telah tercapai, guru dapat melanjutkan ke materi berikutnya. Jika belum tercapai, guru perlu memberikan tindak lanjut yang sesuai.

Asesmen sumatif dilakukan pada akhir pembelajaran setiap bab untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran secara menyeluruh. Hasilnya digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian kompetensi, kelulusan, atau kenaikan kelas. Dalam buku ini, asesmen sumatif diwujudkan dalam bentuk tes tertulis, penugasan proyek, portofolio, dan presentasi, misalnya proyek kampanye mitigasi bencana berbasis SDGs atau analisis perubahan sosial budaya. Asesmen sumatif memastikan bahwa peserta didik tidak hanya menguasai materi, tetapi juga mampu menerapkannya secara kontekstual sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS.

2. Teknik dan Instrumen Asesmen

Teknik asesmen yang digunakan dalam buku ini dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran setiap bab, mulai dari Bab I Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Nusantara, Bab II tentang Mitigasi Bencana, SDGs, dan Perubahan Sosial Budaya, hingga Bab III tentang Perdagangan Era Digital dan Peristiwa Sejarah. Teknik asesmen yang digunakan meliputi tes dan nontes.

- Tes meliputi tes tertulis (pilihan ganda). Soal-soal disusun untuk mengukur keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS), misalnya menganalisis peta jalur rempah, mengevaluasi strategi mitigasi bencana, atau membandingkan perdagangan konvensional dan digital.
- Non Tes meliputi observasi, penugasan individu atau kelompok, penilaian diri, penilaian antar teman, penilaian kinerja, penilaian produk, proyek, dan portofolio. Aktivitas ini terintegrasi dengan tugas dalam buku peserta didik, seperti membuat infografis, laporan hasil wawancara, atau simulasi kegiatan ekonomi digital.

Untuk mempermudah melakukan asesmen, berikut adalah panduan yang dapat digunakan untuk menentukan ragam teknik dan instrumen yang dibutuhkan.

Jenis	Fungsi	Teknik	Hasil/Dokumentasi
Formatif (<i>as and for learning</i>)	Diagnosis, refleksi pembelajaran, pencapaian tujuan pembelajaran	Berbagai teknik asesmen (praktik, produk, proyek, portofolio, tes tulis) Catatan: beragam teknik ini terintegrasi dengan strategi/metode pembelajaran	1. Produk hasil belajar 2. Jurnal refleksi 3. Dokumentasi performa 4. Rencana tindak lanjut atas hasil asesmen
Sumatif di akhir lingkup materi (<i>for and of learning</i>)	Konfirmasi pencapaian semua TP dalam 1 lingkup materi, refleksi pembelajaran semua TP dalam 1 lingkup materi, dan untuk remedial	Berbagai teknik asesmen (praktik, produk, proyek, portofolio, tes tulis)	1. Produk hasil belajar 2. Dokumen performa
Sumatif semester (<i>of learning</i>)	Konfirmasi pencapaian kompetensi esensial pada TP dalam satu semester	Praktik, produk, proyek, portofolio, tes tulis	1. Produk hasil belajar 2. Dokumen performa

Untuk memastikan peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran, pendidik perlu menetapkan kriteria ketercapaian yang jelas sejak tahap perencanaan. Dalam pembelajaran IPS kelas IX, kriteria ini dikembangkan pada saat guru menyusun asesmen dan merancang pembelajaran, baik dalam bentuk rencana pelaksanaan pembelajaran maupun modul ajar. Kriteria ketercapaian menjadi acuan dalam memilih atau membuat instrumen asesmen yang sesuai, karena tidak semua bentuk asesmen dapat mengukur kompetensi yang diharapkan.

Kriteria ketercapaian menjelaskan kompetensi yang perlu ditunjukkan atau didemonstrasikan peserta didik sebagai bukti bahwa mereka telah mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, pada materi jalur rempah, peserta didik diharapkan mampu menggambarkan peta jalur rempah Nusantara dan menjelaskan pengaruhnya terhadap interaksi budaya, sedangkan pada materi mitigasi bencana, peserta didik diharapkan mampu merancang strategi mitigasi yang terhubung dengan pencapaian SDGs.

Pendekatan yang dapat digunakan untuk menetapkan kriteria ketercapaian dalam pembelajaran IPS meliputi:

- a. Deskripsi kriteria, seperti menjabarkan indikator keberhasilan proyek atau presentasi.

Contoh:

Tujuan Pembelajaran → Murid mampu merancang strategi mitigasi bencana di lingkungan sekolah atau sekitar rumah yang terhubung dengan pencapaian salah satu tujuan SDGs.

Contoh Deskripsi Kriteria untuk Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Kriteria yang dinilai	Tercapai	Tidak Tercapai
Menjelaskan pengertian mitigasi bencana dengan menggunakan kata-kata sendiri dan memberi 1 contoh yang relevan		
Menyebutkan minimal 1 tujuan SDGs yang terkait dengan strategi mitigasi yang dibuat		
Menyusun strategi mitigasi yang memuat langkah-langkah jelas danurut sesuai kondisi lingkungan sekitar		
Melampirkan minimal 1 data, gambar, atau sumber yang mendukung strategi yang dibuat		
Menyampaikan hasil strategi dengan suara jelas, runtut, dan dapat dipahami audiens		

Cara menilai:

- 1) Guru memberi tanda centang (✓) pada kolom Tercapai atau Tidak Tercapai untuk setiap kriteria.
 - 2) Ketercapaian dinyatakan Memuaskan jika minimal 4 dari 5 kriteria dinyatakan tercapai.
 - 3) Jika kurang dari 4 kriteria tercapai, guru perlu memberikan bimbingan tambahan atau kesempatan perbaikan.
- b. Rubrik, untuk menilai kualitas hasil kerja peserta didik, misalnya poster kampanye SDGs atau infografis perubahan sosial.

Contoh: Tujuan pembelajaran → Murid mampu menyusun laporan tertulis tentang bentuk perubahan sosial di lingkungan sekitar.

Contoh Deskripsi Kriteria untuk Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Kriteria penilaian	Baru berkembang	Layak Layak	Cakap	Mahir
Isi laporan	Belum mampu menjelaskan bentuk perubahan sosial dan penyebabnya secara jelas. Informasi bercampur, hubungan antar paragraf tidak runtut, dan tidak ada contoh nyata dari lingkungan sekitar.	Mampu menjelaskan bentuk perubahan sosial atau penyebabnya secara jelas. Hubungan antarparagraf terlihat di sebagian isi, namun penjelasan masih dangkal dan contoh belum relevan.	Mampu menjelaskan bentuk perubahan sosial dan penyebabnya secara jelas dan runtut, dengan hubungan sebab-akibat yang logis. Menyertakan contoh nyata dari lingkungan sekitar.	Mampu menjelaskan bentuk perubahan sosial dan penyebabnya secara jelas, runtut, dan meyakinkan, dengan hubungan sebab-akibat yang logis. Menyertakan fakta/data pendukung yang relevan dari hasil observasi atau wawancara.

Kriteria penilaian	Baru berkembang	Layak Layak	Cakap	Mahir
Kemutakhiran informasi	Informasi yang disampaikan sudah usang/ tidak relevan dengan kondisi sosial saat ini.	Informasi sebagian sesuai dengan kondisi sosial saat ini, namun ada bagian yang kurang mutakhir.	Informasi sesuai dengan kondisi sosial saat ini dan dilengkapi penjelasan singkat.	Informasi sesuai dengan kondisi sosial saat ini, dilengkapi penjelasan mendalam dan data terkini dari sumber terpercaya.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran:

Murid dianggap mencapai tujuan pembelajaran jika memperoleh kategori minimal “Cakap” pada kedua kriteria di atas. Jika salah satu kriteria berada di bawah “Cakap”, guru memberikan kesempatan perbaikan atau bimbingan tambahan sebelum melanjutkan ke materi berikutnya.

- c. Skala atau interval nilai, untuk menggambarkan tingkat pencapaian dari “sangat baik” hingga “perlu perbaikan”.

Contoh:

Tujuan pembelajaran → Murid mampu menyusun laporan tertulis tentang bentuk perubahan sosial di lingkungan sekitar.

Kriteria penilaian	Belum muncul pada bagian pembuka, isi, dan penutup (1)	Muncul pada salah satu unsur (2)	Muncul pada dua unsur (3)	Muncul pada tiga unsur (4)	Muncul pada pembuka, isi, dan penutup; serta menambahkan rekomendasi (5)
Laporan menunjukkan kemampuan penulisan teks eksplanasi dengan runtut					

Kriteria penilaian	Belum muncul pada bagian pembuka, isi, dan penutup (1)	Muncul pada salah satu unsur (2)	Muncul pada dua unsur (3)	Muncul pada tiga unsur (4)	Muncul pada pembuka, isi, dan penutup; serta menambahkan rekomendasi (5)
Laporan menunjukkan hasil pengamatan yang jelas					
Laporan menceritakan pengalaman secara jelas					
Laporan menjelaskan hubungan kausalitas yang logis disertai dengan argumen yang logis sehingga dapat meyakinkan pembaca					

Guru memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan ketercapaian peserta didik, kemudian melakukan perhitungan nilai melalui ilustrasi berikut.

Contoh Perhitungan Nilai:

Misal peserta didik mendapat skor:

Kriteria 1: 4

Kriteria 2: 4

Kriteria 3: 3

Kriteria 4: 2

Maka perhitungannya: $(4 + 4 + 3 + 2) = 13$

Jumlah kriteria: 4, Skala maksimum: 5 → pembagi = 20

Nilai = $(13 \div 20) \times 100 = 65 \rightarrow$ Interval 61–80

(Sudah mencapai tujuan pembelajaran).

- d. Persentase, untuk mengatur bobot penilaian dari berbagai komponen, misalnya pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Pada pembelajaran IPS Kelas IX Fase D terdapat 3 bab utama yang masing-masing memiliki beberapa tujuan pembelajaran. Setiap tujuan pembelajaran dijabarkan ke dalam sejumlah kriteria atau indikator yang mengukur ketercapaian kompetensi peserta didik. Misalnya, pada Bab II tentang Mitigasi Bencana, SDGs, dan Perubahan Sosial Budaya terdapat 4 tujuan pembelajaran yang masing-masing memiliki 5 indikator, sehingga total terdapat 20 indikator untuk bab tersebut.

Jika peserta didik A telah mencapai 15 dari 20 indikator, maka tingkat ketercapaiannya adalah 75%. Murid B yang telah mencapai 18 indikator berarti menguasai 90% dari keseluruhan indikator pembelajaran. Persentase ini membantu guru memetakan kemajuan belajar peserta didik secara kuantitatif, sekaligus menentukan tindak lanjut seperti remedial atau pengayaan.

Guru adalah pihak yang paling memahami perkembangan belajar peserta didik, sehingga memiliki keleluasaan untuk merancang asesmen sesuai kebutuhan kelasnya. Keleluasaan ini mencakup perencanaan asesmen, penentuan waktu pelaksanaan, pemilihan teknik dan instrumen asesmen, penentuan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran, serta pengolahan hasil asesmen. Satuan pendidikan, melalui kesepakatan bersama pendidik, dapat memutuskan perlu atau tidaknya melakukan penilaian persentase untuk tujuan tertentu.

Agar asesmen berjalan sesuai prinsip dalam pembelajaran mendalam, guru IPS diharapkan menggunakan beragam teknik asesmen, tidak hanya tes tertulis atau lisan. Teknik yang dapat digunakan meliputi asesmen observasi (mengamati partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompok saat menganalisis peta jalur rempah atau simulasi bencana), serta asesmen performa (menilai laporan proyek mitigasi bencana, produk infografis SDGs, atau portofolio pengamatan perubahan sosial). Pendekatan ini memastikan pembelajaran berfokus pada proses yang bermakna, memberikan informasi yang kaya tentang kemampuan peserta didik, dan menjadi dasar untuk merancang pembelajaran lanjutan yang lebih tepat sasaran.

Dengan kriteria yang jelas, pendidik dapat memastikan bahwa asesmen yang digunakan benar-benar mengukur capaian yang diharapkan dan membantu peserta didik mencapai kompetensi sesuai tujuan pembelajaran di setiap bab. Berikut adalah matrik hubungan antar teknik asesmen dan instrumen yang dapat digunakan sebagai panduan dalam pembelajaran.

Teknik	Instrumen			
	Rubrik	Checklist	Anekdotal	Kontinum
Observasi	x		x	x
Kinerja/ Proyek		x	x	x
Tes (Tulis/ Lisan/ Penugasan)	x	x		x
Portofolio	x	x	x	x

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH, 2025

Ilmu Pengetahuan Sosial

untuk SMP/MTs Kelas IX

Penulis : Agus Purnomo, Yeni Fitriani, Bayu Kurniawan, Nurul Ratnawati

ISBN : 978-634-00-3138-6 (jil.3 PDF)

Panduan Khusus

Bab 1

Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Nusantara



A. Pendahuluan

Pada bab ini, peserta didik akan mempelajari berbagai aktivitas dan pengaruh nenek moyang bangsa Indonesia. Murid harus memiliki pemahaman konsep mengenai: 1) Asal usul nenek moyang Indonesia dan Jalur Rempah Nusantara, 2) Perdagangan Internasional, dan 3) Masyarakat majemuk. Murid juga harus memiliki keterampilan proses dalam mengumpulkan dan mengolah informasi secara berkolaborasi, merencanakan dan melakukan penyelidikan, mengevaluasi dan merefleksi serta melakukan perbaikan untuk menarik kesimpulan hasil penyelidikan dengan tepat, mengomunikasikan, serta menyajikan hasil penyelidikan dengan menggunakan media informasi yang tepat, dan menyusun rencana tindak lanjut dari hasil penyelidikan yang telah dihasilkan secara kolaboratif. Oleh karena itu, guru dapat memfasilitasi peserta didik dalam belajar melalui berbagai pendekatan, metode, model pembelajaran sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Murid akan diajak berlatih dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, berpikir historis, rasa ingin tahu yang tinggi, mampu memecahkan masalah dan memiliki keterampilan sosial dan kemampuan berkomunikasi yang baik, dan bekerjasama.

Berbagai aktivitas pembelajaran dirancang untuk meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik, serta menjalin kolaborasi dan komunikasi dengan peserta didik lain. Murid diharapkan tidak hanya memahami materi secara konseptual, tapi mengaplikasikan kemampuan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui materi yang disajikan dalam buku peserta didik serta aktivitas pembelajaran yang dilakukan, diharapkan peserta didik bisa mencapai dimensi profil lulusan yang ingin dituju. Dimensi profil lulusan yang bisa dicapai oleh peserta didik setelah mempelajari bab ini yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam menganalisis dampak kegiatan ekspor dan impor terhadap perekonomian, serta menjalin komunikasi dan kolaborasi dalam menyusun presentasi *project* tentang potensi ekspor yang terdapat di wilayah tempat tinggal masing-masing.

Berikut ini merupakan penjabaran terkait tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dicapai peserta didik setelah mempelajari materi ini, penjelasan peta materi, serta saran/waktu pembelajaran untuk menyelesaikan bab ini.

1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik setelah mempelajari bab ini disajikan melalui tabel berikut ini.

Tabel 1.1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator

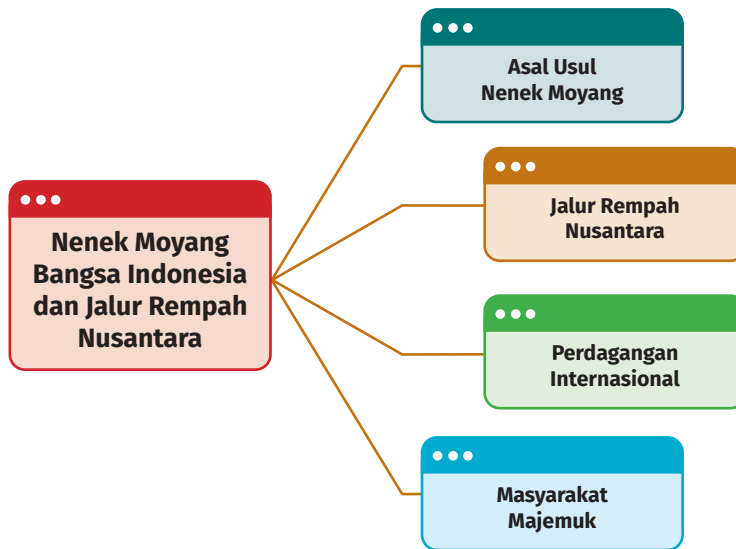
Tujuan Pembelajaran	Indikator Ketercapaian Pembelajaran
Menganalisis asal usul nenek moyang bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Nusantara.	1. Mengidentifikasi berbagai teori tentang asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia. 2. Membandingkan hipotesis dan bukti-bukti arkeologis dari setiap teori asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia untuk menemukan kesamaan dan perbedaannya. 3. Mengkorelasikan pola persebaran nenek moyang bangsa Indonesia dengan perkembangan kebudayaan di Nusantara. 4. Menganalisis dampak ekonomi, sosial, dan budaya dari aktivitas perdagangan melalui jalur rempah terhadap masyarakat Indonesia. 5. Menyusun infografis atau media visual interaktif yang merepresentasikan hubungan antara migrasi nenek moyang, jalur rempah, dan pembentukan identitas kebangsaan Indonesia
Menganalisis perdagangan internasional	1. Menjelaskan pengertian dan manfaat perdagangan internasional. 2. Membedakan kegiatan ekspor dan impor. 3. Mengidentifikasi faktor pendorong dan faktor penghambat perdagangan internasional. 4. Menganalisis dampak kegiatan perdagangan internasional. 5. Menganalisis kebijakan perdagangan internasional
Menganalisis masyarakat majemuk.	1. Menjelaskan pengertian masyarakat majemuk 2. Menjelaskan ciri-ciri masyarakat majemuk 3. Menelaah terbentuknya integrasi nasional

2. Peta Materi/Peta Konsep

Peta materi/peta konsep (berupa bagan) disertai penjabaran keterkaitan antarmateri dalam satu bab, serta keterkaitan materi dalam bab ini dengan bab yang lain dan/atau dengan mata pelajaran lain.

Secara garis besar, dalam bab ini terdapat subbab yang dipetakan sebagai berikut:

1. Asal-Usul Nenek Moyang Bangsa Indonesia dan Jalur Rempah Nusantara.
2. Perdagangan internasional.
3. Masyarakat Majemuk untuk Mewujudkan Integrasi Bangsa dengan Prinsip Kebhinekaan.



Materi pada bab 1 memiliki keterkaitan antarmateri, yakni ketika peserta didik ingin memahami bagaimana masyarakat majemuk bisa terbentuk di Indonesia, maka mereka harus mempelajari asal usul nenek moyang dan Jalur Rempah Nusantara. Begitu pula jika ingin memahami perdagangan internasional, peserta didik harus memiliki pengetahuan yang memadai mengenai Jalur Rempah Nusantara. Selain itu, materi pada bab 1 ini juga memiliki keterkaitan dengan materi kelas VII, yaitu materi Konsep Dasar Ilmu Sejarah.

Jalur Rempah Nusantara merupakan salah satu jalur awal perdagangan internasional di kawasan Asia. Adanya jalur rempah ini menjadi bukti bahwa hubungan perdagangan antar negara sudah terjalin sejak zaman dahulu kala. Pada zaman dahulu, komoditas utama yang diperjualbelikan dalam perdagangan internasional adalah rempah-rempah dan kegiatan perdagangan tersebut dilakukan dengan memanfaatkan jalur laut. Pada zaman sekarang, produk yang diperjualbelikan antar negara semakin beragam. Selain itu,

kegiatan perdagangan tidak hanya memanfaatkan jalur laut, tapi melalui udara.

Dalam kegiatan perdagangan internasional tidak hanya terjalin interaksi dagang, tapi terdapat interaksi antar bangsa yang membawa budaya, kebiasaan, dan bahasa sehingga menyebabkan semakin beragamnya kondisi masyarakat di suatu negara. Selain itu, perdagangan internasional juga akan memengaruhi sosial dan budaya suatu negara. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam bab ini memiliki keterkaitan dengan materi perubahan sosial budaya yang terdapat di bab 2.

3. Saran Periode/Waktu Pembelajaran Satu Bab.

Alokasi waktu yang disarankan untuk mempelajari bab ini yaitu sekitar 32 JP. Guru dapat merancang jumlah pertemuan sesuai dengan kondisi kelas dan kebutuhan. Guru diharapkan dapat mengatur waktu secara efisien agar proses pembelajaran berjalan dengan baik sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Berikut ini merupakan rekomendasi atau saran periode/waktu pembelajaran untuk bab 1.

Tabel 1.2 Saran Periode Pembelajaran

Pertemuan	Materi
1	• Mengidentifikasi berbagai teori tentang asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia. • Menganalisis persebaran nenek moyang. • Menganalisis dampak persebaran nenek moyang. • Menganalisis aktivitas kehidupan nenek moyang.
2	• Menjelaskan pengertian Jalur Rempah Nusantara. • Menganalisis jalur perdagangan rempah Nusantara. • Menganalisis pengaruh jalur rempah pada aspek ekonomi, sosial, budaya, dan politik.
3	• Menjelaskan pengertian dan manfaat perdagangan internasional. • Membedakan kegiatan ekspor dan impor. • Mengidentifikasi faktor pendorong dan faktor penghambat perdagangan internasional.
4	• Menganalisis dampak kegiatan perdagangan internasional. • Menganalisis kebijakan perdagangan internasional.
5	• Menjelaskan pengertian masyarakat majemuk. • Menjelaskan ciri-ciri masyarakat majemuk. • Menelaah terbentuknya integrasi nasional.

B. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Konsep yang harus dimiliki oleh peserta didik sebelum mempelajari materi ini yaitu,

1. Interaksi sosial, mulai dari syarat-syarat terjadinya interaksi sosial dan bentuk-bentuk interaksi sosial.
2. Konsep dasar ilmu sejarah, mulai dari unsur-unsur sejarah dan sumber-sumber sejarah.
3. Keragaman sosial budaya di masyarakat, mulai dari pengaruh faktor geografis terhadap keragaman budaya dan jenis-jenis keragaman budaya.
4. Konsep geografi meliputi konsep sebaran, pola, dan interaksi antar wilayah.
5. Konsep kegiatan ekonomi, mulai dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.
6. Materi pelaku ekonomi, mulai dari Rumah Tangga Konsumen (RTK), Rumah Tangga Produsen (RTP), Rumah Tangga Negara/Pemerintah (RTN), dan masyarakat luar negeri.

Selain memiliki pemahaman konsep, peserta didik juga diharapkan memiliki keterampilan prasyarat seperti,

1. Kemampuan membaca data (numerasi).
2. Kemampuan berkomunikasi untuk mempermudah dalam proses diskusi kelompok.

C. Kerangka Pembelajaran

Pada bab ini, terdapat beberapa materi yakni asal usul nenek moyang bangsa Indonesia, Jalur Rempah Nusantara, perdagangan internasional, dan masyarakat majemuk. Setiap materi pembelajaran disusun melalui kerangka pembelajaran yang berdasarkan empat dimensi utama, yakni praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan digital yang bisa dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1.3 Kerangka Pembelajaran per Subbab

Materi: Asal usul nenek moyang bangsa Indonesia	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
Praktik pedagogis	Guru memiliki fleksibilitas dalam memilih dan menerapkan berbagai strategi, metode, dan model pembelajaran, selama tetap berlandaskan pada prinsip pembelajaran mendalam, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Berikut strategi, metode, dan model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif guru dalam mengajarkan materi asal usul nenek moyang bangsa Indonesia. Strategi Pembelajaran • Murid melakukan eksplorasi sumber informasi yang relevan mengenai asal usul nenek moyang dengan cara membaca buku referensi, artikel ilmiah, dan peta migrasi untuk menemukan informasi faktual dan interpretatif • Diskusi kelompok terstruktur mengenai berbagai teori asal usul nenek moyang agar peserta didik bisa menganalisis dan mempertahankan argumen berbasis bukti. • Murid mengkaji literasi visual dari gambar artefak, jalur pelayaran, dan pola bahasa Austronesia untuk mengembangkan penalaran spasial dan historis. Penugasan proyek multimedia dan presentasi hasil analisis. Metode Pembelajaran • Ceramah • Diskusi dan tanya jawab. • Karyawisata ke museum atau situs sejarah terdekat. Model pembelajaran <i>Inkuiri, Cooperative Learning, Project Based Learning, dan Outdoor Learning.</i>
Kemitraan pembelajaran	Kemitraan pembelajaran bisa dijalin dengan pihak di lingkungan internal sekolah maupun pihak eksternal sekolah. Kemitraan yang dijalin antara lain: • Guru dan peserta didik: Guru sebagai fasilitator, penanya kritis, dan pengarah proyek. Murid sebagai penjelajah pengetahuan yang aktif. • Antarpeserta didik: Kolaborasi dalam kelompok kecil untuk melakukan analisis bukti migrasi dan menyusun produk akhir berupa media. • Orang Tua/Wali: Mengajak orang tua/wali untuk berbagi cerita atau sejarah keluarga terkait asal-usul (jika relevan) dan memantau proses penelitian di rumah. • Masyarakat/Narasumber: Menghadirkan pakar atau sejarawan lokal sebagai narasumber (secara daring atau luring) untuk memberikan perspektif ahli dan memperkaya materi pembelajaran.

Materi: Asal usul nenek moyang bangsa Indonesia

Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
Lingkungan pembelajaran	Fisik: • Kelas interaktif dengan alat bantu visual seperti peta, globe, dan proyektor. • Ruang kreatif/media untuk penyusunan karya digital (poster, video, infografik). Virtual: • <i>Platform LMS (Google Classroom, Moodle, dll)</i> untuk pengelolaan materi, dan penugasan. • <i>Platform sosial media untuk komunikasi daring (WhatsApp, Telegram, Zoom, Google Meet dll)</i> • <i>Virtual Tour Museum yang disediakan oleh negara</i> • <i>Platform desain peta (ArcGIS, StoryMaps, dll), presentasi (Canva, dll), editing video (Canva, CapCut, dll)</i>
Pemanfaatan digital	Alat dan Platform Alat dan Platform Teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam berbagai tahap pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga asesmen. Pemanfaatan tersebut meliputi: • Tahap perencanaan, guru dapat menggunakan platform <i>Learning Management System (LMS)</i> seperti <i>Google Classroom, Moodle, dan LMS</i> sejenis untuk merancang alur pembelajaran, mengunggah materi ajar, menyusun jadwal pembelajaran, serta merancang tugas secara terstruktur. Selain itu, aplikasi komunikasi daring seperti <i>WhatsApp, Telegram, Zoom, dan Google Meet</i> juga dapat dimanfaatkan untuk koordinasi dan diskusi awal pembelajaran. • Tahap pelaksanaan, guru bersama peserta didik dapat memanfaatkan video dari kanal YouTube untuk memperdalam pemahaman terhadap materi pada bab ini. Aplikasi seperti <i>ArcGIS</i> dan <i>Story Maps</i> dapat digunakan untuk menyusun serta membagikan cerita interaktif yang menggabungkan peta, teks, gambar, video, dan berbagai konten multimedia lainnya. Adapun aplikasi <i>Canva, Google Slides, maupun CapCut</i> dapat dimanfaatkan untuk mengolah bahan ajar sekaligus menyajikan materi dalam bentuk presentasi atau media kreatif lainnya. Selain itu, sumber belajar alternatif seperti virtual tour Museum Nasional atau Museum Purba Sangiran virtual dapat digunakan peserta didik untuk memperkaya wawasan dan pengalaman belajar.

Materi: Asal usul nenek moyang bangsa Indonesia	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
	Tahap asesmen, guru dapat memanfaatkan berbagai alat asesmen digital seperti <i>Kahoot</i> dan <i>Quizizz</i> untuk melaksanakan evaluasi formatif maupun sumatif yang interaktif. Dengan memanfaatkan aplikasi tersebut, proses evaluasi menjadi lebih menarik, menyenangkan, sekaligus mampu memberikan umpan balik cepat terhadap pencapaian peserta didik.
Materi: Jalur Rempah Nusantara	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
Praktik pedagogis	Guru memiliki fleksibilitas dalam memilih dan menerapkan berbagai strategi, metode, dan model pembelajaran, selama tetap berlandaskan pada prinsip pembelajaran mendalam, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Berikut strategi, metode, dan model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif guru dalam mengajarkan materi Jalur Rempah Nusantara. Strategi Pembelajaran - Murid melakukan eksplorasi sumber informasi mengenai Jalur Rempah Nusantara dengan membaca buku referensi dan artikel ilmiah yang relevan, serta arsip dokumen kolonial dan peta jalur rempah untuk menemukan informasi faktual dan interpretatif. - Diskusi kelompok terstruktur dalam mengumpulkan dan mengolah data mengenai Jalur Rempah Nusantara agar peserta didik memiliki kemampuan literasi yang baik. - Penugasan proyek berupa membuat peta Jalur Rempah Nusantara disertai infografis untuk kemudian dipresentasikan. Metode pembelajaran - Ceramah - Diskusi dan tanya jawab - Sosiodrama Model pembelajaran <i>Inkuiri, Cooperative Learning, Discovery Learning, dan Project Based Learning</i>

Materi: Jalur Rempah Nusantara

Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
Kemitraan pembelajaran	Kemitraan pembelajaran bisa dijalin dengan pihak di lingkungan internal sekolah maupun pihak eksternal sekolah. Kemitraan yang dijalin antara lain: 1. Guru dan peserta didik: Guru sebagai fasilitator, penanya kritis, dan pengarah proyek. peserta didik sebagai penjelajah pengetahuan yang aktif. 2. Antar peserta didik: Kolaborasi dalam kelompok kecil dalam mengumpulkan dan mengelola informasi mengenai Jalur Rempah Nusantara, serta menyusun produk akhir berupa peta dan infografis Jalur Rempah Nusantara. 3. Orang Tua/Wali: Memberikan arahan mengenai rempah-rempah yang ada di rumah maupun tanaman yang ada di sekitar, serta memantau proses belajar di rumah.
Lingkungan pembelajaran	Fisik: • Kelas interaktif dengan alat bantu visual seperti peta, globe, dan proyektor. • Lingkungan sekitar, contohnya pasar yang menjual rempah-rempah. Virtual: • <i>Platform LMS (Google Classroom, Moodle, dll)</i> untuk pengelolaan materi, dan penugasan. • <i>Platform sosial media untuk komunikasi daring (WhatsApp, Telegram, Zoom, Google Meet dll)</i> • <i>Platform desain peta (ArcGIS, StoryMaps, dll), presentasi (Canva, dll), editing video (Canva, CapCut, dll)</i>
Pemanfaatan digital	Alat dan Platform Alat dan Platform Teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam berbagai tahap pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga asesmen. Pemanfaatan tersebut meliputi: • Pada tahap perencanaan, guru dapat menggunakan platform <i>Learning Management System</i> seperti <i>Google Classroom, Moodle, dan LMS</i> untuk merancang alur pembelajaran, mengunggah materi pembelajaran, merancang tugas, dan menyusun jadwal pembelajaran secara terstruktur.

Materi: Jalur Rempah Nusantara

Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
	• Pada tahap pelaksanaan, guru bersama peserta didik dapat memanfaatkan video dari kanal YouTube untuk memperdalam pemahaman terhadap materi pada bab ini. Selain itu, aplikasi seperti <i>ArcGIS</i> dan <i>Story Maps</i> dapat digunakan untuk menyusun serta membagikan cerita interaktif yang menggabungkan peta, teks, gambar, video, dan berbagai konten multimedia lainnya. Adapun aplikasi Canva maupun Google Slides dapat dimanfaatkan untuk menyusun dan menyajikan materi dalam bentuk presentasi. • Pada tahap asesmen, guru dapat menggunakan alat asesmen digital seperti <i>Kahoot</i> / <i>Quizizz</i> untuk evaluasi formatif/sumatif interaktif.

Materi: Perdagangan Internasional

Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
Praktik pedagogis	Guru memiliki fleksibilitas dalam memilih dan menerapkan berbagai strategi, metode, dan model pembelajaran selama sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Berikut merupakan saran metode, strategi, dan model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk materi perdagangan internasional. • Strategi pembelajaran PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan). • Metode pembelajaran Observasi produk ekspor dan sumber daya alam di wilayah tempat tinggal peserta didik, diskusi, dan tanya jawab. • Model pembelajaran <i>Project Based Learning (PjBL)</i>. Murid melakukan diskusi kelompok untuk mengeksplorasi berbagai produk ekspor dan produk impor yang ada di wilayah tempat tinggal masing-masing, kemudian level nasional hingga Asia, selanjutnya peserta didik melakukan diskusi kelompok untuk menganalisis dampak kegiatan ekspor dan impor terhadap perekonomian serta mempresentasikan berbagai karya yang dihasilkan selama proses pembelajaran dalam bentuk peta persebaran produk, poster digital, laporan mini, dan lainnya.

Materi: Perdagangan Internasional

Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
Lingkungan pembelajaran	Fisik: • Ruang kelas yang digunakan untuk pembelajaran. • Ruang kreatif/media untuk penyusunan karya digital (poster dan infografik). Virtual: • Platform LMS (Google Classroom, Moodle, dll) untuk pengelolaan materi, dan penugasan. • Platform sosial media untuk komunikasi daring (WhatsApp, Google meet, dan Instagram untuk membagikan produk digital) Budaya belajar • Memberikan kesempatan kepada peserta didik menyampaikan pendapat dan hasil diskusi di ruang kelas.
Pemanfaatan digital	Teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam berbagai tahapan pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen. Pemanfaatan tersebut meliputi, • Pada tahap perencanaan, guru dapat menggunakan platform <i>Learning Management System</i> seperti Google Classroom dan LMS untuk merancang alur pembelajaran, mengunggah materi pembelajaran, merancang tugas, dan menyusun jadwal pembelajaran secara terstruktur. • Pada tahap pelaksanaan, guru dan peserta didik dapat memanfaatkan video dari kanal Youtube untuk mengetahui lebih dalam tentang materi dalam bab ini dan menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva atau Google Slide untuk menyajikan materi presentasi hasil eksplorasi produk ekspor. • Pada tahap asesmen, guru dapat menggunakan alat asesmen digital seperti Kahoot / Quizizz untuk evaluasi formatif/sumatif interaktif.

Materi: Masyarakat Majemuk untuk Mewujudkan Integrasi Bangsa dengan Prinsip Kebhinekaan

Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
Praktik pedagogis	Guru memiliki fleksibilitas dalam memilih dan menerapkan berbagai strategi, metode, dan model pembelajaran, selama tetap berlandaskan pada prinsip pembelajaran mendalam, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Berikut strategi, metode, dan model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif guru dalam mengajarkan materi kemajemukan masyarakat. • Strategi pembelajaran PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan). • Metode pembelajaran Observasi di lingkungan sekitar, diskusi, dan tanya jawab. • Model pembelajaran <i>Two Stay Two Stray.</i> Melalui pengamatan lingkungan sekitar, peserta didik dibagi dalam kelompok kecil berisi 3–4 orang untuk mengidentifikasi salah satu ciri masyarakat majemuk, seperti perbedaan budaya. Hasil pengamatan dituangkan dalam bentuk poster yang menunjukkan bagaimana ciri tersebut tampak dalam kehidupan sehari-hari. Poster kemudian dipresentasikan dengan model <i>Two Stay Two Stray</i> (Dua Tinggal Dua Pergi), di mana dua peserta didik tetap di kelompok untuk menjelaskan hasil kerja, sementara dua lainnya berkunjung ke kelompok lain. Setelah bergiliran, mereka kembali dan saling berbagi informasi yang diperoleh. Aktivitas ini mendorong keterlibatan aktif, memperluas pemahaman, dan menumbuhkan apresiasi terhadap keberagaman perspektif antar kelompok.
Kemitraan pembelajaran	Kemitraan dalam pembelajaran dapat dimulai dari lingkungan terdekat, lalu berkembang ke lingkungan yang lebih luas, misalnya: 1. Kolaborasi antarpeserta didik dalam kelompok, di mana setiap anggota berbagi peran dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas secara kolektif. 2. Kolaborasi dengan orang tua atau wali peserta didik sebagai sumber pengalaman keberagaman dari keluarga.

Materi: Masyarakat Majemuk untuk Mewujudkan Integrasi Bangsa dengan Prinsip Kebhinekaan

Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
	3. Kolaborasi dengan komunitas lintas budaya dan etnis, seperti komunitas Arab, Tionghoa, Madura, atau Jawa yang ada di sekitar sekolah. Salah satu bentuk kerja sama yang dapat dilakukan adalah dengan menghadirkan tokoh atau perwakilan komunitas sebagai pembicara atau praktisi dalam kegiatan pembelajaran di kelas.
Lingkungan pembelajaran	Fisik: • Ruang kelas yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran langsung, diskusi kelompok, dan presentasi. • Kawasan kampung tematik yang mencakup komunitas Arab, Tionghoa, dan kelompok etnis lain yang hidup berdampingan dalam wilayah yang sama; Pasar tradisional yang mencerminkan keberagaman penjual dan pembeli dari berbagai etnis, agama, serta budaya yang berinteraksi dalam aktivitas sehari-hari; Kawasan peribadatan yang berdekatan, misalnya masjid, gereja, dan pura yang berada dalam satu wilayah sehingga menunjukkan toleransi antarumat beragama. Virtual: • <i>Platform LMS (Google Classroom, Moodle, dll)</i> untuk pengelolaan materi, dan penugasan. • <i>Platform sosial media untuk komunikasi daring (WhatsApp, Telegram, Zoom, Google Meet dll).</i>
Pemanfaatan digital	Teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam berbagai tahap pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen. Pemanfaatan tersebut meliputi: • Pada tahap perencanaan, guru dapat menggunakan platform Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom atau LMS sekolah untuk merancang alur pembelajaran, mengunggah materi ajar, merancang tugas, serta menyusun jadwal pembelajaran secara terstruktur. • Pada tahap pelaksanaan, guru dan peserta didik dapat memanfaatkan berbagai sumber digital seperti video pembelajaran dari kanal YouTube, aplikasi edukatif, serta platform pembelajaran daring untuk memperdalam pemahaman terhadap materi dalam materi ini. Selain itu, peserta didik juga dapat menggunakan aplikasi desain seperti Canva atau Google Slides untuk membuat presentasi atau produk pembelajaran lainnya secara kreatif.

Materi: Masyarakat Majemuk untuk Mewujudkan Integrasi Bangsa dengan Prinsip Kebhinekaan

Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
	• Pada tahap asesmen, guru dapat menggunakan alat asesmen digital seperti Quizizz, Google Form, live worksheet atau aplikasi evaluasi sejenis untuk menilai ketercapaian pembelajaran secara interaktif dan efisien.

Guru dapat menerapkan kerangka pembelajaran sesuai yang terdapat dalam panduan ini atau menyesuaikan dengan kondisi di satuan pendidikannya masing-masing.

D. Apersepsi

Apersepsi berfungsi untuk menghubungkan pelajaran sebelumnya atau pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik dengan materi yang akan dipelajari. Pada pembelajaran ini, apersepsi yang tercantum di Buku Murid dimulai dengan pertanyaan pemantik yang mendorong peserta didik untuk merefleksikan asal-usul keragaman masyarakat Indonesia serta jejak aktivitas nenek moyang yang berpengaruh hingga kini. Pertanyaan apersepsi dalam Buku Murid : “Mengapa masyarakat Indonesia sangat beragam? Bagaimana sejarah terjadinya keragaman tersebut?”

Pertanyaan ini bertujuan untuk membangun kesadaran awal peserta didik terhadap proses sejarah yang menyebabkan Indonesia menjadi bangsa yang majemuk, mulai dari aktivitas nenek moyang seperti migrasi, pelayaran, perdagangan rempah, hingga interaksi dengan bangsa lain. Pertanyaan ini juga dapat digunakan sebagai penilaian awal untuk menggali pemahaman dasar peserta didik sebelum pembelajaran dimulai.

Guru dapat berkreasi membuat apersepsi lainnya berupa pertanyaan, aktivitas pemanasan, atau kegiatan menyenangkan lainnya yang berkaitan dengan pelajaran yang akan dipelajari, seperti *ice breaking* atau permainan. Berikut ini adalah contoh aktivitas pemanasan yang dapat digunakan guru sebelum masuk ke inti pelajaran, yaitu melalui lagu *Ice Breaking*: “Jejak Nenek Moyang”.

(Nada: Naik Delman / “Pada hari minggu ku turut ayah ke kota...”)

*Nenek moyang kita, suka berlayar jauh
Mencari pulau baru, membawa rempah-rempah
Bertemu bangsa lain, berdagang dan bergaul
Terjadilah budaya, yang sangat kaya ragam*

Reff:

*Ayo kita belajar, kisah nenek moyang
Ayo kita jaga, warisan yang membanggakan!*

E. Formatif Awal

1. Asesmen Awal Kognitif

Sebelum memulai pembelajaran Bab 1, guru disarankan melakukan asesmen awal untuk mengetahui sejauh mana peserta didik telah menguasai konsep prasyarat yang diperlukan. Konsep prasyarat tersebut mencakup interaksi sosial, mulai dari syarat-syarat terjadinya interaksi sosial dan bentuk-bentuk interaksi sosial; konsep dasar ilmu sejarah, mulai dari unsur-unsur sejarah dan sumber-sumber sejarah; keragaman sosial budaya di masyarakat, mulai dari pengaruh faktor geografis terhadap keragaman budaya dan jenis-jenis keragaman budaya; konsep geografi meliputi konsep sebaran, pola, dan interaksi antar wilayah; konsep kegiatan ekonomi, mulai dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi; materi pelaku ekonomi, mulai dari Rumah Tangga Konsumen (RTK), Rumah Tangga Produsen (RTP), Rumah Tangga Negara/Pemerintah (RTN), dan masyarakat luar negeri. Asesmen awal dapat dilakukan secara sederhana, misalnya melalui pertanyaan langsung kepada peserta didik. Contoh pertanyaan yang dapat diajukan antara lain: “Sebelum kita membahas tentang asal usul nenek moyang bangsa Indonesia, menurut kalian, dari mana asal nenek moyang kita?. “Mengapa menurut kalian masyarakat Indonesia bisa memiliki beragam suku, bahasa, dan budaya?”.

Setelah peserta didik menunjukkan pemahaman terhadap konsep prasyarat, guru dapat melanjutkan pembelajaran dengan mengaitkan pemahaman awal tersebut dengan materi inti. Salah satu cara yang dapat

digunakan adalah melalui lembar refleksi awal atau tabel ceklis kesiapan belajar yang berfungsi sebagai penghubung antara pengetahuan sebelumnya dengan topik yang akan dipelajari.

Apakah kalian sudah siap untuk belajar? Sebelum lebih jauh kita membahas materi pada topik dua ini, jawab beberapa pertanyaan berikut!

No.	Pernyataan	Ya	Belum Yakin	Tidak
1.	Saya tahu apa yang dimaksud dengan istilah nenek moyang.			
2.	Saya mengetahui bahwa terdapat teori yang menjelaskan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia.			
3.	Saya mengetahui berbagai jenis ras yang ada di dunia.			
4.	Saya tahu apa yang dimaksud dengan Jalur Rempah Nusantara.			
5.	Saya tahu bahwa setiap negara membutuhkan negara lain untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.			

Hasil asesmen berupa jawaban peserta didik, kemudian menjadi input bagi guru untuk mengukur penguasaan peserta didik terhadap konsep awal. Berikut ini merupakan contoh rencana tindak lanjut setelah asesmen:

Kategori	Kriteria	Rencana tindak lanjut
Sudah Siap Belajar	Murid memahami sebagian besar pernyataan, mampu menjelaskan pengertian nenek moyang dan teori asal usulnya, mengetahui Jalur Rempah Nusantara, serta memahami hubungan antarnegara dalam perdagangan dan kemajemukan masyarakat.	Murid diarahkan untuk mengikuti pembelajaran lanjutan melalui kegiatan eksplorasi dan diskusi kelompok, serta dapat berperan sebagai tutor sebaya dalam membantu teman yang masih kesulitan memahami keterkaitan antara asal usul bangsa, perdagangan internasional, dan keberagaman masyarakat.

Kategori	Kriteria	Rencana tindak lanjut
Belum Siap Belajar	Murid belum memahami konsep dasar tentang nenek moyang bangsa Indonesia, belum mengetahui Jalur Rempah Nusantara maupun alasan terjadinya perdagangan antarnegara, serta belum mengenali contoh masyarakat majemuk.	Guru memberikan penguatan melalui tayangan video atau peta interaktif jalur rempah, penjelasan visual tentang teori asal usul nenek moyang, dan contoh kegiatan perdagangan antarnegara untuk membangun pemahaman awal sebelum memasuki pembelajaran utama.

2. Asesmen Awal Non Kognitif

Asesmen formatif awal nonkognitif juga dapat dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan reflektif kepada peserta didik, seperti: *“Apa yang sedang kamu rasakan saat ini?”*, *“Apa saja kegiatanmu selama belajar di rumah?”*, *“Apa hal yang paling menyenangkan dan tidak menyenangkan ketika belajar di rumah?”*, serta *“Apa harapanmu?”*. Murid dapat mengekspresikan jawabannya secara lisan, tertulis, atau melalui gambar emotikon yang merepresentasikan perasaannya. Kegiatan ini membantu guru mengenali pengalaman, perasaan, dan harapan peserta didik terhadap proses belajar. Selanjutnya, guru dapat mengidentifikasi peserta didik yang menunjukkan respon atau ekspresi emosi negatif untuk diajak berdiskusi secara pribadi. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, guru menentukan langkah tindak lanjut yang tepat dan, bila diperlukan, mengkomunikasikannya kepada orang tua agar dukungan terhadap peserta didik dapat diberikan secara optimal.

F. Panduan Pembelajaran Buku Siswa

Panduan pembelajaran mencakup (1) Tabel pengalaman belajar, (2) Pembelajaran berdiferensiasi, (3) Penjelasan mengenai miskonsepsi/materi sensitif, (4) Penjelasan cara guru menjaga keamanan, kenyamanan, dan keselamatan peserta didik, dan (5) Formatif. Berikut ini penjelasan panduan pembelajaran buku peserta didik sesuai sub babnya.

Subbab 1 Aktivitas dan Pengaruh Nenek Moyang Bangsa Indonesia

1. Tabel Pengalaman Belajar Setiap Aktivitas

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik Pengalaman Belajar
Aktivitas 1.1 Ayo, Selidiki! Analisis perbedaan teori asal usul nenek moyang.	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 1.2 Ayo, Selidiki Bersama! Identifikasi persebaran nenek moyang.	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 1.3 Ayo, Amati Bersama! Analisis dampak kemajemukan masyarakat.	Mengaplikasikan	Berpikir kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada
Aktivitas 1.4 Ayo, amati lingkungan sekitarmu! Analisis pengaruh aktivitas nenek moyang.	Mengaplikasikan	mengaitkan konsep abstrak dengan fenomena yang ada dilingkungan sekitar secara kontekstual
Aktivitas 1.5 Ayo, Perankan Bersama! Bermain peran tentang aktivitas Jalur Rempah Nusantara.	Merefleksikan	Menuntut keterlibatan emosi, empati, dan pemahaman peran, dan komunikasi melalui tokoh sejarah

Tahapan Pembelajaran

Aktivitas 1.1

Pada aktivitas 1.1, peserta didik diminta untuk menjawab pertanyaan benar-salah yang berkaitan dengan pernyataan teori asal usul nenek moyang bangsa Indonesia. Aktivitas ini akan mendorong peserta didik untuk mengaitkan konsep yang dipahami dan kemudian menganalisis setiap pernyataan yang ada. Oleh karena itu, langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru dalam memfasilitasi peserta didik pada pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Sampaikan kepada peserta didik tujuan dari **Aktivitas 1.1**, serta jelaskan pula aturan dalam mengerjakan pada aktivitas ini. Tekankan bahwa peserta didik harus mengerjakan secara individu berdasarkan pemahaman masing-masing.
2. Setelah semua peserta didik menyelesaikan pengisian soal benar-salah, pilih beberapa peserta didik secara acak untuk menyampaikan hasil jawabannya beserta alasan yang mendasarinya di depan kelas.
3. Berikan kesempatan kepada peserta didik lain untuk menanggapi apakah mereka “setuju” atau “tidak setuju” dengan jawaban dan alasan yang disampaikan temannya, serta mendorong mereka untuk menyampaikan alasan secara kritis.
4. Guru akan mengelola proses diskusi secara aktif dan memastikan tidak terjadi kesalahan konsep.

Aktivitas 1.2

Pada aktivitas 1.2, peserta didik diminta untuk mengumpulkan informasi mengenai perbedaan antara gelombang migrasi Proto-Melayu dan Deutro-Melayu. Murid akan menggunakan kemampuan analisisnya dalam menentukan perbedaan kedua gelombang migrasi dan menemukan pengetahuan baru dari aktivitas ini. Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru dalam aktivitas ini antara lain sebagai berikut.

1. Buatlah kelompok yang terdiri atas 3-5 orang.
2. Minta peserta didik untuk mengumpulkan data yang relevan dengan tabel yang ada pada **Aktivitas 1.2** secara aktif pada setiap anggota kelompok. Pengumpulan data bisa dilakukan melalui sumber yang valid selain di Buku peserta didik, misalnya artikel ilmiah, buku referensi yang relevan, dan website yang terpercaya.
3. Setelah semua kelompok berhasil mengumpulkan semua informasi sesuai dengan kolom pada tabel, berikan setiap kelompok untuk menyampaikan hasil temuan data mereka kepada kelompok yang lain secara informatif.
4. Minta pula kelompok lain untuk memberikan respon apakah data yang ditemukan oleh mereka sudah sesuai atau tidak sesuai, atau ada tambahan data yang sifatnya melengkapi.

5. Guru akan mengelola proses diskusi secara aktif dan memastikan tidak terjadi kesalahan konsep.

Aktivitas 1.3

Pada aktivitas 1.3, peserta didik diminta untuk melakukan analisis dampak kemajemukan masyarakat dan merefleksikan pemahaman mereka untuk mendapatkan solusi yang original dari dalam kelompok. Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru yaitu sebagai berikut.

1. Buatlah kelompok yang terdiri atas 3-5 orang
2. Meminta setiap kelompok untuk mengumpulkan data informasi pada kolom “Dampak negatif dari kemajemukan masyarakat”, “faktor penyebab”, dan “Solusi yang ada” berdasarkan artikel ilmiah yang relevan dan valid.
3. Meminta setiap kelompok dapat menganalisis solusi yang tepat dan original dari masing-masing kelompok.
4. Setelah semua proses pengisian kolom selesai, guru memberikan kesempatan masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil kerjanya kepada kelompok lain.
5. Kelompok lain secara aktif memberikan respon berkaitan solusi dari kelompok yang tampil, apakah sesuai atau tidak.
6. Guru akan mengelola proses diskusi secara aktif dan memastikan tidak terjadi kesalahan konsep.

Aktivitas 1.4

Pada aktivitas 1.4, peserta didik diminta melakukan mengidentifikasi lingkungan di sekitar mereka yang berhubungan dengan pengaruh nenek moyang. Lalu, menganalisis aspek-aspek pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat saat ini. Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru antara lain sebagai berikut.

1. Bentuk peserta didik kedalam beberapa kelompok dengan anggota 3-5 orang, serta meminta setiap kelompok untuk membagi tugas setiap anggotanya.

2. Tanyakan kepada peserta didik, apakah ada peninggalan yang berbentuk fisik maupun non fisik di sekitar lingkungan mereka yang berkaitan dengan nenek moyang.
3. Tugaskan mereka di dalam kelompok untuk mengidentifikasi pengaruh aktivitas nenek moyang di lingkungan sekitar mereka. Aktivitas ini bisa dilakukan di luar kelas, misalnya mereka pergi ke lingkungan sekitar rumah mereka. Bisa juga mereka melakukan studi literatur melalui internet di dalam kelas.
4. Setelah mereka berhasil mengumpulkan identifikasi tinggal fisik maupun non fisik, mintalah peserta didik untuk menganalisis aspek-aspek pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat.
5. Guru memberikan kesempatan masing-masing kelompok untuk menyampaikan hasil kerjanya kepada kelompok lain.
6. Kelompok lain diminta secara aktif merespon informasi yang telah disampaikan oleh kelompok yang presentasi.
7. Guru akan mengelola proses diskusi secara aktif dan memastikan tidak terjadi kesalahan konsep.

Aktivitas 1.5

Pada aktivitas 1.5, peserta didik diminta untuk melakukan sosiodrama yang menggambarkan aktivitas perdagangan rempah-rempah di masa lalu. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi dan kreativitas mereka dalam melakukan sosiodrama akan memberikan dampak pembelajaran yang bermakna. Oleh karena itu, langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru antara lain sebagai berikut.

1. Bentuklah kelompok yang terdiri atas 5–8 orang, serta meminta setiap kelompok untuk membagi tugas setiap anggotanya.
2. Arahkan para peserta didik di dalam kelompok untuk membuat naskah drama yang berkaitan dengan aktivitas perdagangan rempah-rempah di masa lalu. Ada yang berperan sebagai pedagang dan pembeli dari bangsa asing (Arab, India, Cina, Eropa, dll) dan penduduk lokal.
3. Instruksikan pula kepada masing-masing kelompok untuk merekam video ketika melakukan sosiodrama.

4. Dalam menyusun naskah drama pastikan semua kelompok memahami konten materi terlebih dahulu.
5. Setelah naskah drama berhasil disusun, berikan waktu kepada masing-masing kelompok untuk melakukan latihan sebelum pentas.
6. Setelah masing-masing kelompok siap untuk menampilkan sosiodrama mereka, berikan kesempatan untuk tampil di kelas ataupun di aula yang representatif atau diluar kelas yang aman dan nyaman.
7. Pastikan bahwa aktivitas sosiodrama ini direkam videonya sebagai bentuk proyek yang akan dikumpulkan kepada guru.
8. Berikan kesempatan masing-masing kelompok untuk memberikan *feedback* serta pemahaman mereka dari kelompok yang sudah menampilkan sosiodrama.
9. Berikan apresiasi kepada semua peserta didik yang telah terlibat dan melakukan sosio drama.

2. Pembelajaran Berdiferensiasi

Tabel berikut ini akan membantu guru dalam mengelola pembelajaran untuk memastikan setiap peserta didik dapat memaksimalkan potensi dan termotivasi, serta berpartisipasi secara aktif. Hasil asesmen awal dapat dijadikan sebagai rujukan untuk memetakan kemampuan peserta didik.

Tabel 1.4 Pembelajaran berdiferensiasi

Materi: Asal usul nenek moyang bangsa Indonesia			
Aspek diferensiasi	Strategi pembelajaran	Contoh kegiatan	Keterangan
Diferensiasi konten.	variasi sumber belajar.	Guru menyediakan infografis, gambar, video, artefak dan peta persebaran migrasi nenek moyang yang relevan.	Memfasilitasi peserta didik dengan gaya belajar visual, auditori, atau pembaca/penulis.

Materi: Asal usul nenek moyang bangsa Indonesia

Aspek diferensiasi	Strategi pembelajaran	Contoh kegiatan	Keterangan
	Tingkat Kompleksitas Teks.	Guru menyusun teks bacaan dengan level kesukaran yang berbeda-beda mengenai asal usul nenek moyang. Misalnya teks yang berasal dari artikel ilmiah bagi peserta didik yang level tinggi, dan teks sederhana untuk yang level rendah.	Materi disesuaikan dengan kemampuan literasi dan pemahaman peserta didik.
Diferensiasi proses	Diskusi kelompok dan debat.	Guru memfasilitasi antar kelompok untuk berdiskusi dalam mengumpulkan informasi atau melakukan debat pro dan kontra antar kelompok mengenai teori asal usul nenek moyang.	Memfasilitasi peserta didik dalam mengasah kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif.
	Proyek interaktif	Guru memberikan pilihan proyek kepada peserta didik, misalnya: 1. membuat video dokumenter 2. membuat infografis 3. podcast sejarah 4. menulis makalah, artikel, atau laporan.	Memfasilitasi peserta didik untuk mengasah kemampuan kreativitas dan kolaboratif.
	Kunjungan secara virtual maupun secara langsung ke museum-museum terdekat.	Guru mengarahkan peserta didik untuk membuka website virtual museum yang dikembangkan oleh pemerintah, atau mengajak peserta didik mengunjungi museum terdekat.	Memberikan pengalaman belajar yang lebih otentik dan nyata bagi peserta didik.

Materi: Asal usul nenek moyang bangsa Indonesia			
Aspek diferensiasi	Strategi pembelajaran	Contoh kegiatan	Keterangan
Diferensiasi produk	Artikel, makalah, atau laporan.	Guru bisa memberikan tugas pengumpulan data atau informasi mengenai materi asal usul nenek moyang untuk menulis laporan atau makalah atau artikel ilmiah.	Memfasilitasi kemampuan literasi peserta didik.
	Infografis	Guru bisa menugaskan peserta didik untuk membuat poster, presentasi digital atau sejenisnya.	Memfasilitasi kemampuan peserta didik untuk kreatif dan kolaboratif.
	Video	Guru bisa memberikan tugas berupa video dokumenter atau podcast yang relevan dengan materi asal usul nenek moyang.	Memfasilitasi kemampuan peserta didik untuk kreatif dan kolaboratif.

3. Miskonsepsi/ Materi Sensitif

Miskonsepsi umum yang sering ditemukan pada proses pembelajaran ini yaitu,

- Hindari menghubungkan secara langsung dengan Teori Evolusi Manusia. Jelas bahwa pembahasan “Asal Usul Nenek Moyang” dalam konteks mata pelajaran IPS berfokus pada migrasi populasi dan persebaran ras, bukan pada proses evolusi dari primata. Guru harus memisahkan kedua konsep ini agar tidak menimbulkan kebingungan.
- Tekankan pemahaman kepada peserta didik mengenai keberagaman teori asal usul nenek moyang bangsa Indonesia, sehingga guru dilarang untuk mengajarkan atau hanya meyakini salah satu teori saja.
- Bentuk fisik setiap suku di Indonesia beraneka ragam, sehingga hindari aspek isu SARA (suku, agama, ras, dan antargolongan).

- Hindari pemahaman kepada peserta didik bahwa Jalur Rempah Nusantara adalah “penemuan” oleh bangsa Barat. Jalur Rempah Nusantara sudah lama ada sebelum Bangsa Eropa datang ke Nusantara. Jalur perdagangan ini sudah lama menghubungkan antar bangsa (India, Arab, Cina, Persia dan lain sebagainya).

4. Keamanan dan Keselamatan Kerja (K3)

Selama proses pembelajaran, guru dapat mengingatkan peserta didik, untuk:

- Mencari materi pembelajaran atau informasi dari sumber yang relevan, tidak mencari informasi/materi dari situs yang tidak kredibel.
- Mempelajari mengenai asal usul nenek moyang Bangsa Indonesia terkadang memungkinkan untuk mengajak peserta didik ke museum terdekat. Pastikan proses pembelajaran di luar kelas ini berjalan dengan aman dan lancar, serta direncanakan dengan matang.

5. Asesmen Formatif

Pada pertemuan pertama materinya adalah asal usul nenek moyang bangsa Indonesia. Ada beberapa aktivitas yang harus dilakukan oleh peserta didik, yakni Aktivitas 1.1, 1.2, 1.3, dan 1.4. Guru bisa menggunakan asesmen formatif pada masing-masing aktivitas tersebut sebagai berikut.

1) Aktivitas 1.1 Analisis perbedaan teori asal usul nenek moyang

No.	Pernyataan	Jawaban
1.	Hanya Teori Yunan dan Teori Out of Taiwan yang menggunakan adanya kemiripan bahasa (linguistik).	Salah
2.	J.R Logan, J.H.C Kern, J.L.A Brandes, N.J Krom, R.B von Heine Geldern merupakan tokoh ahli yang mendukung teori asal usul nenek moyang yang sama.	Salah
3.	Teori Nusantara ini dibuktikan dengan kemiripan bahasa, kesamaan DNA fosil, dan kemiripan benda arkeologi kebudayaan yang ditemukan oleh para ahli.	Salah
4.	Teori Out of Africa berpendapat bahwa Homo Sapiens yang dikenal sebagai manusia modern berasal dari Afrika.	Benar
5.	Temuan fosil <i>Meganthropus Paleojavanicus</i> dan <i>Pithecanthropus erectus</i> membuktikan kebenaran <i>Teori Out of Taiwan</i> .	Salah

Tabel rubrik penilaian formatif pada Aktivitas 1.1 mengenai alasan dari jawaban pernyataan.

Pernyataan	Kategori Sangat Baik (Skor 4)	Kategori Baik (Skor 3)	Kategori Cukup (Skor 2)	Kategori Kurang (Skor 1)
Hanya Teori Yunan dan <i>Teori Out of Taiwan</i> yang menggunakan adanya kemiripan bahasa (linguistik).	Menjelaskan bahwa pernyataan salah dengan menyebutkan lebih dari dua teori yang memakai pendekatan linguistik dan disertai contoh tepat serta nama tokoh.	Menjelaskan bahwa pernyataan salah dan menyebutkan setidaknya satu teori lain selain Yunan dan <i>Out of Taiwan</i> yang menggunakan linguistik.	Menyatakan bahwa pernyataan salah, tetapi tidak menjelaskan teori lain secara jelas atau menyebut tanpa alasan memadai.	Menyatakan bahwa pernyataan benar atau menunjukkan ketidakta-huan terhadap teori lain yang mengguna-kan linguistik.
J.R Logan, J.H.C Kern, J.L.A Brandes, N.J Krom, R.B von Heine Geldern kesemua tokoh ahli ini mendukung teori asal usul nenek moyang yang sama.	Menjelaskan bahwa pernyataan salah, menyebutkan perbedaan teori masing-masing tokoh secara tepat, serta mencantumkan teori yang didukung tiap tokoh.	Menjelaskan bahwa pernyataan salah, dan menyebutkan minimal dua tokoh yang berasal dari teori yang berbeda, meskipun tidak semua dijelaskan.	Menyatakan bahwa pernyataan salah, tetapi tidak menyebutkan tokoh atau teori secara spesifik atau hanya memberikan alasan umum.	Menyatakan bahwa pernyataan benar atau tidak mampu memberikan alasan mengapa tokoh-tokoh tersebut berasal dari teori yang berbeda.

Pernyataan	Kategori Sangat Baik (Skor 4)	Kategori Baik (Skor 3)	Kategori Cukup (Skor 2)	Kategori Kurang (Skor 1)
Teori Nusantara ini dibuktikan dengan kemiripan bahasa, kesamaan DNA fosil, dan kemiripan benda arkeologi kebudayaan yang ditemukan oleh para ahli.	Menjelaskan bahwa pernyataan salah, dan menunjukkan bahwa Teori Nusantara menolak migrasi luar, menekankan kontinuitas budaya lokal, bukan kemiripan.	Menjelaskan bahwa pernyataan salah, menyebut bahwa kemiripan bahasa dan DNA bukan bagian dari Teori Nusantara, meskipun alasannya belum mendalam.	Menyatakan bahwa pernyataan salah, tetapi tidak menjelaskan alasan secara tepat, atau hanya menyebut teori ini tidak pakai bukti kemiripan.	Menyatakan bahwa pernyataan benar atau menyampaikan jawaban tanpa alasan yang sesuai dengan karakteristik Teori Nusantara.
<i>Teori Out of Africa</i> berpendapat bahwa Homo Sapiens yang dikenal sebagai manusia modern berasal dari Afrika.	Menyatakan bahwa pernyataan benar, dan menjelaskan bahwa Homo sapiens berasal dari Afrika lalu menyebar ke seluruh dunia menggantikan spesies sebelumnya.	Menyatakan bahwa pernyataan benar, dan menyebut bahwa Homo sapiens berasal dari Afrika, meskipun tanpa menjelaskan proses penyebarannya secara utuh.	Menyatakan bahwa pernyataan benar, tetapi alasannya tidak tepat, misalnya hanya menyebut “karena ditemukan fosil di Afrika” tanpa konteks migrasi.	Menyatakan bahwa pernyataan salah, atau menunjukkan ketidaktahuan terhadap isi utama Teori Out of Africa.

Pernyataan	Kategori Sangat Baik (Skor 4)	Kategori Baik (Skor 3)	Kategori Cukup (Skor 2)	Kategori Kurang (Skor 1)
Temuan fosil <i>Meganthropus Paleojavanicus</i> dan <i>Pithecanthropus erectus</i> membuktikan kebenaran Teori Out Taiwan.	Menjelaskan bahwa pernyataan salah, menyebutkan bahwa Teori Out of Taiwan berfokus pada persebaran bahasa Austronesia, bukan fosil manusia purba.	Menjelaskan bahwa pernyataan salah, menyebutkan bahwa fokus utama Teori Out of Taiwan bukan pada fosil, meskipun tidak menyebut tentang Austronesia.	Menyatakan bahwa pernyataan salah, namun alasannya kurang tepat atau hanya menyebut teori lain tanpa menjelaskan kesalahan pernyataan.	Menyatakan bahwa pernyataan benar, atau menunjukkan kebingungan antara teori migrasi budaya dan bukti fosil manusia purba.

Pedoman penilaian:

85-100 : Sangat Baik

70-84 : Baik

55-69 : Cukup

<55 : Perlu bimbingan

Rumus nilai Akhir (rentang 0–100)

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{20} \times 100$$

2) Aktivitas 1.2 Identifikasi persebaran nenek moyang

Kriteria Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Masa Persebaran	Menuliskan kedua masa persebaran (Proto-Melayu & Deutro-Melayu) dengan tepat dan rinci.	Menuliskan kedua masa persebaran dengan tepat, namun kurang rinci atau hanya menyebutkan salah satu gelombang secara rinci.	Menuliskan salah satu masa persebaran dengan tepat, namun banyak kesalahan pada yang lain.	Jawaban salah atau tidak ada sama sekali.

Kriteria Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Arah Jalur Penyebaran	Menjelaskan kedua jalur penyebaran (Proto-Melayu & Deutro-Melayu) dengan tepat dan jelas.	Menjelaskan kedua jalur penyebaran dengan tepat, namun kurang rinci atau hanya menyebutkan salah satu jalur secara rinci.	Menjelaskan salah satu jalur penyebaran dengan tepat, namun banyak kesalahan pada yang lain.	Jawaban salah atau tidak ada sama sekali.
Jenis Ras Manusia	Mengidentifikasi kedua jenis ras (Proto-Melayu & Deutro-Melayu) dengan tepat dan benar.	Mengidentifikasi kedua jenis ras dengan tepat, namun penjelasan kurang rinci atau hanya menyebutkan salah satu ras secara rinci.	Mengidentifikasi salah satu jenis ras dengan tepat, namun banyak kesalahan pada yang lain.	Jawaban salah atau tidak ada sama sekali.
Ciri-Ciri Fisik	Menjelaskan ciri-ciri fisik kedua gelombang dengan tepat dan rinci.	Menjelaskan ciri-ciri fisik kedua gelombang dengan tepat, namun kurang rinci atau hanya menjelaskan salah satu gelombang secara rinci.	Menjelaskan ciri-ciri fisik salah satu gelombang dengan tepat, namun banyak kesalahan pada yang lain.	Jawaban salah atau tidak ada sama sekali.
Hasil Kebudayaan	Mengidentifikasi kedua hasil kebudayaan (Proto-Melayu & Deutro-Melayu) dengan tepat dan lengkap.	Mengidentifikasi kedua hasil kebudayaan dengan tepat, namun kurang lengkap atau hanya menyebutkan salah satu kebudayaan secara lengkap.	Mengidentifikasi salah satu hasil kebudayaan dengan tepat, namun banyak kesalahan pada yang lain.	Jawaban salah atau tidak ada sama sekali.

Pedoman penilaian:

85-100 : Sangat Baik

70-84 : Baik

55-69 : Cukup

<55 : Perlu bimbingan

Rumus nilai Akhir (rentang 0–100)

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{20} \times 100$$

3) Aktivitas 1.3 Analisis dampak kemajemukan masyarakat

Kriteria Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Identifikasi Dampak Negatif	Mampu mengidentifikasi lebih dari tiga dampak negatif dengan tepat dan relevan sesuai dengan materi.	Mampu mengidentifikasi dua sampai tiga dampak negatif dengan tepat.	Hanya mampu mengidentifikasi satu atau dua dampak negatif, dan beberapa kurang relevan.	Tidak mampu mengidentifikasi dampak negatif dengan benar atau jawaban tidak sesuai.
Analisis Faktor Penyebab	Mampu menganalisis faktor penyebab dari setiap dampak dengan rinci dan logis. Menunjukkan pemahaman mendalam.	Mampu menganalisis faktor penyebab, namun kurang rinci atau hanya fokus pada faktor utama.	Analisis faktor penyebab terbatas atau tidak konsisten dengan dampak negatif yang disebutkan.	Analisis faktor penyebab sangat dangkal atau tidak ada sama sekali.
Identifikasi Solusi yang Sudah Ada	Mampu mengidentifikasi solusi yang sudah ada dengan tepat, relevan, dan bervariasi.	Mampu mengidentifikasi solusi yang sudah ada, namun kurang bervariasi atau hanya menyebutkan solusi umum.	Hanya mampu mengidentifikasi satu solusi yang sudah ada dan kurang tepat.	Tidak dapat mengidentifikasi solusi yang sudah ada.

Kriteria Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Kreativitas Solusi Kelompok	Memberikan solusi baru yang kreatif, orisinal, dan dapat diterapkan. Menunjukkan pemikiran kritis.	Memberikan solusi baru, namun kurang orisinal atau mirip dengan solusi yang sudah ada.	Solusi yang diberikan tidak realistis atau tidak menunjukkan pemikiran yang mendalam.	Tidak memberikan solusi baru atau solusi yang diberikan tidak masuk akal.

Pedoman penilaian:

85–100 : Sangat Baik

70–84 : Baik

55–69 : Cukup

<55 : Perlu bimbingan

Rumus nilai Akhir (rentang 0-100)

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100$$

4) Aktivitas 1.4 Analisis pengaruh nenek moyang

Kriteria Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Analisis Alasan Pengaruh Nenek Moyang	Memberikan penjelasan yang sangat logis dan mendalam mengapa benda/tradisi tersebut merupakan pengaruh dari nenek moyang.	Memberikan penjelasan yang logis, namun kurang mendalam atau terbatas pada aspek yang umum.	Penjelasan yang diberikan tidak konsisten dengan benda/tradisi yang disebutkan atau sangat dangkal.	Penjelasan tidak relevan atau tidak ada sama sekali.

Kriteria Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Kategorisasi Pengaruh (Sosial/ Ekonomi/ Budaya)	Mengkategorikan setiap temuan dengan tepat dan sesuai dengan penjelasan yang diberikan.	Mampu mengkategorikan sebagian besar temuan dengan tepat, namun ada satu atau dua kesalahan kategorisasi.	Terdapat banyak kesalahan dalam kategorisasi atau tidak konsisten dengan penjelasan.	Tidak mampu mengkategorikan atau kategorisasinya sangat salah.

Pedoman penilaian:

85-100 : Sangat Baik

70-84 : Baik

55-69 : Cukup

<55 : Perlu bimbingan

Rumus nilai Akhir (rentang 0-100)

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100$$

Pada pertemuan kedua materinya adalah Jalur Rempah Nusantara. Aktivitas atau penugasan yang harus dilakukan oleh peserta didik adalah Aktivitas 1.5. Guru bisa menggunakan asesmen formatif pada masing-masing aktivitas tersebut sebagai berikut.

Kriteria Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Isi Skrip dan Kesesuaian Materi	Skrip drama sangat relevan dengan materi jalur rempah. Menggambarkan alur sejarah dengan akurat dan menyertakan tokoh, peristiwa, serta komoditas rempah secara detail.	Skrip drama relevan dengan materi, tetapi ada beberapa bagian yang kurang akurat atau kurang detail.	Skrip drama kurang relevan dengan materi. Banyak informasi yang salah atau tidak sesuai konteks sejarah.	Skrip drama tidak relevan dengan materi atau tidak menunjukkan pemahaman sejarah.

Kriteria Penilaian	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Pemeranan dan Penjiwaan Karakter	Semua anggota kelompok berperan aktif dan menjiwai karakter dengan baik. Ekspresi, intonasi, dan gerakan mendukung cerita dengan sangat baik.	Sebagian besar anggota kelompok berperan aktif. Penjiwaan karakter cukup baik, tetapi ada beberapa yang kurang konsisten.	Hanya beberapa anggota kelompok yang berperan aktif. Penjiwaan karakter kurang meyakinkan dan tidak konsisten.	Tidak ada penjiwaan karakter atau hanya satu-dua orang yang aktif.
Kreativitas dan Orisinalitas Pementasan	Pementasan sangat kreatif dan orisinal dalam pemilihan adegan, properti, atau dialog. Menunjukkan pemikiran yang mendalam dan unik.	Pementasan cukup kreatif, namun ada beberapa ide yang mirip atau kurang orisinal.	Pementasan kurang kreatif dan cenderung meniru contoh yang sudah ada.	Pementasan sangat sederhana atau tidak ada unsur kreativitas sama sekali.
Kerja Sama dan Kekompakan Tim	Semua anggota kelompok bekerja sama dengan solid dari penyusunan skrip hingga pementasan. Terlihat kekompakan yang tinggi.	Sebagian besar anggota kelompok bekerja sama dengan baik, tetapi ada sedikit masalah koordinasi.	Kerja sama kelompok kurang terjalin. Terlihat ada beberapa anggota yang tidak berpartisipasi.	Tidak ada kerja sama kelompok. Satu-dua orang mendominasi pementasan.

Pedoman penilaian:

85-100 : Sangat Baik

70-84 : Baik

55-69 : Cukup

<55 : Perlu bimbingan

Rumus nilai Akhir (rentang 0–100)

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100$$

1. Tabel Pengalaman Belajar Setiap Aktivitas

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik Pengalaman Belajar
Aktivitas 1.6 Ayo, Amati Lingkungan Sekitarmu!	Memahami	Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.
Aktivitas 1.7 Ayo, Cari Tahu dari Lingkungan Sekitarmu!	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Aktivitas 1.8 Ayo, Amati dan Diskusikan Bersama!	Memahami	Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif
Aktivitas 1.9 Ayo, Amati Lingkungan Sekitarmu!	Mengaplikasi	Mengembangkan pemahaman dengan eksplorasi lebih lanjut. Berpikir Kritis dan mencari solusi inovatif berdasarkan pengetahuan yang ada.
Aktivitas 1.10 Ayo, lakukan eksplorasi produk-produk ekspor dari kawasan Asia.	Memahami	Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif.
Aktivitas 1.11 Ayo, analisis berbagai jenis sumber daya alam di wilayah tempat tinggalmu atau di wilayah lain.	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
Aktivitas 1.12 Ayo lakukan analisis sederhana terkait dampak kegiatan ekspor dan impor terhadap ekonomi lokal.	Memahami	Menstimulasi proses berpikir peserta didik.
	Merefleksi	Menerapkan strategi berpikir.

Aktivitas 1.6

Pada Aktivitas 1.6, peserta didik diminta untuk melakukan pengamatan secara mandiri terkait produk-produk yang bisa digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan darimana produk tersebut berasal. Aktivitas 1.6 bertujuan untuk memberikan gambaran tentang banyaknya produk impor yang masuk ke Indonesia dan mengapa barang tersebut bisa masuk ke Indonesia serta mengaitkannya dengan konsep perdagangan internasional. Aktivitas yang disajikan sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari tentang penggunaan barang-barang impor oleh peserta didik. Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam memandu peserta didik untuk mengerjakan aktivitas ini sebagai berikut.

1. Ajukan pertanyaan kepada peserta didik,
“Coba amati lingkungan sekitarmu, produk apa saja yang kamu gunakan dan darimana produk tersebut berasal? Apa yang akan terjadi apabila produk yang kita butuhkan tidak bisa dihasilkan di dalam negeri?
Pertanyaan yang diajukan oleh guru dapat memacu keingintahuan peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari.
2. Bagi peserta didik dalam beberapa kelompok dan arahkan untuk membaca petunjuk pengerjaan aktivitas 1.6 di buku masing-masing.
3. Sampaikan kepada peserta didik, aktivitas ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang banyaknya produk yang bisa dihasilkan di dalam negeri maupun dihasilkan oleh negara lain.
4. Setelah peserta didik selesai melakukan pengamatan dan menuliskan hasil pengamatannya, arahkan peserta didik untuk mengaitkan proses pengamatan tersebut dengan perdagangan internasional. Pada tahapan ini, diharapkan peserta didik memiliki kesadaran bahwa mereka turut berperan dalam kegiatan perdagangan internasional walaupun statusnya hanya sebagai konsumen. Pada tahap ini, guru juga bisa mengarahkan peserta didik untuk menganalisis kenapa produk tersebut diimpor dari negara lain atau adakah peluang untuk produk tersebut bisa dihasilkan di dalam negeri.

Aktivitas 1.7

Setelah mengerjakan aktivitas ini, peserta didik dapat membedakan contoh kegiatan ekspor dan impor. Kegiatan ekspor dan impor merupakan kegiatan penting yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran menjadi lebih relevan karena peserta didik melihat bahwa kegiatan ekspor dan impor yang dilakukan memiliki pengaruh terhadap pemenuhan kebutuhan masyarakat. Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam memandu peserta didik untuk mengerjakan aktivitas ini sebagai berikut.

1. Mulailah kegiatan dengan meminta peserta didik untuk menjelaskan kembali perbedaan kegiatan ekspor dan impor.
2. Pandu peserta didik untuk mencari contoh kegiatan ekspor dan impor yang dilakukan Indonesia dari sumber yang relevan dan minta peserta didik untuk melengkapi tabel yang tersedia. Kegiatan ini akan memantik rasa keingintahuan peserta didik terhadap hal lain, seperti pengaruh kegiatan ekspor dan impor terhadap pemenuhan kebutuhan masyarakat.
3. Guru dapat menunjuk beberapa peserta didik untuk menyampaikan hasil temuannya di depan kelas.

Aktivitas 1.8

Setelah mempelajari perbedaan antara kegiatan ekspor dan impor, pada aktivitas ini lebih difokuskan untuk mencari tahu produk ekspor khususnya di Indonesia. Setelah mempelajari aktivitas ini, peserta didik diharapkan memiliki kesadaran bahwa ternyata Indonesia memiliki produk ekspor unggulan yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Aktivitas ini juga akan menilai kemampuan peserta didik dalam menginterpretasi peta. Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam memandu peserta didik untuk mengerjakan aktivitas ini sebagai berikut.

1. Mulailah kegiatan dengan membentuk kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 3-4 peserta didik.
2. Guru bisa menampilkan peta persebaran produk ekspor di depan kelas.
3. Guru memandu peserta didik untuk menemukan informasi yang terdapat di dalam peta. Murid diharapkan fokus dan memiliki konsentrasi untuk mengerjakan tahapan ini.

4. Di akhir pembelajaran, tanyakan manfaat apa yang didapatkan oleh peserta didik dari proses mengamati peta tersebut.

Berikut merupakan petunjuk jawaban aktivitas 1.8

1. Informasi apa yang kalian dapatkan dari peta tersebut?

- Indonesia memiliki produk unggulan seperti kopi, karet, minyak sawit, padi, dan coklat.
- Setiap daerah di Indonesia memiliki produk unggulan yang bisa diekspor ke negara lain.

(Jawaban peserta didik akan lebih beragam)

2. Tentukan pernyataan berikut ini dalam kategori sesuai dan tidak sesuai.

No.	Pernyataan	Sesuai	Tidak Sesuai
a.	Minyak sawit merupakan komoditas unggulan ekspor Indonesia karena jumlah produksinya merupakan yang terbesar dibanding komoditas lainnya.	√	
b.	Kopi merupakan salah satu komoditas yang banyak dihasilkan di wilayah Sumatera.	√	
c.	Jumlah produksi komoditas kakao lebih besar dibandingkan komoditas karet.		√
d.	Padi merupakan salah satu komoditas yang banyak dihasilkan di pulau Kalimantan.		√
e.	Salah satu produk unggulan ekspor dari Pulau Papua yaitu kakao dan produk lainnya.		√

Setelah mengerjakan aktivitas ini, peserta didik tidak hanya memiliki pengetahuan tentang persebaran produk ekspor, akan tetapi memahami peta persebarannya (kaitan dengan bidang geografi).

Aktivitas 1.9

Aktivitas 1.9 difokuskan untuk mencari informasi lebih detail tentang produk ekspor unggulan dari daerah tempat tinggal peserta didik. Aktivitas ini bisa dikerjakan di luar pembelajaran di kelas. Dalam proses observasi, bisa dilakukan secara langsung dengan berkunjung ke dinas perdagangan di wilayah tempat tinggal peserta didik. Apabila tidak memungkinkan, proses observasi atau pencarian data bisa dilakukan melalui internet.

Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam memandu peserta didik untuk mengerjakan aktivitas ini sebagai berikut.

1. Mulailah dengan membagi peserta didik dalam beberapa kelompok.
2. Arahkan peserta didik untuk membaca langkah-langkah pengerjaan proyek secara berkelompok.
3. Guru memandu peserta didik mulai dari tahapan identifikasi, observasi hingga analisis keunggulan produk. Untuk mendapatkan data, guru dapat mendorong peserta didik melakukan observasi secara langsung diluar jam pelajaran. Apabila tidak memungkinkan, proses observasi dilakukan dengan mencari data dari internet atau sumber lainnya yang relevan. Dalam proses melakukan eksplorasi, peserta didik akan dihadapkan pada pengetahuan baru yang belum mereka jumpai sebelumnya.
4. Arahkan peserta didik untuk menyajikan hasil diskusi dalam bentuk infografik. Dalam pengerjaan proyek ini, guru bisa berkolaborasi dengan guru seni maupun guru lain untuk mengajarkan anak membuat infografik menggunakan aplikasi desain *online* seperti Canva atau bentuk lainnya. Apabila tidak memungkinkan, peserta didik dapat membuat infografik secara manual.
5. Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan hasil diskusinya.

Manfaat yang akan peserta didik peroleh dari aktivitas ini yaitu peserta didik dilatih untuk mencari dan mengumpulkan data, menganalisis data serta menyajikannya dalam bentuk infografik. Proses ini akan menghasilkan kebermanfaatan ilmu yang peserta didik peroleh dari kegiatan lain di luar kelas. Aktivitas pembelajaran yang dilakukan juga menyenangkan karena peserta didik akan melakukan penelitian sederhana dan peserta didik memiliki tantangan untuk melakukan sesuatu hal yang baru sehingga dapat menginspirasi peserta didik lainnya.

Aktivitas 1.10

Pada aktivitas 1.10, peserta didik diminta untuk mencari informasi tentang produk ekspor dari Asia. Apabila memungkinkan, guru dapat meminta peserta didik untuk mencari produk ekspor dari benua lain agar peserta didik dapat mengetahui keseluruhan produk ekspor yang diperjualbelikan antar negara-negara di dunia. Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam memandu peserta didik untuk mengerjakan aktivitas ini sebagai berikut.

1. Mulai kegiatan dengan membagi peserta didik dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok diberi peta yang berbeda. Contoh pembagian kelompok sebagai berikut.

- Kelompok 1 eksplorasi produk ekspor Asia
- Kelompok 1 eksplorasi produk ekspor Australia
- Kelompok 1 eksplorasi produk ekspor Eropa, dan seterusnya.

Apabila tidak memungkinkan, cukup mengeksplor produk ekspor di wilayah Asia saja.

2. Guru membagi kertas yang berisi peta Asia (atau peta benua lain apabila memungkinkan). Di dalam peta hanya terdapat keterangan nama setiap wilayahnya saja.
3. Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk mencari produk unggulan ekspor dari masing-masing negara di kawasan Asia, kemudian warnai peta sesuai dengan warna komoditas produk unggulan tersebut.

Setelah mengerjakan aktivitas ini, peserta didik akan menyadari bahwa setiap negara di dunia memiliki peluang untuk melakukan ekspor. Aktivitas ini tidak hanya bermakna bagi peserta didik, tapi juga menggembirakan karena peserta didik secara kolaboratif diminta untuk mencari data dan mewarnai peta.

Aktivitas 1.11

Perbedaan Sumber Daya Alam (SDA) menjadi salah satu faktor pendorong kegiatan perdagangan internasional. Aktivitas 1.11 meminta peserta didik untuk menganalisis kenapa setiap daerah atau negara memiliki SDA yang berbeda. Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam memandu peserta didik untuk mengerjakan aktivitas ini sebagai berikut.

1. Mulailah dengan membagi peserta didik untuk berpasangan. Usahakan tidak hanya berpasangan dengan teman sebangku, tapi memperhatikan juga kemampuan masing-masing peserta didik.
2. Ajukan pertanyaan, “Kenapa setiap daerah memiliki sumber daya alam yang berbeda?”.
3. Guru meminta peserta didik untuk mencari berbagai jenis sumber daya alam di daerah maupun negara lain. Cari informasi kenapa sumber daya alam tersebut hanya terdapat di wilayah tersebut.
4. Guru meminta peserta didik untuk melengkapi tabel yang terdapat di buku siswa. Contoh pengisian tabel sebagai berikut.

No.	Jenis Sumber Daya Alam	Daerah/Negara Asal	Alasan mengapa SDA tersedia di wilayah tersebut
1.	Kelapa Sawit	Sumatera (Indonesia)	Sumatera memiliki iklim tropis yang ideal dengan curah hujan tinggi dan sinar matahari yang cukup. Wilayah ini memiliki tanah yang subur dan kaya akan unsur hara.
2.	Nikel	Pulau Sulawesi, Pulau Maluku	Pengaruh dari letak geologis, Pulau Sulawesi memiliki jenis batuan ultrabasa yang kaya akan nikel.

5. Guru memilih secara acak beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas.

Setelah mengerjakan aktivitas ini, peserta didik diharapkan memiliki kesadaran bahwa tidak semua wilayah dianugerahi sumber daya alam dan setiap daerah memiliki sumber daya alam yang berbeda-beda.

Aktivitas 1.12

Pada akhir materi perdagangan internasional, peserta didik diminta untuk menganalisis dampak dari kegiatan ekspor dan impor. Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam memandu peserta didik untuk mengerjakan aktivitas ini sebagai berikut.

1. Mulailah kegiatan dengan membagi peserta didik dalam beberapa kelompok.
2. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengingat kembali contoh-contoh kegiatan ekspor dan impor pada aktivitas 1.7. Guru bisa menggunakan

aktivitas 1.12 sebagai lanjutan dari aktivitas 1.7 untuk mengetahui dampak dari kegiatan ekspor dan impor tersebut.

3. Guru memberikan contoh sederhana bagaimana dampak dari kegiatan ekspor dan impor tersebut bagi masyarakat.
4. Guru memandu peserta didik untuk mengerjakan aktivitas 1.12.
5. Guru meminta peserta didik untuk menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas.

Berikut merupakan pedoman jawaban untuk aktivitas 1.12.

No.	Kegiatan ekspor/impor	Dampak
1.	Pada tahun 2024, Indonesia membeli beras dari Thailand sebanyak 1,19 juta ton.	Ketersediaan beras di dalam negeri bertambah. Harga beras bisa lebih murah karena melimpahnya stok beras impor. Mengancam ketahanan pangan dalam negeri, karena bergantung pada negara lain.
2.	Selama tahun 2024, Sulawesi Tenggara mengirimkan udang sebanyak 271,87 ton ke salah satu negara di kawasan Eropa.	Bertambahnya penerimaan bagi pelaku ekspor udang. Meningkatkan kesempatan kerja bagi warga lokal (nelayan, petambak udang, dan lainnya)

Setelah mengerjakan aktivitas ini, peserta didik akan memahami bahwa kegiatan ekspor dan impor memiliki dampak positif maupun negatif terhadap kondisi ekonomi suatu negara. Murid juga akan merasakan dampak secara langsung maupun tidak langsung dari kegiatan ekspor maupun impor. Setelah mengerjakan aktivitas ini, diharapkan peserta didik memahami dampak positif dan negatif dari kegiatan perdagangan internasional sehingga bisa bijak untuk menggunakan produk lokal maupun produk asing.

1. Pembelajaran Berdiferensiasi

Tabel berikut ini akan membantu guru dalam mengelola pembelajaran untuk memastikan setiap peserta didik dapat memaksimalkan potensi dan termotivasi, serta berpartisipasi secara aktif. Hasil asesmen awal dapat dijadikan sebagai rujukan untuk memetakan kemampuan peserta didik. Bagi peserta didik yang termasuk kategori siap belajar, peserta didik bisa diarahkan untuk mengerjakan berbagai aktivitas tanpa bimbingan langsung oleh guru.

Bagi peserta didik yang belum siap belajar, guru bisa menampilkan contoh yang lebih sederhana barang dan membimbing secara langsung dalam proses pengamatan atau pengerjaan tugas. Berikut merupakan penjabaran secara detail pembelajaran diferensiasi pada sub bab ini.

Aspek Diferensiasi	Bentuk Diferensiasi	Contoh Kegiatan	Keterangan
Diferensiasi konten	Sumber belajar	Guru menyediakan berbagai sumber belajar seperti video pembelajaran, infografik, dan wacana tentang perdagangan internasional.	Memfasilitasi peserta didik dengan gaya belajar visual, auditori, atau pembaca/penulis.
	Tingkat kesukaran konten	Guru membuat pertanyaan yang bervariasi berdasarkan kemampuan peserta didik. Pada beberapa aktivitas, guru dapat mengurangi jumlah pertanyaan yang akan diajukan. Selain itu, guru dapat menyediakan langsung berbagai informasi yang seharusnya bisa digali oleh peserta didik pada kondisi tertentu. Sebagai contoh, pada aktivitas 1.7 peserta didik diminta untuk mencari contoh kegiatan ekspor dan impor. Apabila tidak memungkinkan, guru dapat menyediakan contoh kegiatan ekspor dan impor sehingga peserta didik hanya membedakan kegiatan ekspor dan impornya saja.	Memfasilitasi peserta didik sesuai dengan kemampuannya.
Diferensiasi proses	Kerja mandiri dan diskusi kelompok	Guru memfasilitasi antar kelompok untuk berdiskusi dalam mengumpulkan informasi. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk melakukan tutor teman sebaya.	Memfasilitasi peserta didik dalam mengasah kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif.

Aspek Diferensiasi	Bentuk Diferensiasi	Contoh Kegiatan	Keterangan
	Kunjungan	Guru dapat menginstruksikan peserta didik untuk melakukan kunjungan ke lembaga tertentu untuk mencari data. Apabila tidak memungkinkan, cukup menggali informasi melalui internet dari sumber terpercaya.	Memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru.
	Proyek interaktif	Guru memberikan pilihan proyek kepada peserta didik.	Memfasilitasi peserta didik untuk mengasah kemampuan kreativitas dan kolaboratif.
Diferensiasi produk	Produk akhir pembelajaran	Guru dapat meminta peserta didik untuk menyajikan hasil diskusi dalam bentuk poster, infografik, maupun laporan mini.	Mengembangkan kreativitas peserta didik dalam membuat sebuah karya.

2. Miskonsepsi/ Materi Sensitif

- 1) Impor selalu dianggap buruk. Impor diperlukan ketika suatu negara tidak dapat memenuhi kebutuhan masyarakatnya. Hal yang harus dihindari adalah memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap barang impor.
- 2) Kegiatan ekspor dan impor hanya dilakukan oleh pemerintah. Faktanya individu, masyarakat, maupun pelaku ekonomi lainnya dapat terlibat secara langsung dalam kegiatan perdagangan internasional.

3. Keamanan dan Keselamatan Kerja (K3)

Selama proses pembelajaran, guru dapat mengingatkan peserta didik, untuk:

- Mencari materi pembelajaran atau informasi dari sumber yang relevan, tidak mencari informasi/materi dari situs yang tidak kredibel.
- Mengingatkan peserta didik untuk tidak sembarang mengunduh aplikasi digital untuk mencari data.

4. Asesmen Formatif

Aktivitas 1.6 merupakan asesmen formatif yang bisa digunakan untuk melihat hasil pengamatan peserta didik terhadap penggunaan produk dalam kehidupan sehari-hari. Berikut ini merupakan contoh instrumen asesmen formatif 1.6.

Indikator	Kriteria		
	Mulai berkembang	Cakap	Mahir
Melakukan pengamatan	Melakukan pengamatan dan mendata produk dan asal negaranya dengan bantuan guru atau peserta didik lain.	Mampu melakukan pengamatan secara mandiri, mendata produk dan asal negaranya.	Mampu melakukan pengamatan secara mandiri, mendata produk dan asal negaranya, dan menunjukkan alur peta persebaran produknya
Menjelaskan kaitan pengamatan dengan konsep perdagangan internasional	Belum mampu mengaitkan hasil pengamatan dengan konsep perdagangan internasional.	Mampu mengaitkan hasil pengamatan dengan konsep perdagangan internasional dengan bantuan guru.	Mampu mengaitkan hasil pengamatan dengan konsep perdagangan internasional dengan menggunakan bahasa sendiri.

Skor akhir = $\times 100$

Kriteria

- 85–100 = Sangat Baik
- 70–84 = Baik
- 55–69 = Cukup
- < 55 = Perlu bimbingan

Aktivitas 1.7 dirancang agar peserta didik mampu membedakan kegiatan ekspor maupun impor. Aktivitas 1.7 bisa juga digunakan sebagai asesmen formatif. Berikut ini merupakan rubrik penilaiannya.

Kriteria Penilaian	Baru berkembang (1)	Layak (2)	Cakap (3)	Mahir (4)
Pemahaman konsep	Tidak dapat menjelaskan perbedaan kegiatan ekspor dan impor.	Menjelaskan perbedaan kegiatan ekspor dan impor meskipun masih keliru.	Menjelaskan perbedaan kegiatan ekspor dan impor dengan cukup jelas, tapi belum bisa memberikan contoh sederhana.	Menjelaskan perbedaan kegiatan ekspor dan impor dengan benar dan disertai contoh sederhana.
Memberikan contoh	Memberikan contoh tapi kurang tepat dan masih keliru.	Hanya mampu memberi contoh salah satu kegiatan ekspor atau impor saja.	Hanya mengisi contoh kegiatan ekspor dan impor dengan benar tapi tidak sesuai instruksi (diminta 10 contoh kegiatan, ini contoh yang ditulis kurang dari 10).	Melengkapi tabel contoh kegiatan ekspor dan impor dengan benar dan sesuai instruksi.
Penyampaian di depan kelas	Tidak bisa menyampaikan jawaban dengan baik dan runtut.	Menyampaikan jawaban dengan cukup jelas meskipun masih terbata-bata.	Menyampaikan jawaban dengan jelas meskipun tidak runtut.	Menyampaikan jawaban dengan runtut, menggunakan bahasa sederhana dan mudah dipahami.

Skor akhir = $\times 100$

Kriteria

- 85–100 = Sangat Baik
- 70–84 = Baik
- 55–69 = Cukup
- < 55 = Perlu bimbingan

1. Tabel Pengalaman Belajar Setiap Aktivitas

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik Pengalaman Belajar
Aktivitas 1.13: Ayo, amati lingkungan di sekitarmu! Menenal Keberagaman di Daerahku	Memahami	Murid dapat mengidentifikasi dan menjelaskan bentuk-bentuk keberagaman suku, bahasa, agama, dan budaya yang ada di daerah tempat tinggalnya berdasarkan hasil pengamatan dan informasi dari berbagai sumber.
Aktivitas 1.14: Ayo, amati lingkungan sekitarmu! Menemukan Ciri Masyarakat Majemuk di Sekitarku	Merefleksikan	Murid dapat menilai dan merefleksikan potensi serta tantangan hidup dalam masyarakat majemuk, serta menunjukkan sikap terbuka dan menghargai keberagaman dalam kehidupan sehari-hari.
Aktivitas 1.15: Ayo, Selidiki! Perdagangan sebagai Simpul Integrasi Bangsa	Memahami	Murid dapat menjelaskan keterkaitan antara produk unggulan daerah dan peran perdagangan antar daerah dalam memperkuat persatuan Indonesia. Mengaplikasikan Murid dapat mengidentifikasi produk unggulan dari berbagai daerah di Indonesia dan menganalisis manfaat perdagangan antardaerah melalui kerja kelompok dan pengisian tabel. Merefleksikan Murid dapat menyadari pentingnya kerja sama dan saling ketergantungan antarwilayah sebagai dasar integrasi bangsa, serta menumbuhkan sikap menghargai keberagaman ekonomi daerah.

Aktivitas 1.13

Setelah mempelajari konsep masyarakat majemuk, pada aktivitas ini peserta didik diarahkan untuk mengenali dan menggali keberagaman yang ada di daerah tempat tinggalnya sendiri. Keberagaman tersebut mencakup suku bangsa, bahasa daerah, agama atau kepercayaan, serta tradisi, adat, dan kesenian lokal yang berkembang di sekitarnya. Melalui pengamatan langsung, peserta didik akan menyadari bahwa masyarakat Indonesia terdiri atas beragam identitas budaya yang hidup berdampingan dalam satu wilayah. Aktivitas ini juga mendorong peserta didik untuk melatih kemampuan mencari informasi melalui berbagai sumber, mengolah data sosial sederhana, serta mengembangkan sikap toleran terhadap perbedaan.

Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam memandu peserta didik untuk mengerjakan aktivitas ini sebagai berikut:

1. Awali kegiatan dengan mengajak peserta didik berdiskusi ringan seputar keberagaman yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, misalnya perbedaan bahasa atau adat dalam satu lingkungan kelas.
2. Sampaikan kepada peserta didik bahwa dalam aktivitas ini mereka akan melakukan pengamatan sederhana terhadap masyarakat di daerah tempat tinggalnya seperti di sekolah, lingkungan rumah, desa, kabupaten/kota, dan provinsi di daerah tempat tinggalnya, dan menuliskan hasilnya dalam buku kerja berdasarkan delapan pertanyaan yang tersedia.
3. Guru dapat meminta peserta didik bekerja secara individu atau berpasangan. Tekankan bahwa mereka diperbolehkan menggunakan berbagai sumber informasi, seperti atlas, peta digital, artikel dari buku atau media massa, serta wawancara ringan dengan orang-orang di sekitarnya.
4. Pandu peserta didik dalam mengakses atau membaca atlas atau peta digital untuk mengidentifikasi provinsi tempat tinggal mereka.
5. Saat peserta didik mulai mengerjakan, guru berkeliling untuk memberikan bimbingan, terutama bagi peserta didik yang mengalami kesulitan menemukan data atau memahami maksud pertanyaan.

6. Setelah semua pertanyaan selesai dijawab, minta peserta didik menyiapkan hasil pengamatan mereka untuk dipresentasikan di depan kelas.
7. Pilih beberapa peserta didik secara bergiliran atau sukarela untuk menyampaikan hasil pengamatan mereka.
8. Guru memandu diskusi kelas dengan membandingkan temuan antar peserta didik. Arahkan peserta didik untuk mengidentifikasi keunikan masing-masing daerah, serta menilai bagaimana keberagaman tersebut dikelola dalam kehidupan sosial.
9. Sebagai penutup, guru dapat mengajukan pertanyaan reflektif seperti:
“Apa yang kamu pelajari dari aktivitas ini?”
“Mengapa keberagaman perlu dihargai dan dirawat?” “Apa dampaknya jika masyarakat tidak bisa menerima perbedaan?”

Melalui aktivitas ini, peserta didik tidak hanya memperoleh wawasan tentang keberagaman di daerahnya, tetapi juga belajar menghargai identitas budaya yang berbeda sebagai bagian dari kekayaan bangsa.

Aktivitas 1.14

Setelah memahami ciri-ciri masyarakat majemuk, aktivitas ini mengajak peserta didik bekerja secara kolaboratif untuk mengamati keberagaman di lingkungan sekitar. Kegiatan ini bertujuan menumbuhkan kesadaran peserta didik terhadap realitas sosial di sekeliling mereka serta melatih keterampilan menyajikan informasi secara visual dan lisan.

Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam memandu peserta didik untuk mengerjakan aktivitas ini sebagai berikut:

Sebelum Observasi (di Kelas)

1. Bagi peserta didik ke dalam kelompok kecil (3–4 orang per kelompok).
2. Sampaikan kepada peserta didik bahwa dalam aktivitas ini mereka akan melakukan pengamatan sederhana terhadap masyarakat di daerah tempat tinggalnya seperti di sekolah, lingkungan rumah, desa, kabupaten/kota, dan provinsi untuk menemukan contoh dari ciri masyarakat masyarakat majemuk yang dipilih (misalnya perbedaan budaya).

3. Bimbing kelompok menentukan fokus pengamatan (misalnya ciri masyarakat majemuk: perbedaan budaya), lalu tunjukkan contoh lembar observasi yang berisi panduan aspek/pertanyaan berdasarkan tujuh unsur budaya agar peserta didik tahu apa yang harus diamati dan dicatat.

Contoh Lembar Observasi Ciri Masyarakat Majemuk Perbedaan Budaya

No.	Unsur Budaya	Hal yang Diamati	Catatan Hasil Observasi
1.	Agama dan upacara keagamaan	Apakah ada rumah ibadah di sekitar tempat tinggal kalian? Apakah terlihat kegiatan/ritual keagamaan?	
2.	Organisasi sosial	Apakah ada kelompok masyarakat (RT, karang taruna, arisan, paguyuban)? Bagaimana interaksi antaranggota?	
3.	Sistem pengetahuan	Pengetahuan apa yang digunakan masyarakat (misalnya bertani, berdagang, menjaga kesehatan)?	
4.	Bahasa	Bahasa apa yang digunakan sehari-hari? Apakah ada perbedaan bahasa antarwarga?	
5.	Kesenian	Apakah ada seni (musik, tari, batik, wayang, arsitektur)? Bagaimana bentuknya?	
6.	Mata pencaharian	Jenis pekerjaan apa yang paling banyak ditemui (petani, pedagang, nelayan, buruh)?	
7.	Teknologi dan peralatan	Alat/teknologi apa yang digunakan masyarakat (alat masak, transportasi, HP, mesin pertanian)?	

4. Arahkan peserta didik untuk mencatat hasil pengamatan secara langsung, serta bila memungkinkan menambah informasi melalui wawancara singkat dengan orang di sekitar. Setelah itu, minta mereka mendiskusikan temuan bersama anggota kelompok.

Saat Observasi (di Lapangan)

1. Observasi biasanya dilakukan di luar kelas agar peserta didik dapat mengalami langsung fenomena budaya di lingkungan nyata, seperti pasar tradisional, kampung adat, atau ruang publik lainnya. Guru dapat memilih dua opsi pendampingan:
 - Guru ikut mendampingi secara langsung: memberikan arahan di lokasi, memastikan keteraturan kegiatan, dan membantu peserta didik ketika menemui kesulitan.
 - Guru tidak ikut secara penuh: peserta didik melakukan observasi mandiri bersama kelompok dengan bekal lembar observasi dan instruksi yang jelas sebelum observasi dilakukan.

Setelah Observasi (Kembali ke Kelas)

1. Minta setiap kelompok menyusun hasil pengamatan dalam bentuk presentasi, misalnya poster, PowerPoint, atau infografis.
2. Fasilitasi presentasi tiap kelompok secara bergiliran, lalu pandu diskusi untuk membandingkan temuan antar kelompok.
3. Arahkan peserta didik agar dapat melihat keunikan daerah masing-masing dan memahami pentingnya mengelola keberagaman dalam kehidupan sosial.
4. Tutup kegiatan dengan pertanyaan reflektif: “Apa manfaat keberagaman di lingkunganmu?” dan “Bagaimana sikap kita dalam masyarakat majemuk?”

Kegiatan ini memperkuat pemahaman peserta didik bahwa keberagaman adalah bagian dari kehidupan bersama yang harus dijaga dengan toleransi dan saling menghargai.

Aktivitas 1.15

Aktivitas ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami peran penting perdagangan sebagai jembatan integrasi antardaerah di Indonesia. Melalui diskusi kelompok, peserta didik diajak untuk mengidentifikasi produk unggulan dari berbagai daerah, melihat pola saling ketergantungan dalam perdagangan, serta menelaah kontribusinya terhadap persatuan bangsa.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan guru:

1. Bagi peserta didik menjadi kelompok kecil (3–4 orang).
2. Minta setiap kelompok mendiskusikan dan melengkapi Tabel 1.15.
3. Guru dapat menampilkan peta atau sumber visual (misalnya infografis produk ekspor daerah) sebagai pemantik diskusi kelompok.
4. Setelah tabel selesai diisi, arahkan kelompok untuk menjawab lima pertanyaan reflektif terkait makna perdagangan bagi hubungan antardaerah dan persatuan bangsa.
5. Fasilitasi presentasi hasil diskusi secara bergilir antar kelompok dan dorong perbandingan atau tambahan informasi dari kelompok lain.
6. Tutup kegiatan dengan refleksi bersama tentang pentingnya kerja sama ekonomi lintas daerah dan bagaimana semangat persatuan dapat tumbuh melalui interaksi sosial dan perdagangan.

Pembelajaran Berdiferensiasi

Tabel berikut disusun untuk membantu guru dalam mengelola pembelajaran sehingga setiap peserta didik mampu mengoptimalkan potensinya, tetap termotivasi, serta berpartisipasi secara aktif. Hasil asesmen awal dapat dijadikan acuan untuk memetakan kemampuan peserta didik. Bagi peserta didik yang sudah siap belajar, mereka dapat diarahkan untuk mengerjakan berbagai aktivitas secara mandiri tanpa pendampingan langsung dari guru. Sementara itu, bagi peserta didik yang belum siap belajar, guru dapat memberikan contoh yang lebih sederhana serta mendampingi secara langsung dalam proses pengamatan maupun pengerjaan tugas. Uraian berikut menjelaskan secara rinci penerapan pembelajaran berdiferensiasi pada sub bab masyarakat majemuk.

Aspek Diferensiasi	Bentuk Diferensiasi	Contoh Kegiatan	Keterangan
Diferensiasi konten	Sumber belajar	Guru menyediakan berbagai sumber belajar seperti video pembelajaran, infografis, dan wacana masyarakat majemuk.	Memfasilitasi peserta didik dengan gaya belajar visual, auditori, atau pembaca/penulis.

Aspek Diferensiasi	Bentuk Diferensiasi	Contoh Kegiatan	Keterangan
	Tingkat kesukaran konten	Guru membuat pertanyaan yang bervariasi berdasarkan kemampuan peserta didik. Pada beberapa aktivitas, guru dapat mengurangi jumlah pertanyaan yang akan diajukan.	Memfasilitasi peserta didik sesuai dengan kemampuannya.
		Selain itu, guru dapat menyediakan langsung berbagai informasi yang seharusnya bisa digali oleh peserta didik pada kondisi tertentu. Sebagai contoh, pada aktivitas 1.14 peserta didik diminta untuk mencari melakukan pengamatan sederhana di lingkungan sekitar. Apabila tidak memungkinkan, guru menyiapkan artikel sederhana, kliping koran, atau cerita pendek tentang keberagaman budaya (misalnya tradisi perayaan agama, kesenian daerah, atau penggunaan bahasa daerah). Murid kemudian mengisi lembar observasi berdasarkan isi teks.	
Diferensiasi proses	Kerja mandiri dan diskusi kelompok	Guru memfasilitasi antar kelompok untuk berdiskusi dalam mengumpulkan informasi. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk melakukan tutor teman sebaya.	Memfasilitasi peserta didik dalam mengasah kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif.

Aspek Diferensiasi	Bentuk Diferensiasi	Contoh Kegiatan	Keterangan
	Observasi sederhana	Guru dapat menginstruksikan untuk melakukan observasi sederhana untuk mencari data. Apabila tidak menungkinkan, cukup menggali informasi melalui internet dari sumber terpercaya.	Memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru.
	Proyek interaktif	Guru memberikan pilihan proyek kepada peserta didik.	Memfasilitasi peserta didik untuk mengasah kemampuan kreativitas dan kolaboratif.
Diferensiasi produk	Produk akhir pembelajaran	Guru dapat meminta peserta didik untuk menyajikan hasil diskusi dalam bentuk poster, PowerPoint, atau infografis.	Mengembangkan kreativitas peserta didik dalam membuat sebuah karya.

Miskonsepsi/ Materi Sensitif

- 1) Masyarakat majemuk selalu rentan konflik, namun tidak semua masyarakat majemuk mengalami konflik. Banyak masyarakat yang justru hidup harmonis karena memiliki budaya toleransi dan mekanisme sosial untuk mengelola perbedaan.
- 2) Suku mayoritas selalu paling berkuasa. Dalam masyarakat demokratis, semua warga negara memiliki hak yang setara, terlepas dari suku, agama, atau latar belakang budayanya.
- 3) Simbol-simbol budaya tertentu (pakaian, adat, bahasa). Waspada! nada ejekan, stereotip atau diskriminasi. Dorong sikap menghargai, bukan membandingkan secara superior-inferior.

Keamanan dan Keselamatan Kerja (K3)

Selama proses pembelajaran, guru dapat mengingatkan peserta didik, untuk:

- Mencari materi pembelajaran atau informasi dari sumber yang relevan, tidak mencari informasi/materi dari situs yang tidak kredibel/tidak terpercaya.

Asesmen Formatif

Aktivitas 1.14 merupakan asesmen formatif yang bisa digunakan untuk melihat hasil pengamatan peserta didik terhadap ciri masyarakat majemuk dalam kehidupan sehari-hari.

Kegiatan : Menemukan Ciri Masyarakat Majemuk di Sekitarku

Jenis Penilaian : Observasi dan Presentasi Kelompok

No.	Nama Kelompok/Murid	Aspek yang Dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)	Skor Diperoleh	Catatan Guru
1		Melakukan Pengamatan	Mampu mengamati secara lengkap dan mandiri berbagai ciri masyarakat majemuk	Mengamati dengan bantuan guru/teman, mencatat sebagian ciri	Mengamati sebagian ciri, perlu banyak bantuan	Tidak mampu mengamati atau temuan tidak relevan		
2		Mendata Unsur Budaya	Mencatat seluruh 7 unsur budaya lengkap, sistematis, dan akurat	Mencatat sebagian besar unsur budaya cukup lengkap dan relevan	Mencatat beberapa unsur budaya, sebagian kurang relevan	Tidak mampu mencatat unsur budaya atau catatan tidak relevan		
3		Menyajikan Hasil Pengamatan	Menyajikan hasil pengamatan jelas, sistematis, menggunakan bahasa sendiri, menarik	Menyajikan cukup jelas dan sistematis, sebagian perlu bantuan	Penyajian kurang jelas, kurang sistematis, banyak bantuan	Tidak mampu menyajikan hasil atau penyajian tidak relevan		

No.	Nama Kelompok/Murid	Aspek yang Dinilai	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)	Skor Diperoleh	Catatan Guru
4		Mengaitkan Hasil Pengamatan dengan Konsep	Mampu mengaitkan pengamatan dengan konsep masyarakat majemuk dan memberi contoh relevan	Mengaitkan sebagian pengamatan dengan konsep, beberapa contoh relevan	Hanya mengaitkan sebagian kecil pengamatan, contoh kurang tepat	Tidak mampu mengaitkan hasil pengamatan dengan konsep		

Petunjuk Penggunaan:

1. Guru memberi tanda centang (✓) di kolom yang sesuai dengan kriteria skor tiap aspek.
2. Kolom “Skor Diperoleh” diisi angka sesuai skor yang dicentang.
3. Kolom “Catatan Guru” diisi komentar singkat yang relevan, misalnya: “Perlu bimbingan bahasa saat presentasi”; “Sudah mandiri mencatat unsur budaya”
4. Total skor dijumlahkan untuk menghitung **nilai akhir**:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan Nilai Akhir:

- 85 – 100 : Sangat Baik
- 70 – 84 : Baik
- 55 – 69 : Cukup
- < 55 : Perlu Bimbingan

G. Sumatif

Guru dapat menggunakan uji kompetensi dan aktivitas 1.9 sebagai alternatif asesmen sumatif Bab 1.

Tabel Pedoman Penskoran Asesmen Sumatif Bab 1

Tipe soal	Skor	Nilai akhir
Pilihan Ganda	10	NA = x 100

Aktivitas 1.9 bisa juga dijadikan sebagai asesmen sumatif. Aktivitas ini meminta peserta didik untuk melakukan eksplorasi dan analisis potensi ekspor di wilayah tempat tinggal peserta didik dan menyajikannya dalam bentuk infografis. Berikut ini merupakan pedoman penskoran aktivitas 1.9.

Indikator	Kriteria		
	Mulai berkembang	Berkembang	Mahir
Komponen (Kelengkapan isi infografik)	Komponen laporan yang disajikan tidak lengkap.	Komponen laporan yang disajikan lengkap, akan tetapi menggunakan bahasa yang kurang dipahami.	Komponen laporan disajikan lengkap, detail, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
Kreativitas dalam penyajian produk	Produk dibuat secara sederhana	Produk dibuat menggunakan platform digital meskipun penyajiannya belum sempurna.	Produk dibuat menggunakan platform digital dan mudah untuk dipahami penyajiannya.
Presentasi	Mulai mampu menyampaikan informasi meskipun terbata-bata.	Sudah mampu menyampaikan informasi, meskipun masih harus melihat teks.	Menyampaikan informasi secara detail dan tanpa melihat teks.

H. Kunci Jawaban

Berikut ini merupakan kunci jawaban uji kompetensi yang ada di Bab 1.

1. Jika teori “*Out of Taiwan*” digunakan untuk menjelaskan asal usul nenek moyang bangsa Indonesia, maka penyebab utama persebaran migrasi tersebut dapat dianalisis sebagai akibat dari ...
 - A. Kebutuhan mendesak akan sumber daya logam dan tanah pertanian subur di Selatan.
 - B. Perkembangan bahasa dan sistem komunikasi sosial antar etnis yang semakin kompleks.

- C. Dorongan ekologis dan demografis yang menuntut ekspansi ke wilayah-wilayah baru.**
- D. Kehendak spiritual untuk mencari wilayah suci yang lebih dekat dengan nenek moyang.
2. Meskipun Teori *Out of Africa* menekankan bahwa semua manusia modern berasal dari Afrika, namun persebaran selanjutnya hingga ke Nusantara menunjukkan adaptasi dan variasi genetik yang kompleks. Berdasarkan pemahaman ini, manakah pernyataan yang paling tepat menggambarkan implikasi dari variasi genetik yang terjadi pada nenek moyang bangsa Indonesia setelah gelombang migrasi dari Afrika?
- A. Variasi genetik tersebut secara langsung menunjukkan bahwa nenek moyang Indonesia hanya memiliki satu garis keturunan tunggal yang dominan.
- B. Kompleksitas variasi genetik mengindikasikan adanya interaksi dan percampuran gen antar kelompok migran serta adaptasi terhadap lingkungan baru.**
- C. Variasi genetik di Nusantara membuktikan bahwa migrasi dari Afrika tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap populasi lokal.
- D. Perbedaan genetik yang ditemukan di Indonesia semata-mata disebabkan oleh mutasi spontan tanpa adanya faktor migrasi global.
3. Jalur Rempah Nusantara bukan hanya sekadar rute perdagangan komoditas, melainkan juga wadah interaksi budaya yang intens. Apabila kita menganalisis dampak sosial dan budaya dari Jalur Rempah, manakah pernyataan yang paling komprehensif menggambarkan signifikansi interaksi tersebut bagi pembentukan identitas bangsa Indonesia?
- A. Interaksi di Jalur Rempah hanya menyebabkan pertukaran barang mewah tanpa adanya asimilasi budaya yang mendalam di masyarakat lokal.
- B. Jalur Rempah memicu terjadinya isolasi budaya, di mana setiap komunitas mempertahankan tradisi lokal tanpa pengaruh dari luar.
- C. Interaksi di Jalur Rempah secara signifikan memicu akulturasi budaya dalam bahasa, agama, seni, dan sistem kepercayaan yang memperkaya identitas multikultural bangsa.**

- D. Pengaruh sosial dan budaya Jalur Rempah terbatas pada praktik kuliner dan pengobatan tradisional yang bersifat superficial.
4. Pentingnya rempah pada masa lalu tidak hanya terletak pada nilai ekonominya sebagai komoditas perdagangan, tetapi juga sebagai pemicu penjelajahan dan kolonisasi. Dari sudut pandang politis, bagaimana kita dapat menganalisis dampak jalur rempah terhadap perubahan geopolitik di Nusantara dan dunia?
- A. Jalur rempah hanya menyebabkan peningkatan kemakmuran lokal tanpa perubahan signifikan pada struktur kekuasaan global.
- B. Rempah-rempah memicu persaingan ketat antar kekuatan Eropa untuk menguasai sumber dan jalur perdagangannya, yang berujung pada kolonialisme dan perubahan peta politik.**
- C. Ketersediaan rempah yang melimpah mendorong bangsa Eropa untuk menjalin aliansi damai dengan kerajaan-kerajaan Nusantara, tanpa campur tangan militer.
- D. Pengaruh jalur rempah terbatas pada kebijakan ekonomi internal kerajaan-kerajaan lokal tanpa ada intervensi dari kekuatan asing.
5. Dalam rangka meningkatkan kerjasama dengan negara lain, Indonesia banyak memberikan kemudahan bagi perusahaan-perusahaan asing untuk membuka perusahaannya di Indonesia. Dampak yang akan dirasakan oleh Indonesia yaitu
- A. Terbukanya kesempatan kerja bagi penduduk Indonesia.**
- B. Semakin tingginya ketergantungan terhadap negara lain.
- C. Berkurangnya penerimaan negara dari kegiatan tersebut.
- D. Semakin meningkatnya kualitas konsumsi masyarakat Indonesia.
6. Untuk melindungi industri dalam negeri, pemerintah memberlakukan kebijakan penetapan tarif untuk setiap barang yang masuk ke dalam negeri. Dampak kebijakan tersebut yaitu
- A. permintaan terhadap barang impor akan tetap.
- B. harga barang impor akan mengalami penurunan.
- C. jumlah barang yang diimpor akan semakin bertambah.
- D. harga barang impor akan mengalami kenaikan.**

7. Pemerintah menerapkan kebijakan untuk membatasi jumlah buah-buahan seperti anggur, apel, dan jeruk yang dikirim dari negara lain. Kebijakan tersebut dinamakan
- tarif
 - kuota**
 - subsidi
 - dumping
8. Cermati infografis berikut ini!



Berdasarkan infografis “Potret Toleransi Indonesia” yang menunjukkan peningkatan toleransi antarumat beragama, nilai Indeks Kerukunan Umat Beragama (KUB) Indonesia pada tahun 2019 adalah

- 70,90 %
- 71,85 %
- 73,83 %**
- 75,00 %

9. Mari simak cerita berikut ini!

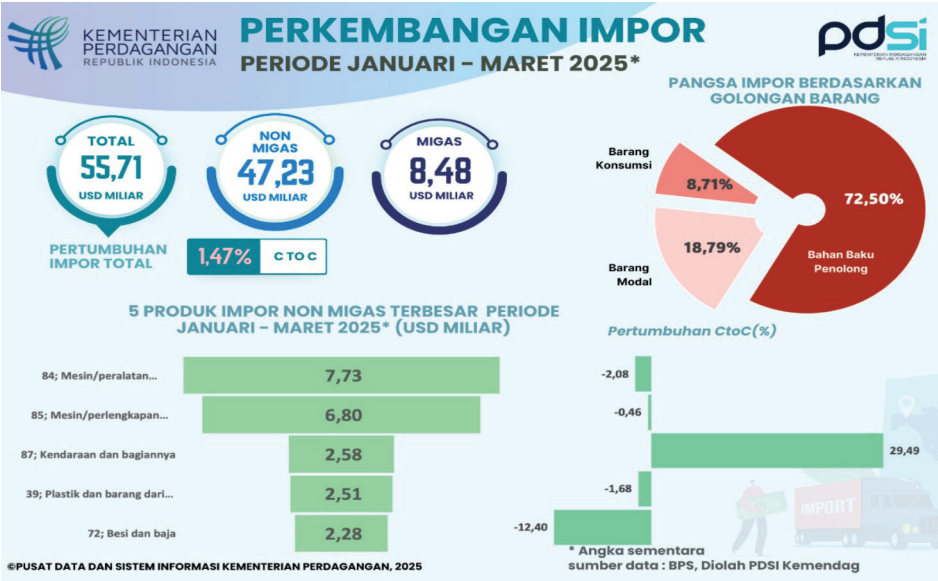
Proses terbentuknya bangsa Indonesia sebagai negara yang utuh dan bersatu tidak terjadi secara tiba-tiba, melainkan melalui perjalanan sejarah yang panjang. Sejak masa Kerajaan Sriwijaya dan Majapahit, upaya **integrasi** wilayah Nusantara sudah dilakukan, meskipun masih bersifat rapuh karena lebih banyak ditempuh melalui penaklukan.

Masa penjajahan Belanda justru menjadi titik balik yang penting karena penderitaan bersama mendorong tumbuhnya kesadaran nasional. Kesadaran ini menjadi dasar kuat bagi proses integrasi bangsa yang lebih kokoh. Puncaknya terjadi pada 28 Oktober 1928, saat para pemuda dari berbagai daerah menyatakan tekad untuk bersatu sebagai satu bangsa, satu tanah air, dan satu bahasa.

Berdasarkan bacaan di atas, apa makna kata **integrasi** dalam kalimat *upaya integrasi wilayah Nusantara sudah dilakukan?*

- A. “Perebutan kekuasaan antar kerajaan di berbagai daerah”.
- B. “Penyatuan berbagai kelompok dan wilayah menjadi satu kesatuan yang utuh”.
- C. “Penjajahan wilayah Nusantara oleh kerajaan asing”.
- D. “Pemisahan wilayah berdasarkan perbedaan suku dan agama”.

10. Perhatikan infografis berikut ini.



Sumber : [Sumber: Kementerian Perdagangan \(2025\)](#)

Berdasarkan infografis tersebut, berikan tanda centang (✓) pada jawaban benar atau salah.

Pernyataan	Benar	Salah
Total nilai impor Indonesia selama periode Januari-Maret 2025 mencapai 47,23 US\$ dollar.		✓
Produk yang diimpor oleh Indonesia terdiri dari kelompok migas dan nonmigas. Salah satu produk nonmigas yang diimpor yaitu kendaraan dan bagiannya.	✓	
Nilai impor migas lebih tinggi dibanding nilai impor nonmigas.		✓

I. Tindak Lanjut

No	Kriteria	Tindak lanjut
1.	Bagi peserta didik yang sudah mencapai tujuan pembelajaran.	• Diberikan kegiatan pengayaan atau tugas yang sifatnya lebih <i>advance</i>. • Tugas Pengayaan • Arahkan untuk menjadi tutor teman sebaya.
2.	Bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran.	• Guru melakukan pendampingan. Murid diberikan pertanyaan yang lebih sederhana, menerapkan tutor teman sebaya. • Beberapa aktivitas disusun untuk dikerjakan secara berpasangan maupun kelompok, dengan harapan ketika ada peserta didik yang kesulitan untuk menuntaskan tujuan pembelajaran bisa didampingi dan diarahkan.

J. Refleksi

Berikut ini adalah pemandu aktivitas refleksi yang bisa dilakukan oleh guru dan peserta didik.

1. Pemandu Aktivitas Refleksi Murid

Guru mengarahkan peserta didik untuk menilai pembelajaran setelah peserta didik mempelajari materi perdagangan internasional. Kemudian, guru mengarahkan peserta didik membuat kesimpulan materi pertemuan tersebut dengan menyinggung materi pertemuan selanjutnya, yaitu pembangunan berkelanjutan.

Adapun refleksi yang bisa diberikan kepada peserta didik adalah dengan mengarahkan peserta didik untuk menjawab beberapa pertanyaan refleksi di buku peserta didik. Pertanyaan yang dapat diajukan adalah sebagai berikut.

- a. Tuliskan satu hal baru atau penting yang kamu pelajari dalam tema ini dan mengapa itu penting menurutmu.
- b. Ceritakan satu momen paling berkesan selama proses belajar tema ini. Apakah itu momen saat berdiskusi, menyimak cerita lokal, atau saat menyelesaikan tugas kelompok?
- c. Tantangan apa yang paling terasa dalam belajar di tema ini?

- d. Apa yang sudah kamu lakukan untuk mencoba memahami dan mengatasinya?
- e. Sebutkan satu keterampilan atau kemampuan baru yang menurutmu mulai berkembang selama belajar tema ini.
- f. Apa yang ingin kamu latih atau ubah cara belajarnya agar kamu bisa lebih siap dan aktif di tema berikutnya?

2. Refleksi Guru

Setelah Bapak/Ibu Guru membaca buku panduan khusus materi perdagangan internasional dan perdagangan era digital, jawablah pertanyaan berikut!

- a. Apakah buku panduan khusus bab ini bisa membantu Bapak/Ibu Guru dalam proses pembelajaran?
- b. Apakah langkah-langkah pembelajaran yang direkomendasikan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas?
- c. Apa kendala dalam melaksanakan pembelajaran di bab ini?
- d. Apakah aktivitas pembelajaran yang disajikan bisa diterapkan untuk peserta didik yang Bapak/Ibu ajar?
- e. Bagaimana Bapak/Ibu mempraktikkan pembelajaran yang berkesadaran dalam bab ini?
- f. Pada tahapan pembelajaran manakah yang dirasakan menantang untuk mempraktikkan pembelajaran yang menggembirakan dalam bab ini?

K. Sumber Belajar

1. Guru dapat menggunakan sumber belajar lain yang tersedia pada platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan.
2. Sadono Sukirno. (2010). *Makroekonomi : Teori Pengantar Edisi Ketiga*. Rajawali Pers.
3. Elly M. Setiadi & Usman Kolip. (2013). *Pengantar Sosiologi, Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya*. Prenada Media Group.
4. Martono, N. (2016). *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*. Rajawali Pers.
5. Nasikun. (2012). *Sistem Sosial Indonesia*. Raja Grafindo Persada.

6. Tanudirjo, D. A., Prasetyo, B., Sulistyanto, B., Zaim, Y., Ardika, I. W., Aziz, F., Starlita, Barus, J. V., Prihartini, A. Y., Nosa, K., Arief, A., & Charis, P. (2011). *Indonesia dalam Arus Sejarah: Prasejarah* (Jilid. 1). Jakarta: Ichtiar Baru van Hoeve.
7. Marihandono, D., & Kanumoyoso, B. (2016). *Rempah, jalur rempah, dan dinamika masyarakat Nusantara*. Jakarta: Direktorat Sejarah.
8. Soekmono, R. (1973). *Pengantar sejarah kebudayaan Indonesia 1*. Yogyakarta: Kanisius

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH, 2025

Ilmu Pengetahuan Sosial

untuk SMP/MTs Kelas IX

Penulis : Agus Purnomo, Yeni Fitriani, Bayu Kurniawan, Nurul Ratnawati

ISBN : 978-634-00-3138-6 (jil.3 PDF)

Panduan Khusus

Bab 2

Mitigasi Bencana dan Perubahan Sosial Budaya



A. Pendahuluan

Pada bagian ini, guru diharapkan memfasilitasi murid dalam mempelajari topik-topik penting tentang mitigasi bencana, Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG's), serta perubahan sosial dan budaya. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih dan mengembangkan metode maupun model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kebutuhan, dan konteks murid. Bab ini juga dirancang untuk melatih dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kemandirian, komunikasi, dan kolaborasi murid.

Dalam proses pembelajaran, guru dianjurkan menerapkan prinsip pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Sejak awal kegiatan, pastikan murid mengetahui apa yang akan dipelajari dan tahu untuk apa dia belajar. Agar pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna, guru dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari murid, baik melalui pengalaman pribadi, kondisi lingkungan sekitar, maupun realitas sosial budaya di masyarakat. Melalui pendekatan ini, materi pelajaran akan lebih mudah dipahami dan mampu diterapkan serta direfleksikan secara mendalam oleh murid, karena memiliki keterkaitan langsung dengan dunia nyata mereka.

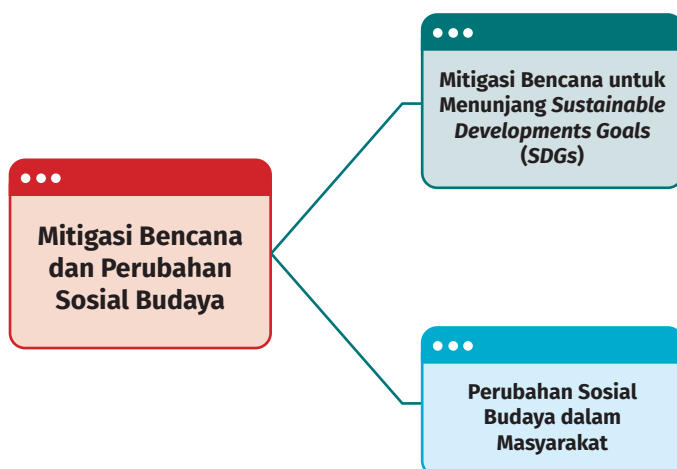
1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tabel 2.1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
1.	Menganalisis upaya mitigasi bencana untuk menunjang <i>Sustainable Development Goals</i> (SDGs) dalam konteks lokal, regional, dan/atau global.	1. Mengidentifikasi risiko bencana di lingkungan sekitar. 2. Mengenali ragam bentuk bencana alam. 3. Menilai tingkat risiko bencana yang ada di lingkungan sekitar. 4. Mengenali tujuan dari <i>Sustainable Development Goals</i>. 5. Merancang mitigasi bencana guna mencapai <i>Sustainable Development Goals</i>.

No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran
2.	Menganalisis perubahan sosial budaya dalam Masyarakat.	1. Menjelaskan pengertian perubahan sosial budaya. 2. Menggali macam-macam perubahan sosial budaya. 3. Menelaah faktor penyebab perubahan sosial budaya. 4. Menelaah faktor penghambat perubahan sosial budaya.

2. Peta Materi



Indonesia merupakan negara yang rentan terhadap berbagai bencana alam, seperti gempa bumi, banjir, dan letusan gunung api. Kondisi ini menuntut masyarakat untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengenali bentuk bencana, menilai risiko yang mungkin terjadi di lingkungan sekitar, serta menyusun langkah mitigasi yang tepat. Kemampuan ini penting agar masyarakat dapat meminimalkan dampak bencana dan membangun kehidupan yang lebih aman dan berkelanjutan.

Pembelajaran dalam bab ini dimulai dari pemahaman terhadap risiko bencana hingga perancangan mitigasi yang selaras dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (*Sustainable Development Goals/SDGs*). SDGs menjadi acuan global untuk mendorong pembangunan yang tidak hanya berorientasi pada pertumbuhan ekonomi, tetapi juga pada ketahanan lingkungan dan kesejahteraan sosial. Dengan demikian, merancang mitigasi

bencana bukan hanya soal menyelamatkan diri, tetapi juga bagian dari kontribusi nyata terhadap keberlanjutan kehidupan bersama.

Selain bencana, masyarakat juga menghadapi perubahan sosial budaya yang terjadi akibat berbagai faktor, seperti perkembangan teknologi, globalisasi, hingga kondisi geografis dan bencana itu sendiri. Dalam bab ini, murid akan mempelajari berbagai bentuk perubahan sosial budaya, faktor penyebab, serta faktor yang menghambat perubahan tersebut. Pemahaman ini penting untuk membentuk sikap adaptif terhadap perubahan dan memperkuat identitas budaya lokal di tengah arus transformasi global.

Materi dalam bab ini saling berkaitan dan membentuk pemahaman yang utuh tentang bagaimana masyarakat merespons tantangan di sekitarnya. Lebih jauh, pembahasan ini juga terhubung dengan bab lain, yaitu *Perdagangan Era Digital* dan *Metode Penelitian Sejarah*. Perubahan sosial yang dipelajari dalam bab ini turut memengaruhi pola perdagangan masyarakat yang kini beralih ke sistem digital. Bencana pun berdampak pada akses dan distribusi barang, sehingga menuntut adanya inovasi dalam perdagangan.

Sementara itu, pendekatan metode sejarah penting untuk memahami bagaimana masyarakat di masa lalu menghadapi bencana dan perubahan sosial. Melalui sumber sejarah, murid dapat menelusuri proses adaptasi yang terjadi dan mengambil pembelajaran dari pengalaman tersebut untuk diterapkan dalam kehidupan masa kini.

Dengan mempelajari bab ini, murid diharapkan mampu melihat keterkaitan antara bencana, perubahan sosial budaya, pembangunan berkelanjutan, dan dinamika masyarakat secara lebih kritis dan reflektif. Pembelajaran tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga membentuk kepedulian dan kesiapan dalam menghadapi tantangan di lingkungan sekitar.

3. Saran Periode/Waktu Pembelajaran Satu Bab.

Saran waktu pelaksanaan pembelajaran Bab 2 adalah 6–8 minggu atau setara dengan 24–32 jam pelajaran. Jika waktu yang tersedia melebihi alokasi tersebut, maka guru dapat mengembangkannya melalui berbagai kegiatan tambahan yang disesuaikan dengan kondisi murid.

Berikut ini merupakan rekomendasi atau saran periode/waktu pembelajaran untuk Bab 2.

Tabel 2.2 Saran Periode Pembelajaran

Pertemuan	Materi
1	Mengidentifikasi risiko bencana di lingkungan sekitar. Mengenali ragam bentuk bencana alam. Menilai tingkat risiko bencana yang ada di lingkungan sekitar.
2	Mengenali tujuan dari Sustainable Development Goals. Merancang mitigasi bencana guna mencapai Sustainable Development Goals.
3	Menjelaskan pengertian perubahan sosial budaya. Menggali macam-macam perubahan sosial budaya.
4	Menelaah faktor penyebab perubahan sosial budaya. Menelaah faktor penghambat perubahan sosial budaya.

B. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pada Bab 2, murid akan mempelajari materi mengenai mitigasi bencana, Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG's), serta perubahan sosial budaya. Sebelum mempelajari topik-topik tersebut, murid diharapkan telah memahami materi pada Bab 1, yang mencakup asal usul nenek moyang bangsa Indonesia, Jalur Rempah Nusantara, perdagangan internasional, dan masyarakat majemuk. Guru dapat membantu murid dengan mengaitkan kembali materi yang telah dipelajari pada bab sebelumnya. Selain itu, murid juga perlu menguasai materi prasyarat berikut ini.

1. Mampu menjelaskan ragam ancaman bencana yang ada di lingkungan sekitarnya.
2. Mampu mengenali bentuk mitigasi bencana yang dapat dilakukan guna mengurangi dampak negatifnya.
3. Mampu menjelaskan nilai dan norma sosial serta peranannya dalam kehidupan Masyarakat.
4. Mampu menganalisis bentuk interaksi sosial dan pengaruhnya terhadap dinamika kehidupan Masyarakat.

Selain prasyarat pemahaman konsep murid, untuk mencapai tujuan pembelajaran, mereka perlu memiliki keterampilan proses berikut.

1. Mampu melakukan pengamatan terhadap ancaman bencana yang ada dilingkungan sekitarnya.
2. Mampu menilai tingkat risiko ancaman bencana di lingkungan sekitarnya.
3. Mampu melakukan pengamatan terhadap perubahan sosial dan budaya di lingkungan sekitar serta merumuskan pertanyaan untuk menggali informasi lebih lanjut..
4. Mampu mengumpulkan dan mendokumentasikan informasi dari berbagai sumber secara kolaboratif.
5. Mampu menyusun simpulan, mengkomunikasikan, dan menyajikan hasil penyelidikan menggunakan media yang tepat dan komunikatif.

C. Kerangka Pembelajaran

Setiap materi pembelajaran disusun melalui kerangka pembelajaran yang berdasarkan empat dimensi utama, yakni praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan digital yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.3 Kerangka Pembelajaran per Subbab

Materi: Mitigasi Bencana	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
Praktik pedagogis	Guru memiliki fleksibilitas dalam memilih dan menerapkan berbagai strategi, metode, dan model pembelajaran selama sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Berikut merupakan saran strategi, metode, dan model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk materi Mitigasi Bencana. Strategi pembelajaran • Eksplorasi pengalaman bencana yang terjadi pada masa lampau sehingga murid dapat: (a) Mengenali ragam bencana alam di Indonesia; dan (b) Mengenali bentuk mitigasi bencana yang dapat diterapkan. • Melakukan observasi ancaman bencana yang ada disekitarnya.

Materi: Mitigasi Bencana	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
	• Mendiskusikan upaya mitigasi yang tepat berdasarkan risiko ancaman bencana yang sudah dinilai. • Mensimulasikan upaya mitigasi bencana. Metode pembelajaran • Diskusi dan tanya jawab
	Model pembelajaran • <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Guru memfasilitasi murid melalui data yang sudah disediakan sebagai dasar untuk melakukan analisis permasalahan. Murid menarik kesimpulan untuk menjawab masalah yang sudah diidentifikasi. Model ini dapat menjadi solusi ketika skenario untuk membawa murid keluar kelas pada jam pembelajaran tidak memungkinkan karena faktor keselamatan atau kenyamanan belajar. Data yang disampaikan oleh guru dapat bersumber dari berita atau observasi lapangan langsung agar konten yang disampaikan lebih kontekstual. Kegiatan ini akan mendorong murid mengenali lingkungannya dengan lebih baik dan menghubungkan pengetahuan terkait mitigasi bencana dengan kehidupan sehari-hari. • <i>Project Based Learning (PjBL)</i> Berbeda dengan <i>Problem Based Learning</i>, desain pembelajaran <i>project</i> memfasilitasi murid untuk mencoba dengan caranya sendiri dalam membuktikan pengetahuan yang dibangunnya. Artinya murid harus mencari data secara mandiri. Guru wajib menyediakan fasilitas pendukung berupa juknis lapangan sebagai panduan saat mereka melakukan pengumpulan data. Dalam penerapannya guru perlu mempertimbangkan durasi waktu pembelajaran. Data yang dikumpulkan murid di lapangan menjadi acuan pengambilan keputusan, sehingga jawaban atas masalah merupakan solusi aktual menurut sudut pandang mereka.

Materi: Mitigasi Bencana	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
	• <i>Cooperative learning</i> Guru dapat mengkombinasikan sintak cooperative learning dalam penerapan PBL atau PjBL guna membangun kolaborasi dan komunikasi antar murid dalam kelompok. Salah satu contohnya adalah Jigsaw yang dapat digunakan untuk membagi kelompok ahli dalam melakukan identifikasi bencana dan melakukan upaya mitigasi pada segmen tertentu di lingkungan sekolah. Masing-masing kelompok akan berbagi hasil penilaian dan rekomendasinya pada kasus yang berbeda sehingga mampu memberikan pembelajaran yang menyeluruh di lingkungan belajarnya lebih efektif.
Kemitraan pembelajaran	Kemitraan pembelajaran bisa dijalin dengan pihak di lingkungan internal sekolah maupun pihak eksternal sekolah. Kemitraan yang dijalin antara lain: • Antar murid untuk bekerja secara kolaboratif dalam diskusi kelompok. • Bekerja sama dengan guru mata pelajaran lain, seperti guru seni untuk merancang pembuatan poster atau infografik digital. • Bekerja sama dengan BPBD atau Damkar yang akan mengajarkan cara mitigasi bencana yang tepat. • Bekerja sama dengan Orang tua, melakukan wawancara bagaimana melakukan pengalaman bencana pada masa lampau.
Lingkungan pembelajaran	Fisik: • Kelas interaktif dengan alat bantu visual seperti peta dan proyektor. • Ruang kreatif/media untuk penyusunan karya digital (poster dan infografik). • Lingkungan sekolah Virtual: • Platform LMS (Google Classroom, Moodle, dll) untuk pengelolaan materi, dan penugasan. Budaya belajar • Memberikan kesempatan kepada murid menyampaikan pendapat dan hasil diskusi di ruang kelas.

Materi: Mitigasi Bencana	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
Pemanfaatan digital	Alat dan Platform Alat dan Platform Teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam berbagai tahap pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga asesmen. Pemanfaatan tersebut meliputi: • Pada tahap perencanaan, guru dapat menggunakan platform Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom atau LMS sekolah untuk merancang alur pembelajaran, mengunggah materi ajar, merancang tugas, serta menyusun jadwal pembelajaran secara terstruktur.
	• Pada tahap pelaksanaan, guru dan murid dapat memanfaatkan berbagai sumber digital seperti video pembelajaran dari kanal YouTube, aplikasi edukatif, serta platform pembelajaran daring untuk memperdalam pemahaman terhadap materi dalam bab ini. Selain itu, murid juga dapat menggunakan aplikasi desain seperti Canva atau Google Slides untuk membuat presentasi atau produk pembelajaran lainnya secara kreatif. • Pada tahap asesmen, guru dapat menggunakan alat asesmen digital seperti Quizizz, Kahoot, Google Form, live worksheet atau aplikasi evaluasi sejenis untuk menilai ketercapaian pembelajaran secara interaktif dan efisien.

Materi: Sustainable Development Goals (SDGs)	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
Praktik pedagogis	Guru memiliki fleksibilitas dalam memilih dan menerapkan berbagai strategi, metode, dan model pembelajaran selama sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Berikut merupakan saran strategi, metode, dan model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk materi <i>Sustainable Development Goals</i> (SDGs).

Materi: <i>Sustainable Development Goals</i> (SDGs)	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
	Strategi pembelajaran • Mengenali apa fokus dari Sustainable Development Goals (SDGs) melalui paparan. • Melalui paparan murid dikenalkan ukuran keberhasilan pencapaian SDGs dalam tiap kriteria. • Kegiatan kelompok untuk menyusun komitmen bersama dalam mencapai keberlanjutan. Metode pembelajaran • Diskusi dan tanya jawab
	Model pembelajaran • <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Guru menyajikan permasalahan terkait keberlanjutan yang ada disekitarnya. Murid menyampaikan penilaian awal terkait penyebab dan alternatif solusinya. Murid diberikan kesempatan untuk membuktikan asumsinya melalui diskusi. Kegiatan ini akan mendorong murid mengenali lingkungannya dengan lebih baik dan menghubungkan pengetahuan terkait keberlanjutan dalam keseharian mereka. • <i>Cooperative Learning</i> Guru dapat mengkombinasikan sintak Cooperative Learning dalam penerapan PBL guna membangun kolaborasi dan komunikasi antar murid dalam kelompok. Salah satu contohnya adalah Jigsaw yang dapat digunakan untuk membagi kelompok ahli dalam mengenali ukuran keberhasilan (parameter) dari Sustainable Development Goals (SDGs). Masing-masing kelompok akan berbagi hasil penilaian dan rekomendasinya pada kasus yang berbeda sehingga mampu memberikan pembelajaran yang menyeluruh di lingkungan belajarnya lebih efektif.
Kemitraan pembelajaran	Kemitraan pembelajaran bisa dijalin dengan pihak di lingkungan internal sekolah maupun pihak eksternal sekolah. Kemitraan yang dijalin antara lain: 1. Antar murid untuk bekerja secara kolaboratif dalam diskusi kelompok.

Materi: <i>Sustainable Development Goals</i> (SDGs)	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
	- Berkolaborasi dengan guru mata pelajaran lain, seperti guru IPA untuk menggali lebih dalam terkait keberlanjutan dalam aspek lingkungan. - Berkolaborasi dengan Orang tua, untuk menggali informasi apakah tujuan global ini sudah diketahui oleh semua pihak.
Lingkungan pembelajaran	Fisik: - Kelas interaktif dengan alat bantu visual seperti peta dan proyektor. - Ruang kreatif/media untuk penyusunan karya digital (poster dan infografik). - Lingkungan sekolah Virtual: - Platform LMS (Google Classroom, Moodle, dll) untuk pengelolaan materi, dan penugasan. Budaya belajar Memberikan kesempatan kepada murid menyampaikan pendapat dan hasil diskusi di ruang kelas.
Pemanfaatan Pemanfaatan digital	Alat dan Platform Alat dan Platform Teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam berbagai tahap pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga asesmen. Pemanfaatan tersebut meliputi: - Pada tahap perencanaan, guru dapat menggunakan platform Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom atau LMS sekolah untuk merancang alur pembelajaran, mengunggah materi ajar, merancang tugas, serta menyusun jadwal pembelajaran secara terstruktur. - Pada tahap pelaksanaan, guru dan murid dapat memanfaatkan berbagai sumber digital seperti video pembelajaran dari kanal YouTube, aplikasi edukatif, serta platform pembelajaran daring untuk memperdalam pemahaman terhadap materi dalam bab ini. Selain itu, murid juga dapat menggunakan aplikasi desain seperti Canva atau Google Slides untuk membuat presentasi atau produk pembelajaran lainnya secara kreatif.

Materi: <i>Sustainable Development Goals</i> (SDGs)	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
	• Pada tahap asesmen, guru dapat menggunakan alat asesmen digital seperti Quizizz, Khaooot, Google Form, live worksheet atau aplikasi evaluasi sejenis untuk menilai ketercapaian pembelajaran secara interaktif dan efisien.

Materi: Mewujudkan <i>Sustainable Development Goals</i> melalui masyarakat yang tanggap bencana	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
Praktik pedagogis	Guru memiliki fleksibilitas dalam memilih dan menerapkan berbagai strategi, metode, dan model pembelajaran selama sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Berikut merupakan saran strategi, metode, dan model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk materi Mewujudkan <i>Sustainable Development Goals</i> melalui masyarakat tanggap bencana. Strategi pembelajaran • Murid difokuskan pada tujuan SDGs ke 13, yaitu tentang perubahan iklim. • Murid mendapatkan paparan mengenai identifikasi risiko bahaya di sekolah akibat dari bencana yang disebabkan oleh perubahan iklim. • Kegiatan kelompok untuk melakukan penilaian risiko bencana di lingkungan sekolah. • Murid bersama kelompoknya mendiskusikan cara untuk mengurangi dampaknya ketika bencana terjadi melalui tabel kerja. • Mempresentasikan hasil kerja kelompok di kelas dalam rangka sosialisasi upaya pengurangan risiko bencana. Metode pembelajaran • Diskusi dan tanya jawab

Materi: Mewujudkan <i>Sustainable Development Goals</i> melalui masyarakat yang tanggap bencana	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
	Model pembelajaran • <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Guru dapat mengarahkan murid untuk menggunakan data yang telah dipilih sebagai titik awal dalam memecahkan masalah. Murid didorong untuk mengidentifikasi inti persoalan, menganalisis informasi, dan menyusun kesimpulan yang logis. Pendekatan ini bisa menjadi pilihan ketika kegiatan belajar di luar kelas tidak dapat dilakukan. Data yang diberikan guru sebaiknya mencerminkan realitas, misalnya berasal dari berita terkini atau hasil observasi yang pernah dilakukan, sehingga murid lebih mudah mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Kegiatan ini memperkuat pemahaman murid mengenai upaya mitigasi bencana serta keterkaitannya dengan pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs).
	• <i>Project Based Learning (PjBL)</i> Berbeda dengan Problem Based Learning yang berfokus pada analisis masalah dari data yang sudah tersedia, Project Based Learning (PjBL) menekankan pada keterlibatan murid dalam membangun pengetahuan melalui pencarian data mandiri. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan panduan teknis untuk kegiatan lapangan agar proses pengumpulan data lebih terarah. Dengan waktu belajar yang terbatas, guru perlu merancang proyek yang realistis, namun tetap memberikan ruang bagi murid untuk menghasilkan karya nyata. Data yang diperoleh murid dari lapangan kemudian menjadi acuan mereka dalam menyusun solusi aktual sesuai perspektif masing-masing.
Kemitraan pembelajaran	Kemitraan pembelajaran bisa dijalin dengan pihak di lingkungan internal sekolah maupun pihak eksternal sekolah. Kemitraan yang dijalin antara lain: 1. Antar murid untuk bekerja secara kolaboratif dalam diskusi kelompok. 2. Berkolaborasi dengan guru mata pelajaran lain, seperti guru Matematika untuk praktik pengukuran dan penilaian risiko bencana sesuai dengan panduan.

Materi: Mewujudkan <i>Sustainable Development Goals</i> melalui masyarakat yang tanggap bencana	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
	3. Berkolaborasi dengan BPBD atau Damkar yang akan memiliki pengalaman dalam upaya pengurangan risiko bencana.
Lingkungan pembelajaran	Fisik: • Kelas interaktif dengan alat bantu visual seperti peta dan proyektor. • Ruang kreatif/media untuk penyusunan karya digital (poster dan infografik). • Lingkungan sekolah Virtual: • Platform LMS (Google Classroom, Moodle, dll) untuk pengelolaan materi, dan penugasan. Budaya belajar • Memberikan kesempatan kepada murid menyampaikan pendapat dan hasil diskusi di ruang kelas.
Pemanfaatan digital	Alat dan Platform Teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam berbagai tahap pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga asesmen. Pemanfaatan tersebut meliputi: • Pada tahap perencanaan, guru dapat menggunakan platform Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom atau LMS sekolah untuk merancang alur pembelajaran, mengunggah materi ajar, merancang tugas, serta menyusun jadwal pembelajaran secara terstruktur. • Pada tahap pelaksanaan, guru dan murid dapat memanfaatkan berbagai sumber digital seperti video pembelajaran dari kanal YouTube, aplikasi edukatif, serta platform pembelajaran daring untuk memperdalam pemahaman terhadap materi dalam bab ini. Selain itu, murid juga dapat menggunakan aplikasi desain seperti Canva atau Google Slides untuk membuat presentasi atau produk pembelajaran lainnya secara kreatif. • Pada tahap asesmen, guru dapat menggunakan alat asesmen digital seperti Quizizz, Kahoot, Google Form, live worksheet atau aplikasi evaluasi sejenis untuk menilai ketercapaian pembelajaran secara interaktif dan efisien.

Materi: Perubahan Sosial Budaya	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
Praktik pedagogis	Guru memiliki fleksibilitas dalam memilih dan menerapkan berbagai strategi, metode, dan model pembelajaran, selama tetap berlandaskan pada prinsip pembelajaran mendalam, yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Berikut strategi, metode, dan model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif guru dalam mengajarkan materi perubahan sosial budaya: • Strategi pembelajaran: PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan). • Metode pembelajaran: observasi di lingkungan sekitar, diskusi, dan tanya jawab.
	Model pembelajaran: a. <i>Project Based Learning (PjBL)</i> Guru dapat memfasilitasi murid untuk merancang dan melaksanakan proyek mini bertema “Perubahan Sosial Budaya di Sekitar Kita”. Kegiatan ini mendorong murid untuk menyelidiki perubahan sosial dan budaya yang terjadi di lingkungan sekitar dengan membandingkan kondisi dahulu dan sekarang dari berbagai aspek, seperti ekonomi, sosial, politik, IPTEK, dan transportasi. Murid kemudian mendokumentasikan temuan, menyusun laporan, dan menyajikan hasilnya melalui media yang kreatif. b. <i>Role Playing</i> Guru dapat memfasilitasi murid untuk memahami berbagai macam perubahan sosial dan budaya melalui kegiatan bermain peran (sandiwara pendek). Dalam kegiatan ini, murid menyusun dan menampilkan sandiwara pendek yang merepresentasikan situasi nyata perubahan sosial dan budaya di masyarakat, sehingga mereka dapat belajar dengan cara yang lebih kontekstual dan menyenangkan.
Kemitraan pembelajaran	Kemitraan pembelajaran bisa dijalin dengan pihak di lingkungan internal sekolah maupun pihak eksternal sekolah. Kemitraan yang dijalin antara lain: • Kolaborasi antar murid melalui kerja kelompok dalam diskusi dan penyelesaian tugas bersama.

Materi: Perubahan Sosial Budaya	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
	• Kolaborasi dengan masyarakat sekitar, yang dapat menjadi sumber informasi atau narasumber dalam kegiatan penyelidikan sosial dan budaya. • Kolaborasi antar guru mata pelajaran, misalnya dengan guru seni untuk merancang dan membuat media presentasi seperti poster digital sebagai bagian dari penyajian hasil proyek.
Lingkungan pembelajaran	Fisik: • Kelas interaktif dengan alat bantu visual seperti peta dan proyektor. • Ruang kreatif/media untuk penyusunan karya digital (poster dan infografik). • Lingkungan sekolah Virtual: • Platform LMS (Google Classroom, Moodle, dll) untuk pengelolaan materi, dan penugasan. Budaya belajar • Memberikan kesempatan murid untuk kolaborasi, partisipasi aktif, dan mendorong rasa ingin tahu murid melalui berbagai aktivitas eksploratif, diskusi kelompok, dan presentasi kelompok
Pemanfaatan digital	dalam berbagai tahap pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga asesmen. Pemanfaatan tersebut meliputi: • Pada tahap perencanaan, guru dapat menggunakan platform Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom atau LMS sekolah untuk merancang alur pembelajaran, mengunggah materi ajar, merancang tugas, serta menyusun jadwal pembelajaran secara terstruktur. • Pada tahap pelaksanaan, guru dan murid dapat memanfaatkan berbagai sumber digital seperti video pembelajaran dari kanal YouTube, aplikasi edukatif, serta platform pembelajaran daring untuk memperdalam pemahaman terhadap materi dalam bab ini. Selain itu, murid juga dapat menggunakan aplikasi desain seperti Canva atau Google Slides untuk membuat presentasi atau

Materi: Perubahan Sosial Budaya	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
	Alat dan Platform Teknologi digital dapat dimanfaatkan produk pembelajaran lainnya secara kreatif. • Pada tahap asesmen, guru dapat menggunakan alat asesmen digital seperti Quizizz, Kahoot, Google Form, live worksheet atau aplikasi evaluasi sejenis untuk menilai ketercapaian pembelajaran secara interaktif dan efisien.

D. Apersepsi

Apersepsi berfungsi menghubungkan pelajaran sebelumnya atau pengalaman yang sudah dimiliki murid dengan materi yang akan dipelajari. Pada pembelajaran ini, apersepsi yang tercantum di buku murid cerita tentang Indonesia adalah negara yang sangat beragam. Kita punya banyak suku, agama, bahasa, dan kebiasaan hidup yang berbeda-beda. Keberagaman ini membuat cara setiap kelompok masyarakat menghadapi bencana juga berbeda. Karena itu, saat membuat rencana untuk mengurangi risiko bencana, kita harus memahami kebiasaan dan budaya di setiap daerah agar hasilnya bisa lebih adil dan berhasil.

Mitigasi bencana bukan hanya soal membangun jalan atau alat peringatan dini, namun yang lebih penting adalah membangun kerja sama antarwarga dan antar kelompok. Dalam masyarakat yang beragam, keberhasilan mitigasi sering kali bergantung pada peran tokoh adat, tokoh agama, pemuda, dan perempuan. Mereka bisa membantu menyampaikan informasi dan mengajak warga untuk lebih siap menghadapi bencana.

Guru dapat berkreasi untuk membuat apersepsi lainnya berupa pertanyaan, aktivitas pemanasan, atau kegiatan menyenangkan lainnya yang berkaitan dengan pelajaran yang akan dipelajari, seperti *ice breaking* atau permainan. Berikut ini adalah contoh aktivitas pemanasan yang dapat digunakan guru sebelum masuk ke inti pelajaran yaitu melalui *ice breaking*: “Tepuk Semangat”.

Ice breaking ini dapat digunakan untuk membangun semangat dan konsentrasi murid di awal pembelajaran:

- Guru memberi aba-aba dan murid menjawab sambil mengikuti gerakan:
 - ▶ “Tepuk 1!” → Murid: “Huh!” (menepuk satu kali, tangan sambil mengepal seperti orang meninju)
 - ▶ “Tepuk 2!” → Murid: “Yes!” (menepuk satu kali, tangan sambil yes)
 - ▶ “Tepuk 3!” → Murid: “Cool!” (menepuk satu kali, tangani sambil acungkan jempol)
 - ▶ Gabungan: “Tepuk 1 2 3!” → Murid: “Huh, Yes, Cool!” (diiringi gerakan sesuai irama)

Aktivitas ini sederhana, menyenangkan, dan menciptakan suasana kelas yang positif sebelum memulai diskusi atau eksplorasi materi.

E. Formatif Awal

1. Asesmen Awal Kognitif

Sebelum memulai pembelajaran Bab 2, guru disarankan melakukan asesmen awal untuk mengetahui sejauh mana murid telah menguasai konsep prasyarat yang diperlukan. Konsep prasyarat tersebut mencakup konsep ancaman bencana, tujuan pembangunan berkelanjutan (*Sustainable Development Goals*), kemampuan menjelaskan nilai dan norma sosial serta peranannya dalam kehidupan masyarakat, serta menganalisis bentuk interaksi sosial dan dampaknya terhadap dinamika kehidupan masyarakat. Asesmen awal dapat dilakukan secara sederhana, misalnya melalui pertanyaan langsung kepada murid. Contoh pertanyaan yang dapat diajukan antara lain: *“Sebelum kita membahas tentang mitigasi bencana, menurut kalian, mengapa kerja sama antarwarga penting saat terjadi bencana?”*. *“Siapa saja menurut kalian yang bisa berperan membantu masyarakat saat terjadi bencana?”*

Setelah murid menunjukkan pemahaman terhadap konsep prasyarat, guru dapat melanjutkan pembelajaran dengan mengaitkan pemahaman awal tersebut dengan materi inti. Salah satu cara yang dapat digunakan adalah melalui lembar refleksi awal atau tabel ceklis kesiapan belajar yang berfungsi sebagai penghubung antara pengetahuan sebelumnya dengan topik yang akan dipelajari.

Apakah kalian sudah siap untuk belajar? Sebelum lebih jauh kita membahas materi pada topik dua ini, jawab beberapa pertanyaan berikut!

No	Pernyataan	Ya	Belum Yakin	Tidak
1.	Saya tahu apa yang dimaksud dengan mitigasi bencana.			
2.	Saya bisa menyebutkan contoh upaya mitigasi bencana di lingkungan saya.			
3.	Saya memahami apa itu <i>Sustainable Development Goals</i> (SDGs).			
4.	Saya bisa menjelaskan keterkaitan antara mitigasi bencana dan SDGs.			
5.	Saya pernah mendengar atau mempelajari tentang perubahan sosial budaya.			

Hasil asesmen berupa jawaban murid, kemudian menjadi input bagi guru untuk mengukur penguasaan murid terhadap konsep awal. Berikut ini merupakan contoh rencana tindak lanjut setelah asesmen awal.

Kategori	Kriteria	Rencana tindak lanjut
Sudah Siap Belajar	Murid memahami sebagian besar pernyataan, mampu menjelaskan pengertian mitigasi bencana, memberi contoh upaya mitigasi di lingkungan sekitar, serta mengetahui keterkaitan antara mitigasi dan SDGs. Murid juga menunjukkan pemahaman awal tentang perubahan sosial budaya akibat bencana.	Murid diarahkan untuk memperdalam konsep melalui aktivitas penyelidikan dan diskusi kelompok, serta dapat berperan sebagai tutor sebaya dalam membantu teman yang masih mengalami kesulitan memahami keterkaitan antara bencana, SDGs, dan perubahan sosial budaya.
Belum Siap Belajar	Murid belum memahami pengertian mitigasi bencana, belum dapat menyebutkan contoh konkret di lingkungannya, serta belum mengetahui keterkaitan antara mitigasi, SDGs, dan perubahan sosial budaya.	Guru memberikan penguatan melalui tayangan video atau gambar ilustratif tentang peristiwa bencana dan upaya mitigasinya, serta memfasilitasi diskusi terarah untuk membangun pemahaman awal murid sebelum memasuki kegiatan pembelajaran utama.

2 Asesmen Awal Non Kognitif

Asesmen awal nonkognitif juga dapat dilakukan, misalnya dengan mengajukan pertanyaan seperti: “Apa yang sedang kamu rasakan saat ini?” dan “Bagaimana perasaanmu saat belajar di rumah?”. Murid kemudian diminta mengekspresikan jawabannya melalui gambar emotikon atau simbol lain yang menggambarkan perasaannya. Kegiatan ini membantu guru memahami kondisi emosional murid sebelum pembelajaran dimulai. Setelahnya, guru dapat mengidentifikasi murid yang menunjukkan ekspresi emosi negatif untuk kemudian diajak berdiskusi secara pribadi. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, guru menentukan tindak lanjut yang sesuai dan, bila diperlukan, mengomunikasikan hasilnya kepada orang tua agar dapat memberikan dukungan bersama.

F. Panduan Pembelajaran Buku murid

Panduan pembelajaran mencakup (1) Tabel pengalaman belajar, (2) Pembelajaran berdiferensiasi, (3) Penjelasan mengenai hal penting tentang materi, (4) Penjelasan cara guru menjaga keamanan, kenyamanan, dan keselamatan murid, dan (5) Formatif.

Subbab Mitigasi Bencana untuk Menunjang *Sustainable Developments Goals (SDGs)*

1. Tabel Pengalaman Belajar

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas 2.1 Ayo, Selidiki! Meneliti Bangunan Tahan Gempa	Memahami Murid mengenali bangunan tradisional dan nilai yang ada didalamnya dalam konteks mitigasi bencana.	• Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman nyata murid. • Belajar melalui observasi langsung terhadap lingkungan sosial sekitar.

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
	Mengaplikasikan Murid mengidentifikasi penerapan pengetahuan lampau pada struktur bangunan yang masih digunakan hingga masa kini dalam konteks mitigasi bencana.	• Mendorong keterlibatan aktif dalam proses pengumpulan dan analisis data. • Mengembangkan kemampuan berpikir sistematis dan kontekstual.
Aktivitas Ayo, Amati Lingkungan Sekitarmu!2.2 Kearifan Lokal dalam Bencana	Memahami Murid memahami secara faktual bencana apa saja yang pernah terjadi di wilayahnya pada masa lalu dan membangun pemahaman bahwa bencana tersebut mungkin saja terulang kembali pada masa kini atau masa yang akan datang.	• Membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. • Mengembangkan kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. • Mengkontekstualkan materi dalam kehidupan nyata.
Aktivitas Ayo, Selidiki!2.3 Simulasi Bencana Gempa Bumi di Sekolah	Memahami Murid mengenali risiko bencana yang ada disekitarnya dan merancang upaya pengurangan dampak negatifnya.	• Membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. • Mengembangkan kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. • Mengkontekstualkan materi dalam kehidupan nyata.
	Mengaplikasikan Murid berkolaborasi bersama dengan teman dan guru untuk menilai skenario terbaik dalam mengurangi dampak negatif ketika terjadi bencana di lingkungan sekitarnya.	• Mendorong keterlibatan aktif dalam proses pengumpulan dan analisis data. • Mengembangkan kemampuan berpikir sistematis dan kontekstual.
Aktivitas Ayo, Simpulkan!2.4 Pohon Komitmen SDGs	Merefleksikan Murid merenungkan apa yang sudah dilakukan dan apa yang akan dilakukan untuk menjaga lingkungannya tetap berkelanjutan.	• Mengembangkan kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. • Melibatkan emosi, empati, dan pemahaman peran, dan komunikasi melalui aktivitas bersama.

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas Ayo, amati lingkungan di sekitarmu! 2.5 Project Sekolahku Tangguh terhadap Iklim dan Bencana	Mengaplikasikan Murid berkolaborasi bersama dengan teman dan guru untuk menilai ancaman bencana yang dapat muncul dari lingkungan sekitarnya dalam konteks bencana hidroklimatologis.	• Mendorong keterlibatan aktif dalam proses pengumpulan dan analisis data. • Mengembangkan kemampuan berpikir sistematis dan kontekstual.

Tahapan Pembelajaran

Aktivitas 2.1

Pada Aktivitas 2.1, melalui stimulus bencana alam gempa bumi di Yogyakarta murid diminta untuk melakukan pengamatan secara mandiri di lingkungan sekitarnya yang berhubungan dengan nilai kearifan lokal dalam menghadapi bencana. Aktivitas ini akan mendorong murid untuk mengaitkannya dengan konsep bencana alam.

Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam memandu murid untuk mengerjakan aktivitas ini sebagai berikut.

1. Arahkan murid untuk bertanya atau melakukan wawancara singkat dengan warga sekitar rumah mereka yang memiliki bangunan tradisional yang masih dihuni.
2. Bagi murid dalam beberapa kelompok dan arahkan untuk membaca petunjuk pengerjaan aktivitas 2.1 Meneliti Rumah Tahan Gempa di buku masing-masing.
3. Sampaikan kepada murid, aktivitas ini bertujuan untuk memberikan gambaran bahwa bencana itu sudah terjadi sejak masa lampau dan masyarakat kita telah beradaptasi dalam bentuk pengetahuan lokal.
4. Setelah murid selesai melakukan pengamatan dan menuliskan hasil pengamatannya, arahkan murid untuk mengaitkan proses pengamatan tersebut dengan ragam bencana yang ada di sekitarnya. Pada tahapan ini, diharapkan peserta didik memiliki kesadaran bahwa ada ancaman bencana alam di lingkungan sekitar mereka tinggal.

Aktivitas 2.2

Pada Aktivitas 2.2, guru perlu melibatkan orang tua murid yang mungkin memiliki pengalaman menghadapi bencana pada masa lampau. Murid akan mendapatkan informasi faktual terkait risiko bencana di lingkungannya. Murid juga diminta mengumpulkan dokumentasi (jika ada) pada saat wawancara. Aktivitas ini akan mendorong murid untuk mengenali ragam bencana apa saja yang ada di sekitarnya.

Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam memandu murid untuk mengerjakan aktivitas ini sebagai berikut.

1. Arahkan Murid melakukan wawancara singkat dengan orang tuanya terkait bencana yang pernah terjadi pada masa lampau.
2. Bagi murid dalam beberapa kelompok dan arahkan untuk membaca petunjuk pengerjaan aktivitas 2.2 Kearifan Lokal dalam Bencana di buku masing-masing.
3. Sampaikan kepada murid, aktivitas ini bertujuan untuk memberikan gambaran bahwa bencana itu sudah terjadi sejak masa lampau dan masyarakat kita telah beradaptasi dalam bentuk pengetahuan lokal.
4. Setelah murid selesai melakukan pengamatan dan menuliskan hasil pengamatannya, arahkan murid untuk mengaitkan proses pengamatan tersebut dengan ragam bencana yang ada di sekitarnya. Pada tahapan ini, diharapkan peserta didik memiliki kesadaran bahwa ada ancaman bencana alam di lingkungan yang mereka tinggali.

Aktivitas 2.3

Pada Aktivitas 2.3, guru akan mengajak murid untuk menilai apakah mereka sudah belajar di lingkungan yang aman. Murid akan diajak melakukan penilaian langsung jika bencana terjadi, apakah sudah ada sarana dan prasarana yang memastikan mereka dapat segera menuju tempat aman. Aktivitas ini akan mendorong murid untuk tanggap dengan lingkungan sekitarnya.

Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam memandu murid untuk mengerjakan aktivitas ini sebagai berikut.

1. Bagi Murid dalam beberapa kelompok dan arahkan untuk membaca petunjuk pengerjaan aktivitas 2.3 Simulasi Bencana Gempa Bumi di Sekolah di buku masing-masing.
2. Sampaikan kepada Murid, aktivitas ini bertujuan untuk melakukan mitigasi bencana dan melakukan simulasi bersama untuk dapat mengurangi dampak ketika bencana terjadi.
3. Dampingi Murid untuk melakukan penilaian lingkungan belajar mereka dengan cara yang aman dan menyenangkan.
4. Setelah Murid selesai melakukan pengamatan dan menuliskan hasil pengamatannya, arahkan Murid untuk lebih peka terhadap bencana yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Pada tahapan ini, diharapkan murid memiliki kesadaran bahwa ada ancaman bencana alam di lingkungan yang mereka tinggali.

Aktivitas 2.4

Pada Aktivitas 2.4, guru akan mengajak murid untuk menuliskan komitmen mereka dalam menjaga keberlanjutan lingkungan di sekitarnya. Murid akan diajak merefleksikan apa yang sudah mereka lakukan dan merencanakan apa yang perlu mereka kerjakan. Aktivitas ini akan mendorong murid untuk tanggap dengan lingkungan sekitarnya.

Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam memandu murid untuk mengerjakan aktivitas ini sebagai berikut.

1. Bagi Murid dalam beberapa kelompok dan arahkan untuk membaca petunjuk pengerjaan aktivitas 2.4 Pohon Komitmen SDGs di Sekolah di buku masing-masing.
2. Sampaikan kepada Murid, aktivitas ini bertujuan untuk melakukan kita bersama-sama merenungkan apa yang ada disekitarnya dan berupaya untuk dapat berkelanjutan.
3. Dampingi Murid untuk menuliskan nilai-nilai apa saja yang dibutuhkan agar lingkungan ini tetap berkelanjutan.
4. Tempel hasil kerja bersama di bagian ruang kelas yang dapat dilihat oleh seluruh murid sebagai komitmen yang harus mereka jaga.

Aktivitas 2.5

Pada Aktivitas 2.5, guru akan mengajak murid untuk mengelaborasi pengetahuan yang mereka dapatkan pada materi sebelumnya. Pada aktivitas ini murid difokuskan pada indikator SDGs ke 13, yaitu Perubahan Iklim. Mereka akan dikenalkan dengan indikator sekolah yang aman terhadap bencana perubahan iklim. Aktivitas ini akan mendorong murid untuk tanggap dengan lingkungan sekitarnya.

Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam memandu murid untuk mengerjakan aktivitas ini sebagai berikut.

1. Awali dengan pertanyaan apakah ada perbedaan iklim saat ini dibandingkan saat kalian masih di Sekolah Dasar? Gunakan pengetahuan tersebut untuk memfokuskan pada potensi bencana hidroklimatologi yang dapat terjadi di wilayah tropis, ajak mereka untuk membuka kembali materi yang sudah dipelajari untuk mengingatnya.
2. Bagi Murid dalam beberapa kelompok dan arahkan untuk membaca petunjuk pengerjaan aktivitas 2.5 Project Sekolahku Tangguh terhadap Iklim dan Bencana di buku masing-masing.
3. Sampaikan kepada Murid, aktivitas ini bertujuan untuk mengidentifikasi risiko bencana yang disebabkan oleh perubahan iklim di lingkungan belajar mereka.
4. Dampingi Murid untuk melakukan pengukuran risiko bencana di sekitarnya dan bisa berkolaborasi dengan guru Matematika untuk membantu perhitungannya.
5. Setelah Murid selesai melakukan pengamatan dan menuliskan hasil pengamatannya, arahkan Murid untuk lebih peka terhadap bencana yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Pada tahapan ini, diharapkan peserta didik memiliki kesadaran bahwa ada ancaman bencana alam di lingkungan yang mereka tinggali.

2. Pembelajaran Berdiferensiasi

Tabel berikut disusun untuk membantu guru dalam mengelola pembelajaran topik mitigasi bencana untuk menunjang *Sustainable Development Goals* (SDGs) sehingga setiap murid mampu mengoptimalkan potensinya, tetap termotivasi, serta berpartisipasi secara aktif. Hasil asesmen awal dapat dijadikan dasar pemetaan kemampuan murid dalam memahami konsep mitigasi bencana dan

keterkaitannya dengan SDGs. Bagi murid yang sudah siap belajar, guru dapat memberikan tantangan berupa aktivitas analisis kasus atau proyek kecil secara mandiri. Sementara itu, bagi murid yang masih memerlukan dukungan, guru dapat menyajikan contoh mitigasi bencana yang sederhana, mendampingi proses pengamatan, serta membimbing mereka dalam mengerjakan tugas tahap demi tahap. Uraian berikut menjelaskan secara rinci penerapan pembelajaran berdiferensiasi pada sub bab ini.

Tabel 2.4 Pembelajaran Berdiferensiasi

Aspek Diferensiasi	Bentuk Diferensiasi	Contoh Kegiatan	Keterangan
Diferensiasi konten	Sumber belajar	Guru menyediakan berbagai sumber belajar seperti video pembelajaran, infografis, dan wacana tentang Mitigasi Bencana dan SDGs.	Memfasilitasi murid dengan gaya belajar visual, auditori, atau pembaca/penulis.
	Tingkat kesukaran konten	Guru dapat menyesuaikan pertanyaan atau tugas sesuai dengan kemampuan masing-masing murid ketika membahas topik mitigasi bencana dan kaitannya dengan SDGs. Pada beberapa aktivitas, guru bisa menyederhanakan jumlah pertanyaan yang diberikan atau menyediakan data/informasi awal yang biasanya perlu dicari oleh murid. Misalnya, pada aktivitas diskusi mengenai strategi mitigasi bencana di sekolah, jika murid belum siap menyusun rencana secara mandiri, guru dapat menyediakan contoh rencana sederhana yang sudah ada.	

Aspek Diferensiasi	Bentuk Diferensiasi	Contoh Kegiatan	Keterangan
		Dengan demikian, murid hanya perlu mempraktikkannya atau menambahkan ide pengembangan, sehingga proses belajar tetap terarah sekaligus mendorong partisipasi aktif sesuai kapasitas mereka.	Memfasilitasi murid sesuai dengan kemampuannya.
Diferensiasi proses	Kerja mandiri dan kolaborasi kelompok	Guru mendorong kolaborasi antarkelompok dengan cara membagikan hasil pengamatan masing-masing. Setiap kelompok kemudian diminta untuk mengajarkan poin penting yang mereka pahami kepada kelompok lain. Pendekatan ini memperkuat keterampilan komunikasi sekaligus memastikan murid yang lebih cepat memahami dapat menjadi sumber belajar bagi temannya.	Memfasilitasi murid dalam mengasah kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif.
	Observasi sederhana	Guru memberi instruksi kepada murid untuk melakukan observasi terbatas terhadap fenomena yang relevan dengan tema pembelajaran. Namun, jika pengamatan lapangan sulit dilakukan, guru dapat mengarahkan murid menggunakan referensi daring dari sumber kredibel sebagai alternatif.	Memberikan pengalaman belajar nyata sehingga memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang relevan dengan lingkungan belajarnya.

Aspek Diferensiasi	Bentuk Diferensiasi	Contoh Kegiatan	Keterangan
	Proyek interaktif	Guru memberikan kesempatan kepada murid untuk memilih bentuk proyek yang ingin mereka lakukan sebagai bagian dari kegiatan belajar. Namun masing-masing pilihan wajib disertakan rubrik penilaian yang operasional untuk memudahkan pengukuran capaian pembelajaran.	Memfasilitasi murid untuk mengasah kemampuan kreativitas dan kolaboratif.
Diferensiasi produk	Produk akhir pembelajaran	Guru memberi kesempatan kepada murid untuk menyampaikan hasil diskusi dalam berbagai bentuk karya, misalnya poster, presentasi slide, atau diagram informatif.	Mengembangkan kreativitas murid menyajikan capaian pembelajarannya.

3. Miskonsepsi/ Materi Sensitif

Miskonsepsi umum yang sering ditemukan pada proses pembelajaran ini yaitu:

- 1) Menjadikan bencana bagian dari keseharian bukan berarti tidak ada proses pengurangan risiko terhadap bencana alam.
- 2) Mitigasi itu tidak hanya menjelang, namun perlu proses bertahap yang dilakukan melalui perubahan sosial terencana.
- 3) Konsep keberlanjutan dalam *Sustainable Development Goals* tidak hanya berkaitan dengan lingkungan, namun juga aspek sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat.

4. Keamanan dan Keselamatan Kerja (K3)

Selama proses pembelajaran, guru dapat mengingatkan murid, untuk:

- 1) Mencari materi pembelajaran atau informasi dari sumber yang relevan, tidak mencari informasi/materi dari situs yang tidak kredibel.

- 2) Mengingatnkan murid untuk tidak sembarang mengunduh aplikasi digital untuk mencari data.

5. Asesmen Formatif

Aktivitas 2.5 Project Sekolahku Tangguh terhadap Iklim dan Bencana merupakan asesmen formatif yang bisa digunakan untuk melihat hasil pengamatan murid terhadap risiko bencana dan pemikiran logis mereka untuk mengurangi ancaman tersebut. Berikut ini merupakan contoh instrumen asesmen formatif 2.5.

Kriteria yang dinilai	Tercapai	Tidak Tercapai
Mengidentifikasi risiko bencana di lingkungan sekolah yang dilengkapi dengan dasar perhitungan.		
Menentukan keterangan pada hasil identifikasi termasuk kategori bencana yang ditentukan dengan benar.		
Menyusun rekomendasi mitigasi yang memuat langkah-langkah jelas dan urut sesuai kondisi lingkungan sekitar.		
Melampirkan minimal 1 data, gambar, atau sumber yang mendukung rencana mitigasi yang dibuat.		
Menyampaikan hasil diskusi terkait rekomendasi mitigasi dengan suara jelas, runtut, dan dapat dipahami audiens.		

Aktivitas 2.5 dirancang agar murid mampu menilai dan menyusun rekomendasi mitigasi bencana di lingkungan sekitarnya. Untuk menentukan ketercapaian pembelajaran mengacu pada ketentuan:

Cara menilai:

- 1) Guru memberi tanda centang (✓) pada kolom Tercapai atau Tidak Tercapai untuk setiap kriteria.
- 2) Ketercapaian dinyatakan Memuaskan jika minimal 4 dari 5 kriteria dinyatakan tercapai.
- 3) Jika kurang dari 4 kriteria tercapai, guru perlu memberikan bimbingan tambahan atau kesempatan perbaikan.

Subbab Perubahan Sosial Budaya

1. Tabel Pengalaman Belajar

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik
Aktivitas Ayo, Amati! 2.6 Mengamati perubahan sosial budaya di lingkungan sekitar	Memahami Murid mengenali bentuk-bentuk perubahan sosial budaya dalam berbagai aspek kehidupan (ekonomi, sosial, politik, IPTEK) berdasarkan hasil pengamatan.	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengalaman nyata murid. Belajar melalui observasi langsung terhadap lingkungan sosial sekitar.
	Mengaplikasikan Murid mengidentifikasi dan mengklasifikasikan perubahan sosial budaya berdasarkan data yang dikumpulkan dari rumah, sekolah, dan masyarakat.	Mendorong keterlibatan aktif dalam proses pengumpulan dan analisis data. Mengembangkan kemampuan berpikir sistematis dan kontekstual.
Aktivitas Ayo, perankan bersama! 2.7 Mengenal Macam-Macam Perubahan Sosial Budaya melalui Sandiwara Pendek	Memahami Murid mempelajari macam-macam perubahan sosial budaya; mengolah pemahamannya ke dalam naskah dan sandiwara pendek yang menggambarkan perubahan sosial budaya dalam kehidupan nyata.	Membangun pemahaman melalui pengalaman langsung. Mengembangkan kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Mengkontekstualkan materi dalam kehidupan nyata.

Tahapan Pembelajaran

Aktivitas 2.6

Pada Aktivitas 2.6, murid diajak untuk mengamati perubahan sosial budaya yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat. Mereka membandingkan kondisi *dahulu* dan *sekarang* dalam empat aspek utama: ekonomi, sosial, politik, dan IPTEK (khususnya transportasi).

Langkah-langkah yang dapat dilakukan guru:

1. Bentuk murid ke dalam kelompok yang terdiri atas 3-5 orang.
2. Sampaikan tujuan kegiatan dan jelaskan petunjuk pelaksanaannya. Tekankan bahwa pengamatan terhadap perubahan sosial budaya dapat dilakukan bersama kelompok di lingkungan rumah, sekolah, atau masyarakat sekitar. Namun, apabila kegiatan bersama kelompok tidak memungkinkan, murid dapat melakukan pengamatan secara mandiri di lingkungan masing-masing.
3. Minta murid mencatat perubahan dalam keempat aspek berdasarkan pengalaman pribadi, cerita keluarga, dan observasi langsung.
4. Fasilitasi diskusi kelompok untuk menyatukan hasil pengamatan dan mengisi Tabel 2.5.
5. Ajak beberapa kelompok mempresentasikan temuannya dan berikan kesempatan bagi kelompok lain untuk menanggapi secara kritis.
6. Pandu murid menjawab pertanyaan reflektif yang disediakan untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap makna perubahan sosial budaya.

Aktivitas 2.7

Pada Aktivitas 2.7, murid bekerja dalam kelompok untuk membuat dan menampilkan sandiwara pendek (*roleplay*) yang menggambarkan salah satu jenis perubahan sosial budaya berdasarkan klasifikasi tertentu, seperti berdasarkan waktu, pengaruh, perencanaan, atau arah. Aktivitas ini mendorong murid untuk memahami, menerapkan, dan merefleksikan konsep perubahan sosial budaya secara kreatif dan kontekstual.

Langkah-langkah yang dapat dilakukan guru:

1. Bentuk murid ke dalam 5–6 kelompok, sesuai jumlah murid di kelas. Setiap kelompok terdiri dari 4–6 orang, dengan pembagian peran seperti:
 - 1 narator (membuka dan menjembatani adegan)
 - 2–3 tokoh utama (yang mengalami perubahan sosial budaya)
 - 1–2 tokoh pendukung (yang memberi respons terhadap perubahan)Pembagian ini fleksibel sesuai kebutuhan naskah dan jumlah anggota kelompok.
2. Sampaikan tujuan aktivitas dan jelaskan kembali klasifikasi perubahan sosial budaya yang telah dipelajari.
3. Pandu murid untuk menyusun skenario sandiwara berdasarkan salah satu klasifikasi perubahan sosial budaya. Guru menjelaskan bahwa murid dapat menggunakan contoh naskah yang tersedia di buku atau mengembangkan skenario sendiri berdasarkan kehidupan sehari-hari.
4. Fasilitasi kelompok untuk berlatih dan kemudian menampilkan sandiwara pendek di depan kelas.
5. Setelah semua kelompok tampil, minta setiap murid menyusun refleksi tertulis terkait jenis perubahan sosial budaya yang diperankan dan pemahaman mereka terhadap dampaknya.
6. Ajak kelas melakukan refleksi bersama untuk membandingkan jenis-jenis perubahan yang muncul dari berbagai kelompok serta pembelajaran yang dapat diambil.

2. Pembelajaran berdiferensiasi

Tabel berikut disusun untuk membantu guru dalam mengelola pembelajaran sehingga setiap murid mampu mengoptimalkan potensinya, tetap termotivasi, serta berpartisipasi secara aktif. Hasil asesmen awal dapat dijadikan acuan untuk memetakan kemampuan murid. Bagi murid yang sudah siap belajar, mereka dapat diarahkan untuk mengerjakan berbagai aktivitas secara mandiri tanpa pendampingan langsung dari guru. Sementara itu, bagi murid yang belum siap belajar, guru dapat memberikan contoh yang lebih sederhana serta mendampingi secara langsung dalam proses pengamatan maupun pengerjaan tugas. Uraian berikut menjelaskan secara rinci penerapan pembelajaran berdiferensiasi pada sub bab masyarakat majemuk.

Aspek Diferensiasi	Bentuk Diferensiasi	Contoh Kegiatan	Keterangan
Diferensiasi konten	Sumber belajar	Guru menyediakan berbagai sumber belajar seperti video pembelajaran, infografis, dan wacana tentang perubahan sosial budaya.	Memfasilitasi murid dengan gaya belajar visual, auditori, atau pembaca/penulis.
	Tingkat kesukaran konten	Guru menyesuaikan pertanyaan sesuai dengan kemampuan masing-masing murid. Pada beberapa aktivitas, guru bisa mengurangi jumlah pertanyaan yang diberikan. Selain itu, guru dapat langsung menyediakan informasi yang biasanya perlu dicari atau digali oleh peserta didik dalam kondisi tertentu. Misalnya, pada Aktivitas 2.7, murid diminta menyusun naskah role playing. Jika hal tersebut tidak memungkinkan, guru dapat menyiapkan naskah yang sudah jadi, sehingga murid hanya perlu mempraktikkannya.	Memfasilitasi murid sesuai dengan kemampuannya.
Diferensiasi proses	Kerja mandiri dan diskusi kelompok	Guru memfasilitasi antar kelompok untuk berdiskusi dalam mengumpulkan informasi. Guru juga dapat meminta murid untuk melakukan tutor teman sebaya.	Memfasilitasi murid dalam mengasah kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif.
	Observasi sederhana	Guru dapat menginstruksikan untuk melakukan observasi sederhana untuk mencari data. Apabila tidak memungkinkan, cukup menggali informasi melalui internet dari sumber terpercaya.	Memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru.

Aspek Diferensiasi	Bentuk Diferensiasi	Contoh Kegiatan	Keterangan
	Proyek interaktif	Guru memberikan pilihan proyek kepada murid.	Memfasilitasi murid untuk mengasah kemampuan kreativitas dan kolaboratif.
Diferensiasi produk	Produk akhir pembelajaran	Guru dapat meminta murid untuk menyajikan hasil diskusi dalam bentuk poster, PowerPoint, atau infografis.	Mengembangkan kreativitas murid dalam membuat sebuah karya.

3. Miskonsepsi/ Materi Sensitif

Miskonsepsi umum yang sering ditemukan pada proses pembelajaran ini yaitu:

- 1) Perubahan sosial budaya selalu berdampak negatif. Tidak semua perubahan berdampak buruk. Banyak perubahan, seperti kemajuan teknologi, justru meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Dampak perubahan tergantung pada kesiapan dan respons masyarakat.
- 2) Hanya pemerintah atau tokoh besar yang bisa memicu perubahan. Faktanya individu atau kelompok kecil juga bisa menjadi agen perubahan, misalnya komunitas lokal yang menerapkan inovasi ramah lingkungan.

4. Keamanan dan Keselamatan Kerja (K3)

Selama proses pembelajaran, guru dapat mengingatkan murid, untuk:

- 1) Mencari materi pembelajaran atau informasi dari sumber yang relevan, tidak mencari informasi/materi dari situs yang tidak kredibel.
- 2) Mengingatkan murid untuk tidak sembarang mengunduh aplikasi digital untuk mencari data.

5. Asesmen Formatif

Aktivitas 2.6 merupakan asesmen formatif yang bisa digunakan untuk melihat hasil pengamatan murid tentang perubahan sosial budaya yang terjadi di lingkungan sekitar, baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat

Pedoman Jawaban Aktivitas 2.6

(Catatan: Jawaban berikut hanya sebagai contoh. Guru dapat menyesuaikan atau menambahkan sesuai dengan konteks daerah dan pengalaman murid.)

Aspek	Fenomena Perubahan Sosial Budaya	
	Dahulu	Sekarang
Ekonomi yaitu cara memenuhi kebutuhan	Belanja di toko/warung atau pasar modern (minimarket mulai berkembang), transaksi masih dominan tunai.	Belanja online melalui e-commerce, UMKM digital, pembayaran non-tunai (QRIS, e-wallet).
Sosial yaitu gaya hidup, kebiasaan, nilai dan norma	Komunikasi via SMS/ telepon, hiburan lewat TV atau DVD, berkumpul di warung.	Aktivitas lebih banyak menggunakan gawai, komunikasi melalui media sosial, hiburan digital, penyesuaian gaya hidup modern.
Politik yaitu aktivitas dalam pemerintahan	Dalam pemilu hasil hanya diketahui setelah penghitungan manual selesai oleh KPU; urusan administrasi (misalnya KTP, KK, akta kelahiran) harus datang langsung ke kantor kelurahan/ kecamatan.	Hasil pemilu bisa segera diketahui melalui quick count dari lembaga survei, sementara KPU juga menampilkan real count secara digital dan transparan di laman resminya; banyak layanan sudah berbasis online (misalnya aplikasi Dukcapil Online, OSS untuk perizinan usaha, dll).

Pertanyaan dan Jawaban

(Catatan: Jawaban berikut hanya sebagai contoh. Guru dapat menyesuaikan atau menambahkan sesuai dengan konteks daerah dan pengalaman murid.)

1. Apa perubahan sosial budaya paling nyata yang terjadi di masyarakat sekitar kalian? Jelaskan alasannya.
 - Jawaban Contoh: Perubahan paling nyata adalah kemajuan teknologi dalam komunikasi dan transportasi. Dahulu, komunikasi membutuhkan waktu lama, transportasi terbatas, sedangkan sekarang masyarakat dapat berkomunikasi secara instan melalui telepon atau aplikasi dan bepergian lebih cepat dengan kendaraan modern. Perubahan ini paling nyata karena terlihat secara langsung

dalam kehidupan sehari-hari dan memengaruhi hampir semua aspek sosial.

2. Apakah semua perubahan dalam masyarakat membawa dampak positif? Berikan contoh dan jelaskan pendapat kalian.

- Jawaban Contoh: Tidak semua perubahan berdampak positif. Misalnya, kemajuan teknologi memudahkan komunikasi, tapi juga menimbulkan kecanduan gawai bagi anak-anak dan remaja. Dampak perubahan tergantung pada kesiapan dan respons masyarakat dalam menyikapinya.

Pedoman Penilaian

Aspek Penilaian	Indikator	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Jawaban Tabel 1.2	Ketelitian dan kelengkapan dalam mengamati perubahan sosial budaya (ekonomi, sosial, politik, IPTEK transportasi) dan perbandingan dahulu & sekarang	Semua aspek diisi lengkap, jelas, dan sesuai hasil pengamatan	Hampir semua aspek diisi lengkap dan cukup jelas	Beberapa aspek diisi, masih kurang jelas	Hanya 1 aspek atau tidak lengkap
Jawaban Pertanyaan Diskusi	Kesesuaian jawaban dengan hasil pengamatan, logis, relevan, ada contoh	Jawaban lengkap, logis, relevan, disertai contoh nyata	Jawaban cukup lengkap, logis, ada sebagian contoh	Jawaban kurang jelas, contoh	Jawaban tidak logis atau tidak relevan

Total skor dijumlahkan untuk menghitung **nilai akhir**:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan Nilai Akhir:

- 85 – 100 : Sangat Baik
- 70 – 84 : Baik
- 55 – 69 : Cukup
- <55 : Perlu Bimbingan

G. Sumatif

Guru dapat menggunakan uji kompetensi dan aktivitas 2.7 sebagai alternatif asesmen sumatif Bab 2.

Tabel Pedoman Penskoran Asesmen Sumatif Bab 1

Tipe soal	Skor	Nilai akhir
Pilihan Ganda	10	NA = $x \times 100$

Aktivitas 2.7 Mengenal Macam-Macam Perubahan Sosial Budaya dapat dijadikan alternatif penilaian sumatif. Guru dapat mengamati kemampuan murid dalam mengungkapkan gagasan, menanggapi orang lain dengan santun, serta menyampaikan pemahaman tentang klasifikasi perubahan sosial budaya.

Saat tampil di depan kelas, beberapa murid mungkin mampu menyampaikan dialog dengan lancar, jelas, serta menggunakan bukti sesuai peran yang dimainkan. Murid lain mungkin masih terbata-bata atau hanya menyampaikan sebagian gagasan. Ada pula yang belum berani berbicara dengan suara lantang. Guru mencatat capaian ini pada lembar penilaian sumatif untuk mengetahui perkembangan keterampilan berbicara dan pemahaman konsep. Berikut ini merupakan pedoman penskoran aktivitas 2.7.

Indikator	Kriteria			
	Mulai berkembang	Sedang Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Sangat Berkembang
Murid mampu mengungkapkan gagasan tentang perubahan sosial budaya melalui role playing.	Belum mampu menyampaikan gagasan secara utuh; banyak dibantu teman.	Menyampaikan gagasan sederhana, namun belum runtut dan kurang jelas.	Menyampaikan gagasan dengan runtut, jelas, dan sesuai peran, meskipun masih ada sedikit keterbatasan.	Menyampaikan gagasan secara runtut, jelas, meyakinkan, disertai pemahaman mendalam tentang konsep perubahan sosial budaya.

Indikator	Kriteria			
	Mulai berkembang	Sedang Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Sangat Berkembang
Murid mampu menanggapi lawan bicara dalam role playing dengan santun	Belum menanggapi atau hanya diam.	Menanggapi secara terbatas, kadang kurang sesuai konteks.	Menanggapi dengan tepat dan santun, meskipun masih terbata-bata.	Menanggapi dengan tepat, lancar, santun, serta mampu mengaitkan dengan konsep yang dipelajari.

H. Kunci Jawaban

Bacalah wacana berikut untuk soal no 1 dan 2

Ancaman Bencana Geologi Indonesia

Indonesia merupakan salah satu negara yang rawan terkena bencana alam karena terletak pada pertemuan tiga lempeng tektonik aktif dunia yaitu lempeng Indo-Australia, Eurasia, dan Pasifik. Selain itu, Indonesia juga terletak di ring of fire.

Pemerintah Indonesia membentuk berbagai lembaga yang bertugas dalam hal penanggulangan bencana, diantaranya yaitu: (1) Badan Nasional Penanggulangan Bencana (BNPB), yang berfungsi dalam Perumusan dan penetapan kebijakan penanggulangan bencana dan penanganan pengungsi dengan bertindak cepat dan tepat secara efektif dan efisien. Agar kinerja BNPB dalam hal penanggulangan bencana bisa berjalan secara cepat dan maksimal, maka dibentuklah Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) yang berfungsi dalam penanggulangan bencana di daerah; (2) Badan Nasional Pencarian dan Pertolongan (BASARNAS) bertugas mengevakuasi atau memberikan pertolongan terhadap korban bencana alam; (3) Palang Merah Indonesia (PMI) yang bertugas dalam hal penyelenggaraan pelayanan transfusi darah dan penanggulangan bencana; (4) Pusat Vulkanologi dan Mitigasi Bencana Geologi (PVMBG) merupakan salah satu unit di lingkungan Badan Geologi di bawah Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral. Tugas utama PVMBG adalah melaksanakan penelitian, penyelidikan, perekayasa dan pelayanan di bidang vulkanologi dan mitigasi bencana geologi.

1. Berdasarkan wacana di atas, perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!

- (1) Indonesia merupakan negara yang rawan bencana maka diperlukan lembaga yang bertugas untuk penanggulangan bencana
- (2) BNPB dan BPBD mempunyai fungsi dalam menentukan kelompok masyarakat yang harus dibantu berdasarkan kepentingan golongan
- (3) PVMBG mempunyai peranan dalam melakukan rekayasa sosial sebagai langkah mitigasi bencana geologi yang terjadi pada masyarakat
- (4) PMI hanya bertugas dalam hal penyelenggaraan pelayanan transfusi darah tidak mempunyai tugas dalam hal penanggulangan bencana

Jawaban yang tepat dari kombinasi pernyataan di atas adalah

- A. benar – benar – salah - benar
- B. benar – salah – salah - salah
- C. benar - salah – benar - salah**
- D. salah – benar – salah – benar

2. Berdasarkan fungsi lembaga yang ada, pasangan yang paling tepat antara lembaga dan tugasnya dalam situasi tersebut adalah ...

- A. PVMBG melakukan evakuasi warga, BASARNAS melakukan riset geologi dan kegempaan, dan PMI melakukan peringatan dini.
- B. PVMBG memberikan peringatan dini, BASARNAS mengevakuasi warga, dan PMI memberikan pertolongan pertama.**
- C. BNPB melakukan penelitian gunung api, BPBD melakukan transfusi darah, dan PMI memberikan bantuan makanan kepada balita.
- D. BASARNAS memantau aktivitas vulkanik, BPBD memberikan layanan donor darah, dan BNPB mengevakuasi korban ke penampungan.

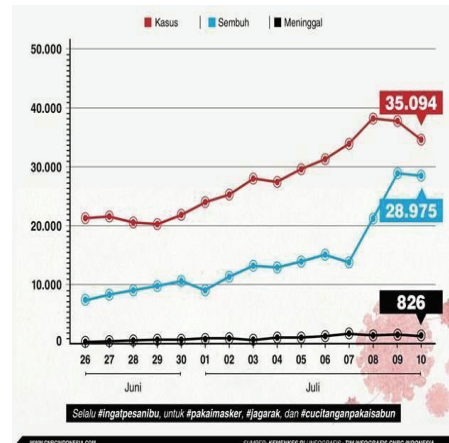
3. Dalam upaya mitigasi bencana, sebuah sekolah yang berada di wilayah rawan gempa bekerja sama dengan BPBD dan PMI. BPBD membantu menyusun jalur evakuasi dan melakukan simulasi tanggap darurat. Sementara itu, PMI memberikan pelatihan pertolongan pertama kepada murid. Berdasarkan kegiatan tersebut, kesimpulan yang paling tepat adalah

- A. Mitigasi bencana dilakukan sebelum bencana terjadi untuk mengurangi risiko.
- B. Mitigasi bencana hanya dapat dilakukan oleh kolaborasi lembaga pemerintah pusat.
- C. Sekolah tidak memiliki peran penting dalam upaya penanggulangan bencana.
- C. PMI dan BPBD hanya aktif saat bencana terjadi untuk menyelamatkan kelompok rentan.
4. Seorang murid memperhatikan bahwa di lingkungannya terdapat sungai yang penuh sampah plastik. Bersama teman-temannya, ia membuat program pembersihan sungai setiap minggu dan memasang poster tentang dampak sampah terhadap banjir dan kesehatan. Tindakan paling berkontribusi langsung terhadap pencapaian SDGs sesuai dengan konteks narasi adalah
- A. SDGs 3: Kehidupan Sehat dan Sejahtera
- B. SDGs 6: Air Bersih dan Sanitasi Layak**
- C. SDGs 11: Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan
- D. SDGs 13: Penanganan Perubahan Iklim
5. Fenomena perubahan iklim, globalisasi dan krisis ekonomi telah mendorong terjadinya berbagai macam perubahan tatanan institusi dalam proses pembangunan berkelanjutan di masyarakat. Pasangkanlah tiga peran komunitas dalam masyarakat (pada lajur kiri) dengan bidang kehidupan (pada lajur kanan) dengan pasangan

Peran Komunitas	Institusi Sosial
1. pengolahan sampah daur ulang di masyarakat 2. pelatihan pengembangan usaha kecil untuk menambah keuangan keluarga 3. pelatihan pembuatan kain Songket bagi generasi muda	A. institusi ekonomi B. institusi pendidikan C. institusi sosial D. institusi budaya

kunci jawaban: (1C); (2A); (3D)

6. Cermati infografis berikut ini.



Sumber: Arie Pratama, 2021

Pandemi COVID-19 merupakan salah satu contoh perubahan sosial budaya yang tidak direncanakan karena terjadi secara tiba-tiba dan membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Berdasarkan data pada infografis, provinsi dengan jumlah kasus COVID-19 terbanyak kedua di Indonesia pada 10 Juli 2021 adalah....

- | | |
|----------------|----------------|
| A. DKI Jakarta | C. Jawa Tengah |
| B. Jawa Barat | D. Jawa Timur |

7. Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut ini!

1. Pemerintah merancang program “Satu Desa Satu Produk” untuk meningkatkan ekonomi lokal.
2. Masyarakat di daerah terpencil perlahan mulai menggunakan listrik tenaga surya dalam kehidupan sehari-hari.
3. Banyak anak muda yang mengubah gaya hidup menjadi lebih sehat setelah tren pola makan sehat viral di media sosial.
4. Sebagian masyarakat mulai meninggalkan tradisi lisan karena lebih memilih menyimpan cerita dalam bentuk digital.
5. Pemerintah meluncurkan program “Literasi Digital” untuk meningkatkan kemampuan teknologi di kalangan pelajar.

Pernyataan yang menunjukkan perubahan sosial budaya yang besar dan direncanakan terdapat pada nomor....

- A. 1 dan 2
 - B. 1 dan 3**
 - C. 2 dan 4
 - D. 1 dan 5
8. Pilih dua pernyataan yang termasuk faktor internal penyebab perubahan sistem sosial budaya dalam masyarakat. Manakah dari pernyataan berikut ini yang merupakan contoh faktor internal penyebab perubahan sistem sosial budaya
- A. Inovasi di bidang pertanian dengan menggunakan teknologi modern seperti drone dan sensor kelembaban tanah.**
 - B. Berkurangnya jumlah penduduk akibat letusan gunung berapi yang menghancurkan pemukiman warga.
 - C. Gerakan mahasiswa yang menuntut pemerintah menurunkan biaya pendidikan dan memperluas akses teknologi.**
 - D. Budaya populer Korea (K-Pop) yang memengaruhi gaya berpakaian, kebiasaan, dan bahasa remaja Indonesia.
9. Seorang kepala desa yang telah menjabat selama tiga periode menolak menerapkan sistem pemilihan langsung berbasis e-voting yang diusulkan oleh pemuda desa. Ia beralasan bahwa sistem lama sudah terbukti berhasil dan lebih “memanusiakan.” Namun, warga menduga penolakan itu karena sistem lama lebih mudah dikendalikan olehnya. Akibatnya, muncul protes dari kalangan muda yang menilai kepemimpinan di desa menjadi tidak demokratis dan menghambat kemajuan. Berdasarkan informasi tersebut, faktor penghambat perubahan sosial budaya yang paling relevan adalah
- A. Takut terjadinya kegoyahan sosial.
 - B. Sikap tradisional Masyarakat.**
 - C. Prasangka terhadap hal baru atau asing.
 - D. Kepentingan yang mengakar kuat.
10. Di sejumlah sekolah di Indonesia mulai menerapkan sistem pembelajaran inklusif, yaitu menerima murid dari berbagai latar belakang, termasuk murid berkebutuhan khusus. Dulu, masyarakat menganggap anak-anak disabilitas sebaiknya belajar di sekolah khusus. Namun sekarang, perubahan pandangan mulai terjadi. Guru, orang tua, dan murid mulai

menyadari pentingnya kesetaraan hak dalam pendidikan. Meski begitu, masih ada sebagian warga yang meragukan efektivitas sistem ini dan menilai bahwa murid berkebutuhan khusus akan kesulitan mengikuti pelajaran umum. Perubahan sosial yang terjadi dalam informasi tersebut mendukung pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan nomor....

- A. SDG 3: Kehidupan Sehat dan Sejahtera
- B. SDG 4: Pendidikan Berkualitas
- C. SDG 5: Kesetaraan Gender
- D. SDG 8: Pekerjaan Layak dan Pertumbuhan Ekonomi**

- | | |
|---------------------|---------------|
| 1. C | 6. B |
| 2. B | 7. D |
| 3. A | 8. (1A) ;(3C) |
| 4. B | 9. B |
| 5. (1C); (2A); (3D) | 10. D |

I. Tindak Lanjut

No	Kriteria	Tindak lanjut
1.	Bagi murid yang sudah mencapai tujuan pembelajaran.	Diberikan kegiatan pengayaan atau tugas yang sifatnya lebih advance. Tugas Pengayaan Arahkan untuk menjadi tutor teman sebaya.
2.	Bagi murid yang belum mencapai tujuan pembelajaran.	Guru melakukan pendampingan. murid diberikan pertanyaan yang lebih sederhana, menerapkan tutor teman sebaya. Beberapa aktivitas disusun untuk dikerjakan secara berpasangan maupun kelompok, dengan harapan ketika ada murid yang kesulitan untuk menuntaskan tujuan pembelajaran bisa didampingi dan diarahkan.

J. Refleksi

Berikut ini adalah pemandu aktivitas refleksi yang bisa dilakukan oleh guru dan murid.

1. Pemandu Aktivitas Refleksi murid

Guru mengarahkan murid untuk menilai pembelajaran setelah murid mempelajari Perubahan Sosial Budaya dalam Masyarakat. Kemudian, guru mengarahkan murid membuat kesimpulan materi pertemuan tersebut dengan menyinggung materi pertemuan selanjutnya, yaitu Peran Masyarakat dalam Perdagangan Era Digital.

Adapun refleksi yang bisa diberikan kepada murid adalah dengan mengarahkan murid untuk menjawab beberapa pertanyaan refleksi di buku murid. Pertanyaan yang dapat diajukan adalah sebagai berikut.

- a. Tuliskan satu hal baru atau penting yang kamu pelajari dalam tema ini dan mengapa itu penting menurutmu.
- b. Ceritakan satu momen paling berkesan selama proses belajar tema ini. Apakah itu momen saat berdiskusi, menyimak cerita lokal, atau saat menyelesaikan tugas kelompok?
- c. Tantangan apa yang paling terasa dalam belajar di tema ini?
- d. Apa yang sudah kamu lakukan untuk mencoba memahami dan mengatasinya?
- e. Sebutkan satu keterampilan atau kemampuan baru yang menurutmu mulai berkembang selama belajar tema ini.
- f. Apa yang ingin kamu latih atau ubah cara belajarnya agar kamu bisa lebih siap dan aktif di tema berikutnya?

2. Refleksi Guru

Setelah Bapak/Ibu Guru membaca buku panduan khusus materi Perubahan Sosial Budaya dalam Masyarakat, jawablah pertanyaan berikut!

- a. Apakah buku panduan khusus bab ini bisa membantu Bapak/Ibu Guru dalam proses pembelajaran?
- b. Apakah langkah-langkah pembelajaran yang direkomendasikan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas?

- c. Apa kendala dalam melaksanakan pembelajaran di bab ini?
- d. Apakah aktivitas pembelajaran yang disajikan bisa diterapkan untuk murid yang Bapak/Ibu ajar?
- e. Bagaimana Bapak/Ibu mempraktikkan pembelajaran yang berkesadaran dalam bab ini?
- f. Pada tahapan pembelajaran manakah yang dirasakan menantang untuk mempraktikkan pembelajaran yang menggembirakan dalam bab ini?

K. Sumber Belajar

Penjelasan mengenai berbagai sumber belajar, baik utama maupun sumber belajar lainnya yang relevan. Sumber belajar dapat berupa buku referensi, pranala internet, jurnal, media massa, dan sumber lainnya yang dipastikan terpercaya, aman, kredibel untuk dibaca guru. Sumber belajar lainnya yang dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran, misalnya mengunjungi museum, menghadirkan ahli, menonton film dokumenter, mengunjungi tempat-tempat sejarah, mengobservasi kegiatan kebudayaan, menghadiri festival, dan lain-lain. Penulisan sumber belajar dapat dilakukan secara fleksibel sesuai kebutuhan dan karakteristik materi pembelajaran.

1. Elly M. Setiadi & Usman Kolip. (2013). *Pengantar Sosiologi, Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya*. Prenada Media Group.
2. Martono, N. (2016). *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*. Rajawali Pers.
3. Nasikun. (2012). *Sistem Sosial Indonesia*. Raja Grafindo Persada.
4. Soekanto, S. (2005). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Raja Grafindo Persada.
5. Sztompka, P. (2014). *Sosiologi Perubahan Sosial*. Prenada Media Group.
6. Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika. (2024). *Peta Seismisitas Indonesia Tahun 2024*. BMKG Indonesia
7. Pakniany, Tiwery, dan Rakuasa. (2022) *Mitigasi Bencana Gempa Bumi Berbasis Kearifan Lokal di Desa Nuwewang Kecamatan Pulau Letti Kabupaten Maluku Barat Daya*. DIALEKTIKA. IAIN Ambon
8. Putra. (2014). *Gaya Hidup: Desa Adat Ciptagelar Punya Cadangan Makanan Hingga 95 Tahun, Bagaimana Pengelolaan Pangannya?*. Tempo

9. Putrohari, Dwi Rovicky. (2015). *Perjalanan Tektonik India menabrak Eurasia membentuk Himalaya*. Youtube
10. UNICEF. (2025). *The Safe Schools Declaration: An inter-governmental political commitment to protect students, teachers, schools, and universities from the worst effects of armed conflict*
11. Yoko Takafuji. (2014). *#TrenSosial: Kisah smong dari Simeulue dan tsunami dari Jepang*. BBC News Indonesia

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH, 2025

Ilmu Pengetahuan Sosial

untuk SMP/MTs Kelas IX

Penulis : Agus Purnomo, Yeni Fitriani, Bayu Kurniawan, Nurul Ratnawati

ISBN : 978-634-00-3138-6 (jil.3 PDF)

Panduan Khusus

Bab 3

Perdagangan Era Digital dan Peristiwa Sejarah



A. Pendahuluan

Bab ini akan memperkenalkan murid pada konsep perdagangan era digital dan kaitannya dengan metode penelitian sejarah. Materi dalam bab ini merupakan materi yang penting untuk dipelajari karena membahas bagaimana masyarakat dan negara berkontribusi dalam terhadap pertumbuhan ekonomi melalui pemanfaatan teknologi digital.

Topik materi yang dipelajari di bab ini sangat kontekstual dan erat dengan kehidupan sehari-hari murid karena mereka menjadi bagian dari pelaku ekonomi digital. Melalui materi perdagangan di era digital, murid menyadari bahwa transformasi digital memengaruhi semua aspek kehidupan mulai dari kegiatan produksi, bertransaksi, dan bekerja. Diharapkan dengan mempelajari materi ini bisa membekali murid dengan wawasan dan kesiapan untuk berkontribusi dalam perdagangan era digital secara aman, kreatif dan inovatif.

Berbagai aktivitas pembelajaran dirancang untuk meningkatkan *skill* berpikir murid, serta menjalin kolaborasi dan komunikasi dengan murid lain melalui aktivitas pembuatan poster digital dalam rangka membantu promosi UMKM. Murid diharapkan tidak hanya memahami materi secara konseptual, tapi mengaplikasikan kemampuan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari.

Melalui materi yang disajikan dalam buku murid serta aktivitas pembelajaran yang dilakukan, diharapkan murid bisa mencapai Dimensi Profil Lulusan yang ingin dituju. Dimensi Profil Lulusan yang bisa dicapai oleh murid setelah mempelajari bab ini yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah dalam menganalisis keamanan digital dan dampak sosial dari digitalisasi ekonomi. Komunikasi dan kolaborasi dalam menyusun *project* pembuatan poster digital untuk iklan UMKM dan melakukan penelitian sederhana tentang peristiwa sejarah.

Berikut ini merupakan penjabaran terkait tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dicapai murid setelah mempelajari materi ini, penjelasan peta materi, serta saran/waktu pembelajaran untuk menyelesaikan bab ini.

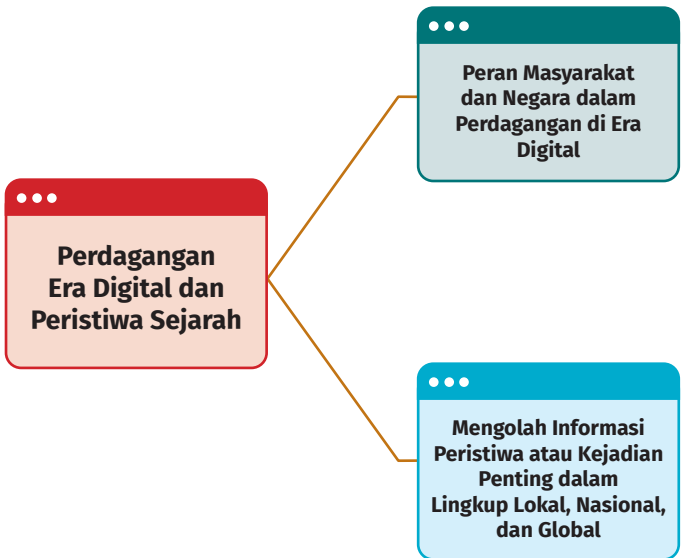
1. Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh murid setelah mempelajari bab ini dijabarkan melalui tabel berikut ini.

Tabel 3.1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator

Tujuan Pembelajaran	Indikator
Menelaah peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital	• Menjelaskan pengertian perdagangan era digital. • Membedakan kelebihan dan kelemahan perdagangan era digital. • Menelaah peran masyarakat dan negara dalam perdagangan era digital.
Mengolah informasi peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional, dan global.	• Mengimplementasikan langkah-langkah penelitian sejarah mengenai peristiwa penting di lingkungan sekitar. • Menyimpulkan makna dari suatu peristiwa sejarah di lingkungan sekitar bagi kehidupan sehari-hari. • Menyusun laporan penelitian sejarah secara sistematis, logis, dan informatif.

2. Peta Materi/Peta Konsep



Secara garis besar, dalam bab ini terdapat subbab yang dipetakan sebagai berikut:

1. Peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital.
2. Peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional, dan global.

Era digital mengakibatkan perubahan yang sangat signifikan terhadap kegiatan ekonomi khususnya kegiatan perdagangan. Era digital semakin mempermudah transaksi perdagangan, khususnya dalam melakukan pemesanan produk hingga melakukan pembayaran. Perdagangan era digital menunjukkan adanya perkembangan perdagangan dari masa ke masa. Untuk memahami perdagangan era digital, murid perlu menelusuri perkembangan sistem perdagangan dari masa lalu dimulai dari sistem barter, pasar tradisional, pasar modern hingga *e-commerce*. Metode penelitian sejarah dapat membantu murid untuk mengkaji perkembangan perdagangan dari masa ke masa hingga sampai pada era saat ini yaitu perdagangan era digital.

Materi dalam bab ini memiliki keterkaitan dengan materi di bab 2 yaitu tentang perubahan sosial budaya. Adanya perubahan cara belanja atau berdagang merupakan contoh kecil perubahan sosial budaya.

Keterkaitan materi dalam bab ini dengan materi pelajaran lain yaitu salah satunya dengan mata pelajaran kewarganegaraan. Murid diharapkan memahami hak dan kewajiban konsumen (warga negara) dalam perdagangan era digital. Selain itu, materi dalam bab ini juga memiliki keterkaitan dengan mata pelajaran informatika meliputi keterampilan digital dan keamanan siber.

3. Saran Periode/Waktu Pembelajaran Satu Bab

Alokasi waktu yang disarankan untuk mempelajari bab ini yaitu sekitar 32 JP. Guru dapat merancang jumlah pertemuan sesuai dengan kondisi kelas dan kebutuhan. Guru diharapkan dapat mengatur waktu secara efisien agar proses pembelajaran berjalan dengan baik sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Berikut ini merupakan rekomendasi atau saran periode/waktu pembelajaran untuk bab 3.

Tabel 3.2 Saran Periode Pembelajaran

Pertemuan	Materi
1	Menjelaskan pengertian perdagangan era digital. Membedakan kelebihan dan kelemahan perdagangan era digital.
2	Menelaah peran masyarakat dan negara dalam perdagangan era digital.
3	Peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional, dan global
4	Mengolah informasi peristiwa penting menggunakan metode penelitian sejarah.
5	Langkah-langkah dalam metode penelitian sejarah.

B. Konsep dan Keterampilan Prasyarat

Pada bab 3, murid akan mempelajari materi perdagangan era digital dan peristiwa sejarah. Sebelum mempelajari topik-topik tersebut, murid diharapkan telah memahami materi pada bab 2 yang mencakup mitigasi bencana, Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDG's), serta perubahan sosial budaya. Guru dapat membantu murid dengan mengaitkan kembali materi yang telah dipelajari pada bab sebelumnya. Selain itu, murid juga perlu menguasai materi prasyarat. Konsep yang harus dimiliki oleh murid sebelum mempelajari materi ini yaitu sebagai berikut.

1. Mampu membedakan konsep kebutuhan dan keinginan.
2. Mampu menjelaskan konsep kegiatan ekonomi, mulai dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi.
3. Mampu menjelaskan konsep uang dan cara pembayaran.
4. Mampu menjelaskan konsep dasar ilmu sejarah, mulai dari unsur-unsur sejarah dan sumber-sumber sejarah.

Selain prasyarat pemahaman konsep murid, untuk mencapai tujuan pembelajaran, mereka perlu memiliki keterampilan proses berikut.

1. Memiliki kemampuan membaca data (numerasi).
2. Memiliki kemampuan berkomunikasi untuk mempermudah dalam proses diskusi kelompok.

C. Kerangka Pembelajaran

Pada bab ini, terdapat materi yang akan dipelajari yakni perdagangan era digital dan peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional, dan global. Setiap materi pembelajaran disusun melalui kerangka pembelajaran yang berdasarkan empat dimensi utama, yakni praktik pedagogis, kemitraan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pemanfaatan digital yang bisa dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 3.3 Kerangka Pembelajaran per Subbab

Materi: Peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
Praktik pedagogis	Guru memiliki fleksibilitas dalam memilih dan menerapkan berbagai strategi, metode, dan model pembelajaran selama sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Berikut merupakan saran metode, strategi, dan model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk materi perdagangan era digital. • Strategi pembelajaran: PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan). • Metode pembelajaran: Observasi dan wawancara terhadap pelaku ekonomi di era digital di wilayah tempat tinggal murid, diskusi, dan tanya jawab. • Model pembelajaran : <i>Problem Based Learning</i> (PBL), <i>Inkuiri</i> (<i>inquiry learning</i>) dan <i>Cooperative learning</i>. Murid menceritakan pengalaman tentang belanja online, mengembangkan gagasan kreatif berbasis digital dan mempresentasikan berbagai karya yang dihasilkan selama proses pembelajaran seperti poster digital dan infografik.

Materi: Peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
Kemitraan pembelajaran	Kemitraan pembelajaran bisa dijalin dengan pihak di lingkungan internal sekolah maupun pihak eksternal sekolah. Kemitraan yang dijalin antara lain: 1. Antar murid untuk bekerja secara kolaboratif dalam diskusi kelompok. 2. Berkolaborasi dengan guru mata pelajaran lain, seperti guru seni untuk merancang pembuatan poster atau infografik digital. 3. Berkolaborasi dengan pelaku UMKM yang akan dibuatkan poster digital untuk promosi usahanya, serta pelaku UMKM yang sudah menerapkan pembayaran digital dalam transaksi usahanya. 4. Berkolaborasi dengan orang tua, melakukan wawancara bagaimana melakukan transaksi digital yang aman.
Lingkungan pembelajaran	Fisik: • Ruang kelas yang digunakan untuk pembelajaran. • Ruang kreatif/media untuk penyusunan karya digital (poster dan infografik). • Pasar atau kawasan UMKM. Virtual: • Platform LMS (Google Classroom, Moodle, dll) untuk pengelolaan materi, dan penugasan. • Platform sosial media untuk komunikasi daring (WhatsApp, Google meet, dan instagram untuk share produk digital). Budaya belajar • Memberikan kesempatan kepada murid menyampaikan pendapat dan hasil diskusi di ruang kelas.

Materi: Peran masyarakat dan negara dalam mendorong pertumbuhan ekonomi di era digital

Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
Pemanfaatan digital	Teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam berbagai tahapan pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan asesmen. Pemanfaatan tersebut meliputi, • Pada tahap perencanaan, guru dapat menggunakan <i>platform Learning Management System</i> seperti <i>Google Classroom</i> dan LMS untuk merancang alur pembelajaran, mengunggah materi pembelajaran, merancang tugas, dan menyusun jadwal pembelajaran secara terstruktur. • Pada tahap pelaksanaan, guru dan murid dapat memanfaatkan video dari kanal Youtube untuk mengetahui lebih dalam tentang materi dalam sub bab ini. Guru juga dapat menggunakan aplikasi <i>e-commerce</i> untuk melakukan simulasi perdagangan digital. Selain itu, murid dapat menggunakan aplikasi desain grafis seperti canva atau aplikasi desain grafis lainnya untuk membuat infografik tentang pengalaman berbelanja online dan membuat poster digital untuk promosi UMKM. • Pada tahap asesmen, guru dapat menggunakan alat asesmen digital seperti Kahoot / Quizizz untuk evaluasi formatif/sumatif interaktif.
Praktik pedagogis	Guru memiliki fleksibilitas dalam memilih dan menerapkan berbagai strategi, metode, dan model pembelajaran selama sesuai dengan prinsip pembelajaran mendalam yaitu berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Berikut merupakan saran strategi, metode, dan model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk materi peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional, dan global. • Strategi pembelajaran : PAIKEM (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan). • Metode pembelajaran: observasi dan wawancara, diskusi kelompok dan presentasi untuk membangun pemahaman dan komunikasi hasil penelitian. • Model pembelajaran: inquiry-based learning untuk mendorong peserta didik meneliti peristiwa sejarah secara mandiri; project-based learning melalui kegiatan penelitian sejarah lokal.

Materi: Peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional, dan global	
Aspek kerangka pembelajaran	Deskripsi
Kemitraan pembelajaran	• Kolaborasi antar peserta didik dalam tim kecil untuk merancang dan melaksanakan penelitian sejarah. • Pelibatan narasumber lokal (tokoh masyarakat, pelaku sejarah, atau keluarga pelaku) sebagai bagian dari kegiatan wawancara. • Kerja sama dengan guru mata pelajaran lain seperti Bahasa Indonesia (penulisan laporan) atau Informatika (presentasi digital).
Lingkungan pembelajaran	• Kegiatan pembelajaran dilakukan secara kontekstual di dalam dan luar kelas, termasuk kunjungan ke tempat bersejarah lokal. • peserta didik diarahkan untuk mengeksplorasi lingkungan sekitar (desa/kota) sebagai laboratorium sejarah. • Ruang kelas mendukung diskusi kelompok, presentasi, dan refleksi bersama.
Pemanfaatan digital	Alat dan Platform Teknologi digital dapat dimanfaatkan dalam berbagai tahap pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga asesmen. Pemanfaatan tersebut meliputi: • Pada tahap perencanaan, guru dapat menggunakan platform Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom atau LMS sekolah untuk merancang alur pembelajaran, mengunggah materi ajar, merancang tugas, serta menyusun jadwal pembelajaran secara terstruktur. • Pada tahap pelaksanaan, guru dan murid dapat memanfaatkan berbagai sumber digital seperti video pembelajaran dari kanal YouTube, aplikasi edukatif, serta platform pembelajaran daring untuk memperdalam pemahaman terhadap materi dalam bab ini. Selain itu, murid juga dapat menggunakan aplikasi desain seperti Canva atau Google Slides untuk membuat presentasi atau produk pembelajaran lainnya secara kreatif. • Pada tahap evaluasi, guru dapat menggunakan alat asesmen digital seperti Quizizz, Kahoot, Google Form, live worksheet atau aplikasi evaluasi sejenis untuk menilai ketercapaian pembelajaran secara interaktif dan efisien.

Guru dapat menerapkan kerangka pembelajaran sesuai yang terdapat dalam panduan ini atau menyesuaikan dengan kondisi di satuan pendidikannya masing-masing.

D. Apersepsi

Apersepsi digunakan untuk mengetahui kesiapan belajar murid dalam menerima materi baru. Apersepsi juga berfungsi menghubungkan pelajaran sebelumnya atau pengalaman yang sudah dimiliki murid dengan materi yang akan dipelajari. Kegiatan apersepsi yang bisa diterapkan dalam bab ini, yaitu:

1. Ajaklah murid untuk mengamati salah satu aplikasi belanja *online*. Guru juga bisa menampilkan video atau artikel terkait belanja *online*.
2. Ajukan pertanyaan lain kepada murid. Contoh pertanyaan yang dapat diajukan yaitu sebagai berikut.
 - Apakah kalian pernah berbelanja secara *online*? Barang apa yang kalian beli?
 - Bagaimana cara kalian melakukan pembayaran ketika berbelanja *online*?
 - Mengapa banyak masyarakat lebih suka berbelanja secara *online*?
3. Saat murid menyadari bahwa ternyata mereka pernah membeli barang atau melakukan transaksi ekonomi secara *online*, sampaikan bahwa secara tidak langsung murid sudah terlibat dalam kegiatan perdagangan era digital.
4. Sampaikan keterkaitan materi ini dengan materi sebelumnya yaitu perubahan sosial budaya. Berubahnya cara belanja masyarakat dari belanja secara langsung ke belanja *online* merupakan salah satu contoh perubahan sosial budaya.
5. Sampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam bab ini.

E. Formatif Awal

1. Asesmen Awal Kognitif

Sebelum memulai pembelajaran Bab 3, guru disarankan melakukan asesmen awal untuk mengetahui sejauh mana murid telah menguasai konsep prasyarat yang diperlukan. Konsep prasyarat tersebut mencakup konsep kebutuhan dan keinginan, konsep kegiatan ekonomi, mulai dari kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi. Selain itu, murid mampu menjelaskan konsep uang dan cara pembayaran, serta menjelaskan konsep dasar ilmu sejarah, mulai dari unsur-unsur sejarah dan sumber-sumber sejarah. Asesmen awal

dapat dilakukan secara sederhana, misalnya melalui pertanyaan langsung kepada murid. Contoh pertanyaan yang dapat diajukan antara lain: *“Sebelum kita membahas tentang materi perdagangan era digital, menurut kalian bagaimana cara masyarakat memenuhi kebutuhannya”. Apa yang harus dilakukan masyarakat untuk dapat memenuhi kebutuhannya? Apakah kegiatan perdagangan mengalami perubahan? Bagaimana menelusuri perkembangan perdagangan dari masa ke masa?*

Setelah murid menunjukkan pemahaman terhadap konsep prasyarat, lakukan asesmen awal pembelajaran untuk mengetahui kemampuan murid pada materi perdagangan era digital serta mengaitkannya dengan pembelajaran sebelumnya. Asesmen bisa dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada murid melalui lembar refleksi awal atau tabel ceklis kesiapan belajar yang berfungsi sebagai penghubung antara pengetahuan sebelumnya dengan topik yang akan dipelajari. Pertanyaan yang bisa diajukan adalah sebagai berikut.

No.	Pernyataan	Ya	Belum Yakin	Tidak
1	Saya tahu apa yang dimaksud dengan perdagangan konvensional dan perdagangan era digital.			
2	Saya bisa menyebutkan contoh perdagangan era digital.			
3	Saya pernah mendengar atau mempelajari tentang perdagangan era digital.			
4	Saya bisa memahami pentingnya perdagangan era digital.			
5	Saya bisa menjelaskan keterkaitan antara perdagangan era digital dan dampaknya terhadap masyarakat.			

Hasil asesmen berupa jawaban murid, kemudian menjadi input bagi guru untuk mengukur penguasaan murid terhadap konsep awal. Berikut ini merupakan contoh rencana tindak lanjut setelah asesmen awal.

Kategori	Kriteria	Rencana tindak lanjut
Sudah Siap Belajar	Murid memahami pertanyaan, menjawab semua pertanyaan dengan baik serta memiliki sedikit pemahaman tentang apa itu perdagangan era digital, peristiwa sejarah serta metode penelitian sejarah.	Murid mengerjakan aktivitas secara mandiri dan diarahkan untuk menjadi tutor teman sebaya dalam proses pembelajaran.
Belum Siap Belajar	Murid belum bisa menjawab pertanyaan dan belum menangkap maksud pertanyaan yang diajukan serta tidak memiliki pemahaman tentang perdagangan era digital peristiwa sejarah serta metode penelitian sejarah.	Murid diberikan video pembelajaran terkait perdagangan era digital atau menampilkan contoh konsumen yang melakukan jual beli online serta menayangkan video tentang salah satu peristiwa sejarah.

2. Asesmen Awal Nonkognitif

Asesmen awal nonkognitif juga dapat dilakukan, misalnya dengan mengajukan pertanyaan seperti:

1. Apa yang sedang kamu rasakan saat ini?
2. Bagaimana perasaanmu saat belajar di rumah?
3. Apa yang membuat kamu termotivasi untuk belajar?
4. Apakah ada kendala yang kamu hadapi dalam proses pembelajaran?

Murid kemudian diminta mengekspresikan jawabannya melalui gambar *emoticon* atau simbol lain yang menggambarkan perasaannya. Kegiatan ini membantu guru memahami kondisi emosional murid sebelum pembelajaran dimulai. Setelahnya, guru dapat mengidentifikasi murid yang menunjukkan ekspresi emosi negatif untuk kemudian diajak berdiskusi secara pribadi. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, guru menentukan tindak lanjut yang sesuai. Apabila diperlukan, hasil asesmen awal tersebut dapat dikomunikasikan kepada orang tua agar dapat memberikan dukungan bersama. Selain pertanyaan yang menyangkut emosional peserta didik, pertanyaan pada asesmen awal nonkognitif dapat mengajukan pertanyaan lain untuk mengetahui kondisi sosial dan keluarga, kondisi belajar di rumah, hobi maupun minat murid.

F. Panduan Pembelajaran Buku murid

Panduan pembelajaran mencakup (1) Tabel pengalaman belajar, (2) Pembelajaran berdiferensiasi, (3) Penjelasan mengenai miskonsepsi/materi sensitif, (4) Penjelasan cara guru menjaga keamanan, kenyamanan, dan keselamatan murid, dan (5) Formatif.

Subbab Perdagangan Digital

1. Tabel Pengalaman Belajar

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik Pengalaman Belajar
Aktivitas 3.1 Ayo, ceritakan pengalamanmu! Menceritakan pengalaman berbelanja secara online.	Memahami	Menghubungkan dengan konteks nyata dan/atau kehidupan sehari-hari.
Aktivitas 3.2 Ayo, amati lingkungan sekitarmu! Membantu promosi UMKM.	Memahami	Memberikan kebebasan eksploratif dan kolaboratif.
	Mengaplikasi	Menerapkan pengetahuan ke dalam situasi nyata atau bidang lain.
Aktivitas 3.3. Ayo, lakukan observasi di wilayah tempat tinggalmu! Observasi dan Wawancara Peran Pelaku Usaha di Era Digital.	Memahami	Menstimulasi proses berpikir murid.
	Mengaplikasi	Menghubungkan konsep baru dengan pengetahuan sebelumnya.

Aktivitas 3.1

Aktivitas 3.1. akan meminta murid untuk menceritakan pengalaman berbelanja *online*. Aktivitas ini sangat erat kaitannya dengan kehidupan murid. Dalam kehidupan nyata, pastinya setiap murid pernah melihat atau bahkan terlibat langsung dalam perdagangan *online*. Aktivitas ini tidak hanya mendorong murid untuk menceritakan pengalamannya, tapi bisa juga mendorong murid untuk memberikan tips dan trik agar terhindar dari penipuan belanja *online*. Aktivitas belajar juga dirancang sangat menarik dan bisa memberikan inspirasi bagi murid lain. Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam memandu murid untuk mengerjakan aktivitas ini sebagai berikut.

1. Ajukan pertanyaan kepada murid, “Apakah kalian pernah membeli barang secara *online*? Bagaimana kalian melakukan pembayaran?”
2. Minta murid untuk menjelaskan tahapan-tahapan berbelanja *online* sesuai dengan pengalamannya masing-masing dan sajikan dalam bentuk infografis.
3. Arahkan murid untuk mengerjakan tugas dengan mencatat terlebih dahulu di buku. Setelah semua komponen tercatat semua, arahkan murid untuk membuatnya dalam bentuk infografik menggunakan aplikasi tertentu.
4. Apabila tidak memungkinkan untuk menyajikannya dalam infografik, guru bisa meminta murid untuk membuatnya desain manual di kertas HVS.
5. Pilih beberapa murid untuk mempresentasikannya di depan kelas.

Setelah menyelesaikan tugasnya, diharapkan murid memiliki kesadaran bahwa mereka memiliki peran dalam kegiatan perdagangan digital sebagai konsumen.

Setelah mengerjakan aktivitas 3.1, guru akan menjelaskan materi tentang tantangan dan peran aktif masyarakat serta negara di perdagangan era digital. Pada sesi materi ini, guru dapat memandu murid untuk meningkatkan literasi digital dengan cara mengamati dan menganalisis beberapa toko yang terdapat di *marketplace*. Guru memandu murid untuk mengecek alamat toko, testimoni, kontak resmi, serta desain website/gambar produk yang

ditampilkan. Sampaikan kepada murid, apabila ada informasi yang janggal harus dilakukan cek berkali-kali untuk memastikan itu bukan penipuan. Kegiatan ini dilakukan agar murid memiliki pengetahuan supaya terhindar dari praktik penipuan belanja *online*.

Aktivitas 3.2

Aktivitas ini memberikan tantangan kepada murid untuk melakukan observasi dan membantu mempromosikan usaha kecil dan menengah di wilayah tempat tinggalnya sebagai bentuk perannya dalam memajukan perdagangan era digital. Aktivitas yang dilakukan akan memantik keingintahuan murid terhadap pengetahuan dan pengalaman baru karena melakukan suatu aktivitas yang berbeda. Murid juga diberikan kesadaran bahwa mereka memiliki peranan dalam kegiatan perdagangan era digital tidak hanya sebagai konsumen. Dalam aktivitas ini, proses belajar akan menyenangkan karena murid tidak hanya belajar di ruang kelas, tapi melakukan observasi di luar kelas. Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam memandu murid untuk mengerjakan aktivitas ini sebagai berikut.

1. Mulai kegiatan dengan membagi murid dalam beberapa kelompok.
2. Arahkan murid untuk memilih salah satu usaha kecil atau UMKM di sekitar tempat tinggal murid. murid bisa memilih usaha kantin atau pedagang-pedagang berjualan di sekitar sekolah.
3. Murid berdiskusi untuk menentukan konsep iklan (konten) dan membuat poster digital di salah satu aplikasi.
4. Setiap kelompok mempresentasikan posternya di depan kelas.

Aktivitas 3.3

Aktivitas ini dikerjakan diluar jam pelajaran karena murid akan melakukan wawancara kepada salah satu pelaku usaha di wilayah tempat tinggal murid. Aktivitas yang dilakukan sangat kontekstual dengan kehidupan murid karena mereka terjun langsung ke lapangan dan mengamati kondisi nyata bagaimana kegiatan perdagangan era digital bekerja. Proses belajar dirancang sangat menyenangkan karena murid tidak hanya belajar di ruang kelas, tapi berkegiatan di luar kelas.

Dalam aktivitas ini, murid diberikan tantangan tidak hanya melakukan wawancara, akan tetapi harus menyajikan hasil wawancaranya dalam bentuk infografik maupun laporan mini. Dalam aktivitas ini, akan terlihat juga bagaimana murid akan belajar adanya keterkaitan dengan bidang ilmu lain salah satunya pelajaran bahasa Indonesia untuk menyusun hasil wawancara yang baik dan terstruktur.

Langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam memandu murid untuk mengerjakan aktivitas ini sebagai berikut.

1. Mulai aktivitas dengan membagi murid dalam beberapa kelompok.
2. Guru memberikan panduan kepada murid untuk melakukan wawancara.
3. Hasil wawancara diolah dan dianalisis oleh murid dengan didampingi oleh guru.
4. Murid menyajikan hasil wawancara dalam bentuk laporan mini atau infografis.
5. Murid mempresentasikan hasil pengerjaan kelompoknya di depan kelas.

Setelah mengerjakan aktivitas 3.3, murid dapat membaca salah satu artikel tentang penipuan transaksi belanja *online* yang terdapat di kolom studi kasus dan menjawab pertanyaan berdasarkan artikel tersebut. Guru dan murid dapat mendiskusikan hasil jawabannya secara bersama-sama.

1. Pembelajaran Berdiferensiasi

Tabel berikut ini akan membantu guru dalam mengelola pembelajaran untuk memastikan setiap peserta didik dapat memaksimalkan potensi dan termotivasi, serta berpartisipasi secara aktif. Hasil asesmen awal dapat dijadikan sebagai rujukan untuk memetakan kemampuan peserta didik. Bagi murid yang termasuk kategori siap belajar, murid bisa diarahkan untuk mengerjakan berbagai aktivitas tanpa bimbingan langsung oleh guru. Bagi murid yang belum siap belajar, guru bisa menampilkan contoh yang lebih sederhana barang dan membimbing secara langsung dalam proses pengamatan atau pengerjaan tugas. Berikut merupakan penjabaran secara detail pembelajaran diferensiasi pada sub bab ini.

Tabel 3.4 Pembelajaran Diferensiasi

Aspek Diferensiasi	Bentuk Diferensiasi	Contoh Kegiatan	Keterangan
Diferensiasi konten	Sumber belajar	Guru menyediakan berbagai sumber belajar seperti slide presentasi, video pembelajaran, infografik, data, dan wacana tentang perdagangan era digital.	Memfasilitasi murid dengan gaya belajar visual, auditori, atau pembaca/penulis.
	Tingkat kesukaran konten	Guru membuat pertanyaan yang bervariasi berdasarkan kemampuan murid. Guru juga merancang aktivitas yang sesuai dengan pengalaman murid sehingga pembelajaran lebih mudah dicerna oleh murid.	Memfasilitasi murid sesuai dengan kemampuannya.
Diferensiasi proses	Kerja mandiri dan diskusi kelompok	Guru memfasilitasi antar kelompok untuk berdiskusi dalam mengumpulkan informasi. Guru juga dapat meminta peserta didik untuk melakukan tutor teman sebaya.	Memfasilitasi murid dalam mengasah kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif.
	Observasi dan wawancara	Guru dapat menginstruksikan peserta didik untuk melakukan observasi dan wawancara kepada pelaku ekonomi di wilayah tempat tinggal murid. Murid dapat memilih untuk mewawancarai pelaku usaha di kantin, pedagang-pedagang kecil di lingkungan sekolah, atau pelaku usaha lain di wilayah tempat tinggalnya.	Memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual sehingga memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru.

Aspek Diferensiasi	Bentuk Diferensiasi	Contoh Kegiatan	Keterangan
	Proyek interaktif	Guru memberikan pilihan proyek kepada peserta didik.	Memfasilitasi peserta didik untuk mengasah kemampuan kreativitas dan kolaboratif.
Diferensiasi produk	Produk akhir pembelajaran	Guru dapat meminta peserta didik untuk menyajikan hasil diskusi dalam bentuk poster, infografik, maupun laporan mini.	Mengembangkan kreativitas murid dalam membuat sebuah karya.

2. Miskonsepsi/Materi Sensitif

Miskonsepsi umum yang sering ditemukan pada proses pembelajaran ini yaitu,

1. Perdagangan era digital tidak membutuhkan tenaga kerja. Sama halnya dengan perdagangan konvensional, perdagangan digital juga tetap membutuhkan tenaga kerja manusia.
2. Perdagangan era digital hanya terbatas pada jenis *e-commerce*. Padahal jangkauan perdagangan digital sangat luas seperti digital perbankan, transportasi *online*, dan lainnya.

3. Keamanan dan Keselamatan Kerja (K3)

Selama proses pembelajaran, guru dapat mengingatkan murid, untuk:

- Mengingatkan murid untuk tidak sembarang mengunduh aplikasi digital untuk melakukan transaksi kegiatan ekonomi.
- Mengingatkan murid untuk bertransaksi secara aman.

4. Asesmen Formatif

Aktivitas 3.1. merupakan salah satu asesmen formatif yang bisa diterapkan di kelas. Berikut merupakan rubrik penilaian aktivitas 3.1.

Aspek Penilaian	Kriteria		
	Mulai berkembang	Berkembang	Mahir
Keakuratan tahapan	Tahapan berbelanja kurang lengkap dan kurang runtut.	Sebagian tahapan berbelanja disusun secara lengkap dan runtut.	Semua tahapan berbelanja disusun secara lengkap, runtut, dan logis.
Desain grafis	Desain kurang menarik, informasi yang dimuat terlalu penuh.	Desain cukup menarik, informasi mudah dipahami.	Desain menarik, warna serasi, mudah dibaca.
Kreativitas	Kurang kreatif	Ada unsur kreativitas meskipun tidak menonjol.	Menampilkan ide yang unik dan kreatif.
Kemampuan Presentasi	Penyampaian kurang lancar, suara pelan, dan membaca teks.	Menyampaikan dengan lancar, namun kurang percaya diri.	Menyampaikan dengan percaya diri, suara jelas, dan bisa menjawab pertanyaan.

Subbab Peristiwa Penting dalam Ruang Lingkup Global dan Nasional

1. Tabel Pengalaman Belajar

Kode & Judul Aktivitas	Pengalaman Belajar	Karakteristik Pengalaman Belajar
Aktivitas 3.4 Membuat poster pentingnya meneliti sejarah yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal	Memahami	Menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan sebelumnya.
Aktivitas 3.5 Melakukan penelitian sejarah pada peristiwa penting di sekitar tempat tinggal	Merefleksikan	Menuntut keterlibatan emosi, empati, dan pemahaman peran, dan komunikasi melalui tokoh sejarah.

Tahapan Pembelajaran

Aktivitas 3.4

Pada aktivitas 3.4, murid diminta untuk membuat proyek yakni poster tentang pentingnya meneliti sejarah yang ada dilingkungan sekitar. Aktivitas ini akan mendorong murid untuk lebih mendalami apa arti dan pentingnya sejarah bagi mereka. Oleh karena itu, langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru dalam memfasilitasi murid pada pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Bentuk murid kedalam beberapa kelompok sesuai dengan kondisi kelas.
2. Pastikan para murid telah memahami mengenai pengertian metode sejarah, urgensi dan manfaat meneliti sejarah.
3. Instruksikan setiap kelompok untuk membuat poster tentang pentingnya meneliti sejarah di lingkungan sekitar.
4. Jelaskan kepada para murid unsur-unsur yang harus ada di dalam poster.
5. Kenalkan para murid pada aplikasi desain grafis yang relevan untuk mereka.
6. Setelah poster selesai dibuat oleh setiap kelompok, lakukan pameran poster dan minta masing-masing kelompok mempresentasikan poster mereka.

Aktivitas 3.5

Pada aktivitas 3.5, murid diminta untuk membuat proyek penelitian sejarah peristiwa penting dilingkungan sekitar tempat tinggal. Aktivitas ini akan mendorong murid untuk memunculkan pemikiran yang kritis, ilmiah, dan kesadaran sejarah. Oleh karena itu, langkah-langkah yang harus dilakukan oleh guru dalam memfasilitasi murid pada pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Bentuk murid kedalam beberapa kelompok sesuai dengan kondisi kelas, serta meminta setiap kelompok untuk membagi tugas setiap anggotanya.
2. Tanyakan kembali kepada murid apakah telah memahami langkah-langkah dalam meneliti sejarah.
3. Tentukan bersama dengan para murid tema-tema sejarah yang ada dilingkungan sekitar mereka yang bisa dikaji. Serta, berikan contoh-contoh sederhana kepada murid.

4. Identifikasi kebutuhan-kebutuhan apa saja yang harus dipersiapkan oleh setiap kelompok.
5. Instruksikan setiap kelompok untuk kelapangan dan mengumpulkan data.
6. lakukan review dan bimbingan setiap informasi yang didapat, serta tahapan-tahapan yang telah dilakukan oleh setiap kelompok hingga selesai membuat laporan.
7. Instruksikan masing-masing kelompok untuk membuat tayangan presentasi, serta minta mereka menyampaikan hasil kajian masing-masing kelompok.
8. Usahakan kelompok lain memberikan respon kepada kelompok yang telah presentasi, serta pastikan tidak terjadi kesalahan konsepsi.

2. Pembelajaran Berdiferensiasi

Tabel berikut ini akan menjelaskan bagaimana pembelajaran berdiferensiasi dari materi Mengolah informasi peristiwa penting menggunakan metode penelitian sejarah.

Aspek Diferensiasi	Strategi Diferensiasi	Contoh Aktivitas	Tujuan	Media/Alat
Kesiapan Belajar	Diferensiasi Konten	Murid dengan kemampuan tinggi menganalisis sumber primer (arsip berita lama, dokumen sejarah). Murid dengan kesiapan sedang membaca ringkasan peristiwa atau garis waktu. Murid dengan kesiapan rendah mempelajari infografis peristiwa sejarah.	Memberikan materi sesuai tingkat pemahaman murid untuk membangun fondasi berpikir historis.	Artikel sejarah, infografis, dokumen sumber.

Aspek Diferensiasi	Strategi Diferensiasi	Contoh Aktivitas	Tujuan	Media/Alat
Minat Murid	Diferensiasi Proses	Murid memilih topik peristiwa lokal/nasional/global yang mereka minati untuk diteliti. Beberapa murid dapat fokus pada tema konflik, budaya, lingkungan, atau tokoh sejarah.	Meningkatkan motivasi dengan mengaitkan materi sejarah pada minat pribadi murid.	Lembar pilihan topik, akses ke sumber referensi.
Profil Belajar	Diferensiasi Produk	Murid visual membuat peta perjalanan tokoh sejarah atau infografis timeline. Murid verbal menulis laporan singkat hasil penelitian sejarah. Murid kinestetik membuat presentasi atau drama dokumenter sejarah.	Memberikan ruang ekspresi pemahaman melalui berbagai gaya belajar.	Aplikasi presentasi, kertas gambar, kamera ponsel.
Gaya Belajar	Diferensiasi Metode	Visual: Menyediakan peta, video dokumenter, atau grafik peristiwa sejarah. Auditori: Diskusi kelompok, wawancara tokoh lokal. Kinestetik: Observasi lapangan atau simulasi metode penelitian sejarah.	Memaksimalkan potensi belajar dengan mengakomodasi gaya belajar yang berbeda.	Video sejarah, audio wawancara, simulasi lapangan.

Aspek Diferensiasi	Strategi Diferensiasi	Contoh Aktivitas	Tujuan	Media/Alat
Tingkat Kognitif	Diferensiasi Tugas	Pemula: Mengidentifikasi 5W+1H dari peristiwa sejarah. Menengah: Mengklasifikasi sebab-akibat dari suatu peristiwa sejarah. Lanjut: Mengkaji signifikansi peristiwa dalam konteks lokal-global dengan pendekatan historis.	Mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi secara bertahap.	Lembar kerja historis, rubrik penilaian HOTS.

3. Miskonsepsi/Materi Sensitif

Miskonsepsi umum yang sering ditemukan pada proses pembelajaran ini yaitu,

1. Banyak murid menganggap sejarah hanya hafalan tanggal dan tokoh. Guru perlu mengklarifikasi bahwa sejarah adalah ilmu analitis yang mengkaji sebab-akibat, perubahan, dan kesinambungan. Tekankan pentingnya berpikir kritis dan keterampilan meneliti, bukan sekadar menghafal.
2. Sering kali murid berpikir bahwa hanya ada satu versi kebenaran sejarah. Guru harus menjelaskan bahwa sejarah bersifat interpretatif dan dapat memiliki berbagai perspektif tergantung sumber, sudut pandang, dan konteks sosial-budaya.
3. Dalam membahas peristiwa lokal, guru harus hati-hati agar tidak menimbulkan kesan superioritas wilayah atau tokoh tertentu. Guru perlu menekankan pentingnya menghargai keberagaman sejarah lokal di seluruh Nusantara.
4. Ketika membahas peristiwa nasional (misal: pemberontakan, gerakan politik, atau konflik ideologi), guru harus bersikap netral dan berbasis pada data. Hindari menyudutkan kelompok tertentu, dan tekankan bahwa setiap peristiwa sejarah perlu dipahami dalam konteks zamannya.

4. Keamanan dan Keselamatan Kerja (K3)

Selama proses pembelajaran, guru dapat mengingatkan murid, untuk:

- Pastikan setiap murid dalam kelompok mengumpulkan informasi data sejarah yang valid dan tidak sembarangan ambil di internet.
- Guru memastikan semua orang tua murid mengetahui dan memberikan izin dalam melaksanakan kegiatan di lapangan.
- Guru harus memastikan setiap murid selalu berhati-hati dan menjaga sikap dimanapun mereka berada.
- Lebih baik guru bisa mendampingi setiap kelompok di lapangan.

5. Asesmen Formatif

Pada pertemuan 4 dan 5 ada 2 aktivitas yang harus dilakukan oleh para murid, yakni aktivitas 3.4 dan 3.5. Guru bisa menggunakan asesmen formatif pada masing-masing aktivitas tersebut berikut ini:

Asesmen Formatif Aktivitas 3.4

Kriteria Penilaian	Kategori Sangat Baik (Skor 4)	Kategori Baik (Skor 3)	Kategori Cukup (Skor 2)	Kategori Kurang (Skor 1)
Isi dan Relevansi	Isi poster sangat relevan dengan topik dan didukung oleh contoh-contoh spesifik dari lingkungan sekitar.	Isi poster relevan, namun kurang spesifik dalam memberikan contoh dari lingkungan sekitar.	Isi poster kurang relevan atau terlalu umum. Tidak ada contoh dari lingkungan sekitar.	Isi poster tidak relevan dengan topik atau tidak menunjukkan pemahaman.
Kreativitas dan Estetika Desain	Desain poster sangat kreatif, orisinal, dan menarik. Komposisi warna, tata letak, dan gambar/ilustrasi digunakan secara efektif.	Desain poster cukup kreatif dan menarik. Komposisi dan tata letak cukup baik, meskipun ada beberapa elemen yang kurang efektif.	Desain poster kurang menarik dan tidak menunjukkan kreativitas. Komposisi dan tata letak kurang rapi.	Desain poster sangat sederhana, tidak rapi, dan tidak menunjukkan kreativitas.

Kriteria Penilaian	Kategori Sangat Baik (Skor 4)	Kategori Baik (Skor 3)	Kategori Cukup (Skor 2)	Kategori Kurang (Skor 1)
Penyampaian Pesan	Pesan pada poster sangat jelas, lugas, dan mudah dipahami. Tulisan mudah dibaca dan poin-poin utama tersampaikan dengan baik.	Pesan pada poster cukup jelas, namun ada beberapa tulisan atau poin yang kurang menonjol.	Pesan pada poster kurang jelas dan sulit dipahami. Tulisan kurang rapi atau terlalu padat.	Pesan pada poster tidak jelas sama sekali.
Kualitas Presentasi	Kelompok mempresentasikan poster dengan percaya diri, lugas, dan mampu menjelaskan setiap poin dengan baik. Mampu menjawab pertanyaan dengan tepat.	Kelompok mempresentasikan poster dengan cukup baik, namun ada sedikit keraguan atau penjelasan yang kurang mendalam.	Presentasi kurang terstruktur dan tidak semua anggota aktif. Menjelaskan dengan ragu-ragu.	Kelompok tidak siap presentasi atau hanya satu-dua orang yang berbicara tanpa pemahaman yang memadai.
Kerja Sama Kelompok	Semua anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam mendesain dan mempresentasikan. Pembagian tugas jelas dan terkoordinasi dengan baik.	Sebagian besar anggota kelompok berpartisipasi, namun ada satu atau dua anggota yang kurang aktif.	Hanya sebagian kecil anggota kelompok yang bekerja dan kurang adanya koordinasi.	Hanya satu orang yang mengerjakan tugas, tidak ada kerja sama kelompok.

Pedoman penilaian:

- 85-100 : Sangat Baik
- 70-84 : Baik
- 55-69 : Cukup
- <55 : Perlu bimbingan

Rumus nilai Akhir (rentang 0-100)

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100$$

Asesmen Formatif Aktivitas 3.5

Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
1. Sistematika laporan	Struktur sesuai kaidah penelitian sejarah (judul, latar belakang, rumusan masalah, tujuan, metode, hasil, simpulan)	Tidak lengkap dan tidak runtut	Beberapa bagian kurang lengkap	Hampir lengkap dan runtut	Lengkap dan sangat runtut
2. Ketepatan penggunaan metode sejarah	Langkah-langkah metode sejarah (heuristik, verifikasi, interpretasi, historiografi) diterapkan dengan benar	Tidak sesuai	Hanya 1–2 langkah dilakukan	Sebagian besar langkah dilakukan dengan benar	Semua langkah dilakukan dengan tepat dan lengkap
3. Validitas data	Data yang dikumpulkan berasal dari sumber terpercaya	Banyak data tidak relevan/terverifikasi	Sebagian besar sumber tidak terverifikasi	Sebagian besar data relevan dan valid	Semua data valid, relevan, dan terverifikasi
4. Keaslian dan orisinalitas	Laporan merupakan hasil kerja sendiri, tidak plagiat	Diduga hasil menyalin	Sebagian menjiplak	Mayoritas orisinal	Murni hasil kelompok

Aspek yang Dinilai	Indikator	Skor 1 (Kurang)	Skor 2 (Cukup)	Skor 3 (Baik)	Skor 4 (Sangat Baik)
5. Keterampilan menulis dan penyajian	Bahasa, ejaan, tata tulis, dan alur penulisan	Banyak kesalahan	Cukup banyak kesalahan	Hanya sedikit kesalahan	Sangat baik, sesuai kaidah penulisan ilmiah

Pedoman penilaian:

- 85-100 : Sangat Baik
- 70-84 : Baik
- 55-69 : Cukup
- <55 : Perlu bimbingan

Rumus nilai Akhir (rentang 0-100)

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100$$

G. Sumatif

Guru dapat menggunakan uji kompetensi dan aktivitas 3.2 sebagai alternatif asesmen sumatif Bab 3.

Pedoman Penskoran Asesmen Sumatif Bab 3

Tipe soal	Skor	Nilai akhir
Pilihan Ganda	10	NA = x 100

Aktivitas 3.2 bisa juga dijadikan sebagai asesmen sumatif. Aktivitas ini meminta murid untuk membuat iklan dalam bentuk poster digital. Berikut ini merupakan pedoman penskoran aktivitas 3.2.

Indikator	Kriteria		
	Mulai berkembang	Berkembang	Mahir
Desain	Desain kurang menarik, informasi yang dimuat terlalu penuh. Tidak menggunakan gambar.	Desain cukup menarik, informasi mudah dipahami. Menggunakan gambar, namun kurang mendukung untuk penyampaian pesan.	Desain menarik, warna serasi, mudah dibaca. Menggunakan gambar yang berguna sebagai penyampai pesan.
Kreativitas dalam penyajian produk	Produk dibuat secara sederhana.	Produk dibuat menggunakan platform digital meskipun penyajiannya belum sempurna.	Produk dibuat menggunakan platform digital dan mudah untuk dipahami penyajiannya.
Presentasi	Mulai mampu menyampaikan informasi meskipun terbatas.	Sudah mampu menyampaikan informasi, meskipun masih harus melihat teks.	Menyampaikan informasi secara detail dan tanpa melihat teks.

H. Kunci Jawaban

Berikut ini merupakan kunci jawaban uji kompetensi yang ada di Bab 3. Bacalah potongan artikel berikut ini dengan saksama untuk menjawab soal nomor 1 dan 2.

Jakarta - Nilai transaksi *e-commerce* atau toko *online* di Indonesia diperkirakan tahun ini naik dari tahun lalu. Proyeksi transaksi *online* tahun ini diperkirakan mencapai Rp487 triliun.

“Tahun 2023 transaksi *e-commerce* itu sebesar Rp453 triliun, dan tahun 2024 itu diproyeksi mengalami peningkatan menjadi Rp487 triliun,” kata Mendag Budi Santoso dikutip detikFinance, Jumat (13/12/2024).

Peningkatan transaksi *online*, kata dia, sejalan dengan peningkatan pengguna *platform e-commerce* mencapai 11%. Tahun 2024, pengguna *e-commerce* mencapai 65,65 juta sedangkan tahun lalu 58,63 juta pengguna.

Sumber: https://www.detik.com/sumut/bisnis/d-7684601/transaksi-online-di-indonesia-diprediksi-capai-rp-487-t-tahun-ini#google_vignette

1. Jumlah pengguna *e-commerce* pada tahun 2023 yaitu sebesar
 - A. 65,65 juta pengguna
 - B. 63,58 juta pengguna
 - C. 58,63 juta pengguna**
 - D. 56,65 juta pengguna
2. Informasi tepat berdasarkan artikel tersebut yaitu
 - A. Nilai transaksi *e-commerce* pada tahun 2023 mencapai Rp487 triliun.
 - B. Pengguna *e-commerce* di Indonesia mengalami penurunan dari tahun sebelumnya.
 - C. Nilai transaksi *e-commerce* pada tahun 2024 mengalami kenaikan dari tahun sebelumnya.**
 - D. Tahun 2024, pengguna *e-commerce* di Indonesia mencapai 58,63 juta pengguna.
3. Perhatikan pernyataan berikut ini.
 - 1) Arif menjual tanaman hias melalui salah satu *platform* belanja *online*. Maria membeli sayur dan buah-buahan di salah satu pasar modern di dekat rumahnya.
 - 2) Wayan membuka usaha *cupcake* dan menjual produknya via media sosial.
 - 3) Yosep membeli tiket kereta api jurusan Surabaya melalui loket yang ada stasiun.

Berdasarkan pernyataan tersebut, yang termasuk dalam contoh perdagangan era digital ditunjukkan oleh nomor

- | | |
|-------------------|------------|
| A. 1 dan 2 | C. 2 dan 3 |
| B. 1 dan 3 | D. 2 dan 4 |
4. Sistem keamanan transaksi merupakan salah satu aspek penting dalam transaksi ekonomi digital. Sistem keamanan sangat penting untuk menghindari
 - A. Kekurangan stok atau persediaan barang.
 - B. Kenaikan harga barang yang terus menerus.
 - C. Persaingan yang tidak sehat antar penjual.
 - D. Tindakan penipuan dan kejahatan siber.**

5. Sudah hampir satu tahun, Renata berjualan beraneka jenis makanan seperti dimsum, kebab, seblak instan, dan jenis makanan lainnya secara *online*. Awalnya ia menawarkan produknya melalui sistem *open pre order*. Karena semakin membludaknya pesanan, ia merekrut 5 orang tetangganya untuk dijadikan pegawai. Berdasarkan ilustrasi tersebut, kelebihan yang dirasakan oleh Renata dari adanya transaksi perdagangan digital yaitu
- A. Bertambahnya keuntungan yang diperoleh.
 - B. Mendorong kegiatan ekonomi sehingga bisa membuka lapangan pekerjaan baru.**
 - C. Menciptakan produk yang berkualitas dengan harga terjangkau.
 - D. Mempermudah konsumen untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.
6. Ketika meneliti peristiwa pengungsian akibat letusan Gunung Merapi tahun 2010, seorang murid mencatat kesaksian warga dan membandingkan dengan data BPBD. Manakah analisis yang menunjukkan pemanfaatan metode sejarah secara kritis?
- A. Ia sedang menyusun interpretasi berdasarkan sumber resmi yang otoritatif.
 - B. Ia sedang menguji kebenaran sumber melalui teknik kritik eksternal dan internal.**
 - C. Ia sedang mengaitkan data empiris dengan hipotesis sosial-ekonomi modern.
 - D. Ia sedang menuliskan hasil simpulan berdasarkan laporan otoritatif instansi.
7. Dalam meneliti sejarah masuknya agama Islam di daerahnya, seorang murid memilih menggunakan cerita rakyat, artefak, dan peta kuno. Analisis manakah yang menunjukkan pemahaman mendalam terhadap metode sejarah?
- A. Penggunaan sumber lisan dan visual merupakan bentuk interpretasi terhadap makna budaya.
 - B. Pemanfaatan sumber tersebut menggambarkan analisis terhadap konteks sosial masa kini.
 - C. Pemilihan jenis sumber tersebut menandai pemahaman tentang jenis-jenis data primer.**
 - D. Penggunaan ragam sumber menunjukkan bahwa ia sedang menyusun narasi historis akhir.

8. Dalam penelitian sejarah, seorang murid menyimpulkan bahwa pasar tradisional mulai berkembang setelah ada pembangunan jalan raya tahun 1980. Pernyataan tersebut merupakan hasil dari tahap...
- A. Heuristik dan interpretasi karena dilakukan setelah pengumpulan sumber.
 - B. Interpretasi dan historiografi karena menyajikan simpulan berdasarkan kronologi.
 - C. Verifikasi dan sinkronisasi karena menguji dan menyusun data menurut waktu.
 - D. Interpretasi dan analisis sebab-akibat karena menyimpulkan hubungan historis.**
9. Dalam menyusun laporan sejarah keluarga, murid hanya mengandalkan cerita lisan dari kakeknya. Apa analisis terhadap metode yang sebaiknya ia gunakan?
- A. Ia perlu menambahkan interpretasi naratif agar kisah tersebut menjadi menarik.
 - B. Ia harus menyandingkan cerita tersebut dengan dokumen tertulis untuk validasi.**
 - C. Ia cukup menyusun narasi berdasarkan kisah tersebut karena bersifat autentik.
 - D. Ia harus menyusun ulang cerita berdasarkan persepsi modern masyarakat sekarang.
10. Dalam tahap heuristik, seorang peneliti sejarah dituntut untuk tidak hanya mengumpulkan sebanyak mungkin sumber, tetapi juga menyeleksi sumber-sumber tersebut dengan cermat. Apabila seorang sejarawan mengabaikan keragaman jenis sumber dan hanya berfokus pada catatan resmi pemerintah, analisis apa yang paling tepat untuk mengidentifikasi potensi kelemahan pada hasil penelitiannya?
- A. Tahap kritik sumber akan menjadi lebih mudah dan cepat diselesaikan karena jumlah sumber yang harus diverifikasi sangat terbatas dan terpusat.
 - B. Hasil penelitian akan cenderung bias karena hanya merepresentasikan perspektif tunggal dari elit penguasa, mengabaikan suara-suara dari kelompok masyarakat lainnya.**

- C. Penelitiannya akan dianggap sangat kuat karena sumber resmi pemerintah selalu terjamin keakuratannya dan tidak memiliki agenda tersembunyi.
- D. Interpretasi sejarah yang dihasilkan akan menjadi sangat objektif karena hanya berdasarkan pada fakta-fakta yang tercatat secara formal dan tidak ada bias personal.

I. Tindak Lanjut

No.	Kriteria	Tindak lanjut
1.	Bagi murid yang sudah mencapai tujuan pembelajaran	Diberikan kegiatan pengayaan atau tugas yang sifatnya lebih <i>advance</i>. Murid dapat menganalisis permasalahan dalam kegiatan perdagangan era digital dan menawarkan solusi mengatasi permasalahan tersebut. Selain itu, tugas pengayaan yang dapat diberikan yaitu mencari informasi tentang fintech di Indonesia. Opsi lain untuk kegiatan pengayaan yaitu eksplorasi materi dan membuat esai dengan tema masalah ketimpangan digital dan Kebijakan Digitalisasi UMKM. Murid yang sudah mencapai tujuan pembelajaran dapat diarahkan untuk menjadi tutor teman sebaya.
2.	Bagi murid yang belum mencapai tujuan pembelajaran.	Guru melakukan pendampingan. murid diberikan pertanyaan yang lebih sederhana, menerapkan tutor teman sebaya. Beberapa aktivitas disusun untuk dikerjakan secara berpasangan maupun kelompok, dengan harapan ketika ada murid yang kesulitan untuk menuntaskan tujuan pembelajaran bisa didampingi dan diarahkan.

J. Refleksi

Berikut ini adalah pemandu aktivitas refleksi yang bisa dilakukan oleh guru dan murid.

1. Pemandu Aktivitas Refleksi murid

Guru mengarahkan murid untuk menilai pembelajaran setelah murid mempelajari materi perdagangan internasional dan perdagangan era digital. Kemudian, guru mengarahkan murid membuat kesimpulan materi pertemuan tersebut dengan menyinggung materi pertemuan selanjutnya, yaitu potensi negara Indonesia menjadi negara maju.

Adapun refleksi yang bisa diberikan kepada murid adalah dengan mengarahkan murid untuk menjawab beberapa pertanyaan refleksi di buku murid. Pertanyaan yang dapat diajukan adalah sebagai berikut.

- a. Apakah kalian bisa mengikuti pembelajaran dengan baik?
- b. Manfaat apa yang kalian peroleh setelah mempelajari materi ini?
- c. Apa kontribusi atau peran aktif yang bisa dilakukan di perdagangan era digital?

2. Refleksi Guru

Setelah Bapak/Ibu Guru membaca buku panduan khusus materi perdagangan internasional dan perdagangan era digital, jawablah pertanyaan berikut!

- a. Apakah buku panduan khusus bab ini bisa membantu Bapak/Ibu Guru dalam proses pembelajaran?
- b. Apakah langkah-langkah pembelajaran yang direkomendasikan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas?
- c. Apa kendala dalam melaksanakan pembelajaran di bab ini?
- d. Apakah aktivitas pembelajaran yang disajikan bisa diterapkan untuk murid yang Bapak/Ibu ajar?
- e. Bagaimana Bapak/Ibu mempraktikkan pembelajaran yang berkesadaran dalam bab ini?
- f. Pada tahapan pembelajaran manakah yang dirasakan menantang untuk mempraktikkan pembelajaran yang menggembirakan dalam bab ini?

K. Sumber Belajar

1. Guru dapat menggunakan sumber belajar lain yang tersedia pada platform Ruang Guru dan Tenaga Kependidikan.
2. Aziz, Abdul dan Al Rizky, Farid. 2024. *Pengantar E-Commerce Bisnis di Era Digital*. Banyumas: Wawasan Ilmu.
3. Mose, Abraham. 2024. *E-Commerce: Strategi Menghadapi Tantangan Perdagangan Online*. Padang: Takaza Innovatix Labs.
4. Jurnal pendidikan tentang perkembangan perdagangan digital di Indonesia.

Glosarium

Aktivitas vulkanik	: Segala kegiatan yang terjadi di gunung berapi, seperti keluarnya asap, gempa kecil, letusan, atau lava pijar.
Animisme	: kepercayaan kepada roh yang mendiami semua benda (pohon, batu, sungai, gunung, dan sebagainya).
Arbitrase	: cara menyelesaikan sengketa atau perselisihan di luar pengadilan dengan menyerahkannya kepada pihak ketiga yang netral sebagai penengah, dan keputusan yang diambil bersifat mengikat kedua belah pihak.
Barter	: perdagangan dengan saling bertukar barang.
Cincin Api Pasifik	: Daerah berbentuk cincin yang mengelilingi Samudra Pasifik dan banyak terdapat gunung berapi serta sering terjadi gempa. Indonesia termasuk dalam wilayah ini.
<i>Divide et impera</i>	: strategi politik yang dilakukan dengan cara memecah belah persatuan suatu kelompok atau bangsa agar mudah dikuasai dan dikendalikan oleh pihak yang berkuasa.
Devisa	: Aset atau semua barang yang digunakan dalam transaksi pembayaran internasional.
Dinamisme	: kepercayaan bahwa segala sesuatu mempunyai tenaga atau kekuatan yang dapat mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan usaha manusia dalam mempertahankan hidup.
Diplomasi	: kegiatan yang berkaitan dengan urusan atau penyelenggaraan hubungan resmi antara satu negara dan negara yang lain.
Disintegrasi	: keadaan tidak bersatu padu, keadaan terpecah belah.
Dolmen	: meja batu besar yang berfungsi sebagai tempat meletakkan sesaji bagi roh nenek moyang.

Domestikasi	: proses penjinakan, pengembangbiakan, atau pengelolaan tumbuhan dan hewan liar sehingga dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia, baik sebagai sumber pangan, tenaga, maupun keperluan lain
Ekspor	: Kegiatan menjual barang atau jasa ke negara lain.
Endemik	: keadaan suatu spesies tumbuhan, hewan, atau penyakit yang hanya terdapat atau terbatas pada daerah tertentu dan tidak secara alami ditemukan di tempat lain.
Erupsi	: Peristiwa gunung berapi mengeluarkan magma, abu, dan gas dari dalam bumi ke permukaan.
Etnis	: kelompok sosial yang memiliki identitas budaya yang sama, seperti bahasa, adat istiadat, tradisi, agama, dan sejarah. Keanggotaan etnis biasanya diperoleh melalui kelahiran dan diwariskan secara turun-temurun.
Evakuasi	: Kegiatan menyelamatkan diri atau orang lain ke tempat yang lebih aman saat terjadi bencana, seperti lari ke lapangan terbuka ketika ada gempa.
Genetika	: pewarisan atau cabang biologi yang menerangkan sifat turun-temurun.
Geologi	: ilmu yang mempelajari bumi, termasuk batuan, gunung, dan proses alam di dalamnya.
<i>Glory</i>	: keinginan memperoleh kejayaan, kekuasaan, dan pengaruh politik dengan cara memperluas wilayah serta menunjukkan superioritas bangsa.
<i>Gold</i>	: dorongan untuk mencari kekayaan, terutama emas, rempah-rempah, dan sumber daya alam dari wilayah jajahan.
<i>Gospel</i>	: semangat menyebarkan agama, khususnya agama Nasrani, ke daerah-daerah baru sebagai bagian dari misi keagamaan.

Heuristik	: tahap pencarian dan pengumpulan sumber atau data dalam penelitian sejarah. Peneliti menggunakan berbagai cara seperti studi pustaka, arsip, wawancara, maupun observasi untuk menemukan bahan penelitian.
Hidro Klimatologi	: ilmu tentang hubungan air dan iklim, misalnya hujan, banjir, atau kekeringan.
Hikayat	: karya sastra lama Melayu berbentuk prosa yang berisi cerita dibaca untuk pelipur lara, pembangkit semangat juang.
Historiografi	: tahap penulisan sejarah, yaitu proses menyusun fakta-fakta hasil penelitian menjadi narasi atau tulisan sejarah yang sistematis.
Imperialisme	: sistem politik yang bertujuan menjajah negara lain untuk mendapatkan kekuasaan dan keuntungan yang lebih besar.
Impor	: Kegiatan membeli barang atau jasa dari negara lain.
Industri kreatif	: Sebuah industri yang memanfaatkan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan memberdayakan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.
Integrasi	: proses penyatuan berbagai unsur yang berbeda.
Interpretasi	: pemberian kesan, pendapat, atau pandangan teoretis terhadap sesuatu, tafsiran.
Jalur rempah	: rute perdagangan maritim yang menghubungkan Nusantara dengan berbagai belahan dunia, menjadikan rempah-rempah sebagai komoditas utama yang bernilai tinggi dalam perdagangan global.
Kawasan	: satuan ruang geografis yang mencakup sejumlah situs yang berdekatan dan mempunyai keterkaitan satu sama lain, dengan fungsi melindungi kelestarian benda cagar budaya.

Keobjektifan data	: sikap peneliti dalam menyajikan fakta apa adanya tanpa dipengaruhi oleh pandangan pribadi, kepentingan tertentu, atau bias.
Kolonialisme	: paham tentang penguasaan oleh suatu negara atas daerah atau bangsa lain dengan maksud untuk memperluas negara tersebut.
Komoditas	: Barang dagangan utama, barang niaga yang berupa hasil bumi dan kerajinan yang dapat dimanfaatkan sebagai ekspor.
Komunal	: berhubungan dengan kepentingan bersama dalam suatu kelompok atau masyarakat.
Kredibilitas	: tingkat kepercayaan terhadap data atau sumber, baik dari segi keaslian, keandalan, maupun otoritas pihak yang memberikan informasi.
Legitimasi	: pernyataan yang sah (menurut undang-undang atau sesuai dengan undang-undang), pengesahan.
Lempeng	: Potongan besar kulit bumi yang bergerak perlahan. Tabrakan atau pergeseran lempeng bisa menyebabkan gempa dan membentuk gunung berapi.
Mediator	: perantara (penghubung, penengah) bagi pihak yang bersengketa.
Menhir	: batu tegak berukuran besar yang didirikan sebagai tanda penghormatan terhadap roh nenek moyang atau simbol kepercayaan tertentu.
Migrasi	: perpindahan penduduk dari satu tempat (negara dan sebagainya) ke tempat (negara dan sebagainya) lain untuk menetap.
Mitigasi bencana	: Usaha yang dilakukan sebelum bencana terjadi untuk mengurangi dampaknya, misalnya membuat jalur evakuasi, menanam mangrove di pantai, atau latihan simulasi gempa.

Monopoli	: Situasi pengadaan barang dagang tertentu (di pasar lokal atau internasional) sekurang-kurangnya sepertiganya dikuasai oleh satu orang atau salah satu kelompok, sehingga harga barang dapat dikendalikan.
Navigasi	: ilmu yang mempelajari cara menjalankan kapal laut; tindakan menempatkan haluan kapal; salah satu unsur keselamatan pelayaran adalah sarana navigasi yang baik.
Nenek Moyang	: leluhur, penduduk awal kepulauan Nusantara yang datang melalui berbagai gelombang migrasi dan membentuk keragaman etnis, budaya, bahasa, kepercayaan, teknologi tradisional, arsitektur, karya seni, hingga nilai-nilai sosial yang masih bertahan dan menjadi ciri khas masyarakat Indonesia hingga kini.
Nilai	: sesuatu yang dianggap berharga, penting, dan dijadikan pedoman dalam bertindak laku oleh individu maupun kelompok dalam masyarakat. Nilai bersifat abstrak, memberi arah, dan menjadi ukuran baik-buruk atau pantas-tidak pantas dalam kehidupan sosial.
Nomaden	: pola hidup berpindah-pindah dari satu tempat ke tempat lain.
Norma	: aturan atau ketentuan yang mengikat warga kelompok dalam masyarakat, dipakai sebagai panduan, tatanan, dan pengendali tingkah laku yang sesuai dan berterima.
Nusantara	: nama lain dari Indonesia, merupakan sebutan atau nama gugusan pulau-pulau yang terletak di antara benua yaitu benua Asia dan benua Australia.
Prestise	: kehormatan, wibawa, atau pengaruh yang membuat seseorang atau suatu kelompok dihargai dan disegani oleh orang lain.
Punden berundak	: bangunan suci tempat pemujaan roh leluhur yang bentuknya bertingkat-tingkat atau berundak-undak.

Ras	: pengelompokan manusia berdasarkan ciri-ciri fisik biologis yang diwariskan secara genetik, seperti warna kulit, bentuk rambut, bentuk wajah, atau ukuran tubuh.
Ritus	: tata cara dalam upacara keagamaan.
Sarkofagus	: peti atau wadah dari batu besar yang digunakan sebagai tempat menyimpan jenazah pada masa megalitik.
SDG's	: (<i>Sustainable Development Goals</i>) Tujuan pembangunan berkelanjutan yang dibuat oleh PBB agar semua negara bisa hidup lebih baik, misalnya mengurangi kemiskinan, menjaga lingkungan, dan meningkatkan pendidikan.
Situs	: daerah temuan benda-benda purbakala.
Smong	: Istilah lokal dari masyarakat Simeulue di Aceh untuk menyebut tsunami. Kata ini juga jadi tanda peringatan agar segera lari ke tempat tinggi jika laut tiba-tiba surut.
Tembikar	: barang dari tanah liat yang dibakar dan berlapis glasir.
Validitas	: sejauh mana instrumen penelitian benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur.
Verifikasi	: proses pemeriksaan keaslian, keabsahan, dan keandalan sumber atau data yang ditemukan, agar dapat dipastikan kebenarannya sebelum digunakan dalam analisis.

Daftar Pustaka

- Ali, R. M. *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia*. Yogyakarta: LKiS, 2005.
- Andi Jauhary. *Limbah Plastik Asal Negara Asing Ditemukan Lagi Terdampar di Natuna*. Antarnews, 2022.
- Aziz, Abdul, dan Farid Al Rizky. *Pengantar E-Commerce Bisnis di Era Digital*. Banyumas: Wawasan Ilmu, 2024.
- Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika. *Peta Seismisitas Indonesia Tahun 2024*. Jakarta: BMKG Indonesia, 2024.
- Bellwood, Peter. *The Austronesian Dispersal and the Origin of Languages*. Scientific American 265, no. 1 (1992): 88–93.
- Bellwood, Peter. *Prehistory of the Indo-Malaysian Archipelago*. Revised ed. Canberra: ANU Press, 2007.
- Boutros-Ghali, Boutros, ed. *An Agenda for Peace: Preventive Diplomacy, Peacemaking and Peace-Keeping*. New York: UN Department of Public Information, 1992. <https://digitallibrary.un.org/record/145749>.
- Christie, Jan Wisseman. *Javanese Markets and the Asian Sea Trade Boom of the Tenth to Thirteenth Centuries A.D.* Journal of the Economic and Social History of the Orient 41, no. 3 (1998): 344–381. <https://doi.org/10.1163/1568520981436264>.
- Coser, Lewis A. *Functions of Social Conflict*. New York: Simon and Schuster, 1964.
- Doran, Edwin B. *Wangka: Austronesian Canoe Origins*. 1st ed. Texas: Texas A&M University Press, 1981.
- Durkheim, Emile. *Suicide: A Study in Sociology*. 2nd ed. Oxfordshire: Routledge, 2005.
- Frederick, William H., dan Soeroto Soeroto. *Pemahaman Sejarah Indonesia Sebelum & Sesudah Revolusi*. Depok: LP3ES, 1982.
- Galtung, Johan. *Peace by Peaceful Means: Peace and Conflict, Development and Civilization*. California: SAGE, 1996.
- Geertz, Clifford. *Involusi Pertanian: Proses Perubahan Ekologi di Indonesia*. Jakarta: Bhratara Karya Aksara, 1976.
- Gillin, John L., dan John P. Gillin. *Cultural Sociology: A Revision of An Introduction to Sociology*. New York: The Macmillan Company, 1948.
- Grant, Jim, Sam Gorin, dan Neil Fleming. *The Archaeology Coursebook: An Introduction to Themes, Sites, Methods and Skills*. 4th ed. Oxfordshire: Routledge, 2015.
- Haryadi. *Wisata Yogyakarta: Desa Teletubbies*, Yogyakarta: Salah Satu Kampung Terunik di Dunia, Rumah-rumahnya Tahan Gempa. Tribunnews, 2015.
- Jablonski, Nina G. *Living Color: The Biological and Social Meaning of Skin Color*. California: University of California Press, 2012.
- Kamal, Irsyad, dan Rafiah Kurnia Khafidhatur. *Bisnis Era Digital: Why Not*. Bandung: Yrama Widia, 2021.
- Kartodirdjo, Sartono. *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Ombak, 2019.
- Kartono, Kartini. *Patologi Sosial 1*. Depok: Rajawali Pers, 2009.
- Kayser, Manfred, Susanne Brauer, Gerd Weiss, Peter Underhill, Lutz Roewer, Wulf Schiefenhövel, dan Mark Stoneking. *Melanesian Origin of Polynesian Y Chromosomes*. Current Biology 10, no. 20 1237–1246, 2000.
- Koentjaraningrat. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Penerbit Djambatan, 1990.
- Kuntowijoyo. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Tiara Wacana, 2013.
- Kymlicka, Will. *Multicultural Citizenship: A Liberal Theory of Minority Rights*. Oxford: Clarendon Press, 1995.

- Leakey, Louis S. B., dan V. M. Goodall. *Unveiling Man's Origins: Ten Decades of Thought About Human Evolution*. Oxfordshire: Routledge, 2014.
- Lederach, John Paul. *Building Peace: Sustainable Reconciliation in Divided Societies*. Washington, D.C.: United States Institute of Peace Press, 1997.
- Lombard, Denys. *Nusa Jawa: Silang Budaya Bagian 2*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2005.
- Malik, Nazarudin. *Ekonomi Internasional*. Malang: UMM Press, 2017.
- Marihandono, Djoko, dan Bondan Kanumoyoso. *Rempah, Jalur Rempah, dan Dinamika Masyarakat Nusantara*. Jakarta: Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016. <https://repository.kemdikdasmen.go.id/27600/>.
- Martono, Nanang. *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Poskolonial*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Marx, Karl, dan Friedrich Engels. *The Communist Manifesto*. London: Penguin UK, 2008.
- Miksic, John N. *Singapore and the Silk Road of the Sea, 1300–1800*. Singapore: NUS Press, 2013.
- Mose, Abraham. *E-Commerce: Strategi Menghadapi Tantangan Perdagangan Online*. Padang: Takaza Innovatix Labs, 2024.
- Nasikun. *Sistem Sosial Indonesia*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012.
- Notosusanto, Nugroho. *Sejarah Nasional Indonesia Jilid 1: Zaman Prasejarah di Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2008.
- Notosusanto, Nugroho. *Sejarah Demi Masa Kini*. Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1979.
- Oppenheimer, Stephen. *The Real Eve: Modern Man's Journey Out of Africa*. New York: Carroll & Graf, 2003.
- Pakniyany, Tiwery, dan Rakuasa. *Mitigasi Bencana Gempa Bumi Berbasis Kearifan Lokal di Desa Nuwewang Kecamatan Pulau Letti Kabupaten Maluku Barat Daya*. DIALEKTIKA, 2022.
- Parsons, Talcott. *The Social System*. 2nd ed. Oxfordshire: Routledge, 2013.
- Pigafetta, Antonio. *First Voyage Round the World by Magellan*. Cambridge: Cambridge University Press, 2010.
- Putnam, Robert D. *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon & Schuster, 2000.
- Putra. *Gaya Hidup: Desa Adat Ciptagelar Punya Cadangan Makanan Hingga 95 Tahun, Bagaimana Pengelolaan Pangannya?*. Tempo, 2014.
- Putrohari, Dwi Rovicky. *Perjalanan Tektonik India Menabrak Eurasia Membentuk Himalaya*. YouTube, 2015.
- Rahman, Fadly. *Jejak Rasa Nusantara: Sejarah Makanan Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2023.
- Reid, Anthony. *Southeast Asia in the Age of Commerce, 1450–1680, Volume Two: Expansion and Crisis*. Connecticut: Yale University Press, 1993.
- Renfrew, Colin, dan Paul Bahn, eds. *Archaeology: The Key Concepts*. Oxfordshire: Routledge, 2013. <https://doi.org/10.4324/9780203491096>.
- Ricklefs, M. C. *Sejarah Indonesia Modern 1200–2008*. Jakarta: Penerbit Serambi, 2008.
- Rinaldy, Eddy, dkk. *Perdagangan Internasional: Konsep & Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Rio. *Suku Baduy dan Filosofi Adat untuk Menjaga Alam serta Kelestarian Lingkungan*. Kebudayaan.kemdikbud.go.id, 2023.
- Ristiyati. *Kenapa Rumah Tradisional Kampung Wana di Lampung Timur Tahan Gempa*. Kebudayaan.kemdikbud.go.id, 2020.
- Rumphius, Georg Eberhard, dan Johannes Burman. *Herbarium Amboinense*. Meinard Uytwerf, 1750.

- Sukirno, Sadono. *Makroekonomi Teori Pengantar. Edisi ke-3*. Jakarta: PT Rajawali Pers, 2010.
- Sarwono, Sarlito W., dan W. Sarwono. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika, 2009.
- Schap, B. G. *Hikayat Hang Tuah I*. Jakarta: Pusat Bahasa Kementerian Pendidikan Nasional, 1978.
- Sen, Amartya. *Development as Freedom*. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- Setiadi, Elly M., dan Usman Kolip. *Pengantar Sosiologi: Pemahaman Fakta dan Gejala Permasalahan Sosial: Teori, Aplikasi, dan Pemecahannya*. Jakarta: Prenada Media Group, 2013.
- Sharer, Robert J., dan Wendy Ashmore. *Fundamentals of Archaeology*. Menlo Park, Calif.: Benjamin/Cummings Pub. Co., 1979.
- Simanjuntak, Truman, Harry Widiyanto, Daud Tanudirjo, dkk. *Indonesia dalam Arus Sejarah Jilid 1 Prasejarah*. Jakarta: PT Ichtiar Baru van Hoeve, 2012.
- Sjamsuddin, Helius. *Metodologi Sejarah*. Yogyakarta: Ombak, 2019.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2012.
- Soekmono, R. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Yogyakarta: Kanisius, 1995.
- Susila, Wayan. *Perdagangan Internasional: Teori, Kebijakan, dan Terapan*. Jakarta: Prasetya Mulia Publishing, 2022.
- Sztompka, Piotr. *Sosiologi Perubahan Sosial*. Jakarta: Prenada Media Group, 2014.
- Tilaar, H. A. R., dan Mukhlis. *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999.
- Tumonggor, Meryanne K., Tatiana M. Karafet, Brian Hallmark, J. Stephen Lansing, Herawati Sudoyo, Michael F. Hammer, dan Murray P. Cox. *The Indonesian Archipelago: An Ancient Genetic Highway Linking Asia and the Pacific*. *Journal of Human Genetics* 58, no. 3 (2013): 165–173. <https://doi.org/10.1038/jhg.2012.154>.
- UNICEF. *The Safe Schools Declaration: An Inter-Governmental Political Commitment to Protect Students, Teachers, Schools, and Universities from the Worst Effects of Armed Conflict*. 2025.
- Utomo, Budi. *Asal-Muasal dan Terbentuknya Jalur Rempah*. *Jurnal Sejarah: Jejak Nusantara* 4, no. 3 (2016): 6–16.
- Vlok, Michiel, Hallie R. Buckley, Justyna J. Miszkiewicz, dkk. *Forager and Farmer Evolutionary Adaptations to Malaria Evidenced by 7000 Years of Thalassaemia in Southeast Asia*. *Scientific Reports* 11, no. 1 (2021): 5677. <https://doi.org/10.1038/s41598-021-83978-4>.
- Wicks, Robert S. *Money, Markets, and Trade in Early Southeast Asia: The Development of Indigenous Monetary Systems to AD 1400*. New York: SEAP Publications, 1992.
- Widiyanto, Harry, dan Iwan. *Sangiran: World Prehistoric Site*. Jakarta: Ministry of Education and Culture Directorate General of Culture Conservation Office of Sangiran Early Man Site, 2014.
- Yangni, S. *Mata Jendela Volume XVI Nomor 4/2021: Rempah dan Kosmopolitanisme Nusantara*. Yogyakarta: Taman Budaya Yogyakarta, 2021.
- Yoko Takafuji. *#TrenSosial: Kisah Smong dari Simeulue dan Tsunami dari Jepang*. BBC News Indonesia, 2014.
- Yuni, Revita, dkk. *Dampak Perdagangan Internasional terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia pada Tahun 2009–2019*. *Jurnal NIAGAWAN* 10, no. 1 (2021).
- Zintan Prihatini dan Irfan Maullana. *Nasib Pesisir Utara Jakarta yang Kini Bergantung pada Tanggul Laut*. Kompas, 2022.

Indeks

A

Agent of change, 127
Animisme, 14, 15, 19, 35
Antropolog, 5, 6, 11, 29
Arbitrase, 27
Arkeologi, 6, 9, 29
Artefak, 5, 7, 28, 32, 171, 178
Asean Free Trade Area, 67, 68
Asimilasi sosial, 41
Australoid, 9, 10, 11
Austronesia, 6, 10, 14, 30, 32

B

Bencana geologi, 94
Bencana hidrometeorologi, 96
Borjuis, 23

D

Deutro Melayu, 10, 12, 13, 14
Devisa, 21
Dinamisme, 14, 15, 19, 35
Disintegrasi, 16, 22
Diskriminasi, 23, 25
Diskriminasi harga, 67
Disosiatif, 132
Dolmen, 14, 32, 35
Dumping, 67

E

E-commerce, 149, 152, 153, 154, 155,
156, 157, 159, 160, 161, 162, 175,
176
Ekonomi, 40, 64, 123, 143
Ekosistem, 98, 107, 109, 115, 145

Ekspor, 1, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 60, 62,
63, 64, 65, 66, 67

Eksportir, 47, 62

Etnis, 16, 23, 29, 44, 74, 77

Evolusi, 125

F

Fintech, 160

Food gathering, 31

Food producing, 31

Formosa, 6

G

Genetika, 6, 29

Geologis, 95

Glory, 38, 43

Gold, 38, 43

Gospel, 38, 43

H

Heuristik, 149, 170, 179

Historiografi, 149, 170, 178

Homo erectus, 7

Homo soloensis, 7

Homo Wajakensis, 9

I

Iklm, 15, 55, 57, 90, 96, 107, 114, 117,
118, 140

Imperialisme, 39, 43

Impor, 1, 47, 48, 58, 60, 64, 65, 66, 67,
79, 80, 82, 107

Industri, 16, 21, 50, 51, 56, 58, 64, 65,
66, 79, 113, 131

Industri kreatif, 16, 21, 50, 51

Inovasi, 26, 110, 113, 119, 142, 163

Integrasi, 72, 73, 74, 75, 81

Integrasi Bangsa, 69, 75

J

Jalur rempah, 1, 3, 4, 36, 41, 42, 43, 44, 68, 79

Jalur Sutra, 36, 37

K

Kaukasoid, 9

Kebhinekaan, 70

Kebijakan proteksi, 58, 66, 67

Kesenjangan sosial, 24

Kesetaraan gender, 112

Ketimpangan digital, 165

Kewirausahaan, 110

Kolonialisme, 39, 43, 79

Komoditas, 36, 37, 39, 40, 44, 48, 49, 50, 52, 54, 78, 79

Kompromi, 27, 28

Konflik interpersonal, 23

Konflik intrapersonal, 23

Konflik sosial, 22, 25, 42, 132

konflik vertikal, 132

Konsumen, 155, 156, 157, 158, 161, 162, 163, 177

Konsumsi, 56, 57, 79, 114, 155

Kuota, 66

L

Lempeng tektonik, 95, 137

Linguistik, 6, 7, 8, 30, 32

M

Maritim, 30

Masyarakat majemuk, 1, 4, 68, 69, 71, 72, 73, 132

Maternalistik, 16

Mediasi, 27

Meganthropus, 7, 9

Menhir, 14, 32, 35

Migrasi, 6, 7, 10, 12, 13, 14, 15, 16, 20, 29, 32, 77, 78

Mitigasi Bencana, 84, 89, 138

Mitokondria, 6, 8

Mobilitas sosial, 42

Mongoloid, 9, 10, 12, 13, 14, 17, 18

N

Negosiasi, 27

Negrito, 10, 11

Nekara, 14

Nenek Moyang, 1

Neolitik, 14

Neolitikum, 14, 31

Nomaden, 31

P

Paleojavanicus, 7, 9

Perdagangan bebas, 66, 67, 68

Perdagangan era digital, 149, 151, 152, 153, 154, 157, 158, 161, 162, 163, 165, 176

Perdagangan internasional, 1, 4, 39, 44, 45, 47, 49, 52, 53, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68

Perubahan Sosial Budaya, 84, 122, 124, 125, 126, 127, 128, 130, 136

Pithecanthropus, 7, 9

Platform, 45, 153, 154, 162, 163, 175, 176

Prasejarah, 7, 30, 31, 32, 34, 35

Produksi, 24, 42, 50, 51, 55, 57, 63, 64, 114, 155, 161, 163, 169

Produsen, 54, 62, 63, 155, 158, 161

Proletar, 24

Proteksi, 58

Proto Melayu, 10, 12, 13, 14

R

Ras, 3, 5, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16,
17, 20, 23, 29, 69

Regulasi, 157, 163

Rempah-rempah, 31, 36, 37, 38, 39,
40, 41, 42, 43, 44, 49, 54, 68

Revolusi, 125, 132, 133, 137

Ring of Fire, 94

S

Sejarah, 1, 5, 23, 31, 32, 36, 68, 73, 74,
75, 81, 149, 151, 152, 167, 168,
169, 170, 171, 172, 173, 174, 177,
178, 179, 180

Southern Route, 11

Stereotip, 26

Struktur sosial masyarakat, 87

Subsidi, 67

Sustainable developments goals
(SDGs), 84

T

Tarif, 66, 79, 80

Teori Nusantara, 7, 9

Teori Yunan, 5, 8

Tujuan Pembelajaran, 1, 84, 149

U

UMKM, 129, 164, 165

Urbanisasi, 42

V

Vested Interest, 136

Vulkanik, 95, 139

Profil Pelaku Perbukuan

Penulis

Nama Lengkap : Nurul Ratnawati
Email : nurul.ratnawati.fis@um.ac.id
Instansi : Universitas Negeri Malang (UM)
Alamat Instansi : Jl. Semarang No. 5 Malang
Bidang Keahlian : Strategi Pembelajaran IPS



Riwayat Pekerjaan/Profesi 10 Tahun Terakhir

Dosen Prodi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial (FIS) UM (2014-sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S-1: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), FIS, UM (2007)
2. S-2: Pendidikan IPS, PPs, UNESA (2011)
3. S-3: Pendidikan IPS, FISIPOL, UNESA (2024-sekarang/sedang studi lanjut)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Model Pembelajaran Berbasis Pola Sidang Pengadilan: Suatu Kajian Teoritis dan Praktis, Jagat Litera, Malang (2021)
2. Pendidikan Humanis: Kajian Teoritis dan Empiris, CV Penulis Cerdas Indonesia, Malang (2021)
3. Desain Baru Pembelajaran Antropologi Budaya Berbasis *Team Based Project*, MNC Publishing, Malang (2022)
4. Manajemen Proyek dalam Pendidikan IPS, Deepublish, Yogyakarta (2025)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Pengembangan Multimedia E-Book (Me-Book) Prinsip Understanding By Design (UbD) dalam Perencanaan Pembelajaran dan Asesmen sebagai Suplemen Ajar Matakuliah Prinsip Pengajaran Asesmen I (2025)
2. Model Penguatan Karakter Integritas Berbasis Komunitas Siswa melalui Proyek Sosial (2025)
3. Pengembangan Contextual E-Book Pelaksanaan Pembelajaran Teaching at the Right Level (TaRL) dan Culturally Responsive Teaching (CRT) sebagai Panduan Praktis Mahasiswa PPG Prajabatan (2024)

Informasi Lain

Alamat Google Scholar:

<https://scholar.google.com/citations?user=QOpRGRgAAAAJ&hl=id&oi=ao>

Penulis

Nama lengkap : Agus Purnomo, M.Pd
Email : agus.purnomo.fis@um.ac.id
Instansi : Universitas Negeri Malang
Alamat Instansi : Jl. Semarang No. 5 Kota Malang (65145)
Bidang Keahlian : Geografi



Riwayat Pekerjaan/Profesi 10 Tahun Terakhir

Dosen Prodi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S1 - Pendidikan Geografi - Universitas Negeri Malang - (2006 – 2010)
2. S2 - Pendidikan Geografi - Universitas Negeri Malang - (2010 – 2012)
3. S3 - Pendidikan Geografi - Universitas Negeri Malang - (2023 – sekarang)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. *Wastra Indische Hollowware: Pembuatan Perlengkapan Spot-spot Kuliner Bermotif Batik Belanda (1840-1940)* (Universitas Negeri Malang, 2021)
2. Pendidikan karakter dan ilmu pengetahuan menyongsong era *society 5.0*: Bunga rampai (Universitas Negeri Malang, 2023)
3. *Wetland* Pengembangan Wilayah Lahan Basah Perspektif Geografi di Kalimantan Selatan (MNC Publishing, 2025)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Pengembangan Manajemen Konten Pembelajaran Model *Micro Learning Multi-Mode Based* sebagai Upaya Optimalisasi LMS SIPEJAR Potensi PJJ UM yang Efektif dan Efisien
2. Analisis Tipologi dan Kepuasan Wisatawan Museum Sandi Yogyakarta
3. Pengembangan Geomedia Arvik (*Augmented Reality*, Video, Infografis, Dan Komik) Untuk Mewujudkan *Disaster Awareness* Siswa SMP di Daerah Rawan Bencana
4. Pengembangan ‘*Virtual Gallery As New Interactive Digital Learning Media*’ untuk Matakuliah Sejarah Seni Rupa Barat Berbasis Game-Based Learning Terintegrasi *Gamification Design Framework* (GDF) dan *Mechanics, Dynamics, dan Aesthetics Framework*

Informasi Lain

SINTA ID 6003952
SCOPUS ID 57208220480

Penulis

Nama Lengkap : Bayu Kurniawan
Email : bayu.kurniawan.fis@um.ac.id
Instansi : Universitas Negeri Malang (UM)
Alamat Instansi : Jl. Semarang No. 5 Malang
Bidang Keahlian : Teknologi Pembelajaran IPS



Riwayat Pekerjaan/Profesi 10 Tahun Terakhir

Dosen Prodi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial (FIS) UM (2017-sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S-1: Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Sriwijaya (2014)
2. S-2: Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Sebelas Maret (2011)
3. S-3: Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Sebelas Maret (2025-sekarang/ sedang studi lanjut)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Telusur Situs Lereng Gunung Penanggungan, Jagat Litera, Malang (2021)
2. Relasi harmoni antarumat beragama berbasis kearifan lokal di Oelaba, wilayah Rote Barat, Nusa Tenggara Timur, Jagat Litera, Malang (2021)
3. Memberantas plagiarisme akademik melalui model pembelajaran tim Re-CIP : tinjauan teoritis dan praktis, Jagat Litera, Malang (2022)
4. Transformasi Menuju Pendidikan Berkualitas, CV. Bintang Sejahtera, Malang (2024)
5. Transformasi pembelajaran PPG : sinergi articulate storyline dan LMS, Jagat Litera, Malang (2025)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Pengembangan Aplikasi Si-Camar (Situs Candi Malang Raya) Berbasis VR sebagai Media Pembelajaran Ips Interaktif (2024)
2. Siprabon: Pengembangan Aplikasi Situs Prasejarah Bondowoso Berbasis Virtual Reality (VR) sebagai Sumber Belajar Sejarah yang Imersif di Era Digital (2024)
3. Pengembangan Aplikasi Sivirpraja (Situs Virtual Prasejarah) Berbasis Web Sebagai Platform Alternatif Pembelajaran Daring Interaktif Selama Masa Pandemi (2022)

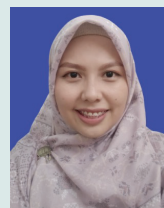
Informasi Lain

Alamat Google Scholar

<https://scholar.google.com/citations?user=DKiXFiUAAAAJ&hl=id>

Penulis

Nama lengkap : Yeni Fitriani, S.Pd., Gr
Email : yenifitriani2017@gmail.com
Instansi : SMA Al Wildan Islamic School
Alamat Instansi : Jalan Layar 4 No.8 Kelapa Dua Tangerang
Bidang Keahlian : Ekonomi



Riwayat Pekerjaan/Profesi 10 Tahun Terakhir

1. SMA Negeri 2 Moro (2015-2016)
2. SMA Negeri 10 Bandung (2017)
3. SMA Insan Cendekia Madani (2018-2019)
4. SMA Al Wildan Islamic School (2019 – Sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S1 - Pendidikan Ekonomi - Universitas Pendidikan Indonesia - (2010 – 2014)
2. Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Ekonomi - Universitas Pendidikan Indonesia (2017)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Buku Siswa Ekonomi Kelas XI Edisi Revisi (Kemendikbudristek, 2024)
2. Buku Panduan Guru Ekonomi Kelas XI Edisi Revisi (Kemendikbudristek, 2024)
3. Buku Siswa Ekonomi Kelas XII (Kemendikbudristek, 2022)
4. Buku Panduan Guru Ekonomi Kelas XII (Kemendikbudristek, 2022)
5. Buku Siswa Ekonomi Kelas XI (Kemendikbudristek, 2021)
6. Buku Panduan Guru Ekonomi Kelas XI (Kemendikbudristek, 2021)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Analisis Efisiensi Penggunaan Faktor Produksi Pada Industri Kreatif Subsektor Kerajinan Keramik (2014)
2. Penggunaan Model Cooperative Learning Tipe Group Investigation dalam Meningkatkan Kemampuan Analisis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 10 Bandung (2017)

Penelaah

Nama : Dr. Iwan Setiawan, S.Pd.,M.Si.
Email : iwan4671@gmail.com
Alamat Kantor : Prodi Pendidikan Geografi FPIPS
Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Dr. Setiabudhi 229 Bandung
Bidang Keahlian : Geografi



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S1 - Jurusan Pendidikan Geografi FPIPS UPI (1995)
2. S2 - Program Studi Ilmu Lingkungan Universitas Gadjah Mada Yogyakarta (1997)
3. S3 - Program Studi Ilmu Geografi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta (2016)

Pengalaman sebagai Penulis dan Reviewer

1. Buku Pengayaan Pendidikan Lingkungan Hidup untuk SMA kerjasama dengan BPLHD Jawa Barat (2008)
2. Dasar-Dasar Sistem Informasi Geografis Penerbit CV Buana Nusantara (2010)
3. Penulis Buku IPS SMP Kurikulum 2013
4. Penilai Buku Teks Pendamping Kurikulum Merdeka (2022)
5. Cuaca dan Iklim (Pusat Perbukuan) (2008)
6. Atlas Indonesia dan Dunia penerbit PT Pamduta (2016)
7. Atlas Sejarah Indonesia dan Dunia penerbit PT Pamduta (2016)
8. Ahli Materi mata pelajaran IPS Kelas VIII Buku Teks Utama (2022)
9. Penilai Ahli Materi/Pembelajaran mata pelajaran Geografi Kelas XI (2023)
10. Penelaah Buku Teks Utama IPS kelas 8 dan 9 Kurikulum Merdeka (2024)

Pengalaman Penelitian (3 Tahun Terakhir)

1. Pengembangan Basisdata Sistem Informasi Geografis untuk Mendukung Pembelajaran Geografi pada Pembelajaran Geografi pada Materi Litosfer (2022)
2. Pengembangan Model Pembelajaran Geografi Berbasis Sistem Informasi Geografis (2023)
3. Perancangan Model Pembelajaran Geografi Berbasis Sistem Informasi Geografis Interaktif Web untuk Mendukung Pembelajaran Geografi pada Materi Atmosfer (2024)

Penelaah

Nama Lengkap : Taat Wulandari
Email : taat_wulandari@uny.ac.id
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Jalan Colombo, No. 1, DIY
Bidang Keahlian : Pendidikan Multikultural
Pendidikan IPS



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Pengajar di Prodi Pendidikan IPS, UNY (2005-sekarang)
2. Pengajar di Prodi Ilmu Pendidikan, SPs, UNY (2019-sekarang)
3. Penelaah Buku Teks Utama IPS kelas 8 (2024)
4. Penelaah Buku Teks Utama kelas 9 Kurikulum Merdeka (2025)
5. Asesor untuk Prodi PPG dan Pendidikan IPS di LAMDIK (2022-sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. S1 Jurusan Pendidikan Sejarah UNY, Lulus tahun 2000
2. S2 Pendidikan IPS UNY, Lulus Tahun 2009
3. S3 Ilmu Pendidikan UNY, Lulus Tahun 2013

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Pendidikan IPS untuk Tuna Rungu, Direktorat PKLK (2014)
2. Konsep dan Praksis Pendidikan Multikultural (2020)
3. Ilmu Pengetahuan Sosial dan Pendidikan Multikultural (2025)

Informasi Lain

Alamat google scholar: https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=taat+wulandari+uny&oq=

Penelaah

Nama Lengkap : Fiktor Piawai,S.Pd.,M.E,
Email : fiktorgpiawai@gmail.com
Instansi : PT. Quipper Edukasi Indonesia
(Quipper School)
Alamat Instansi : Gedung Wirausaha, 7th floor,
Jalan H.R. Rasuna Said Kav. C5,
Setiabudi, Jakarta, Indonesia, 12920
Bidang Keahlian : Ekonomi



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. *Senior Subject Specialist* di PT. Quipper Edukasi Indonesia (2014–sekarang)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

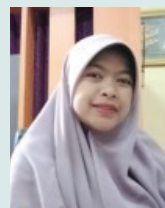
1. S-1 Pendidikan Akuntansi, Universitas Pendidikan Indonesia (2012)
2. S-2 Ilmu Ekonomi, Universitas Trisakti (2021)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Buku Siswa Ekonomi kelas XI – Kemendikbudristek 2021
2. Buku Panduan Guru Ekonomi kelas XI – Kemendikbudristek 2021
3. Buku Siswa Ekonomi Kelas XII – Kemendikbudristek 2022
4. Buku Panduan Guru Ekonomi kelas XII – Kemendikbudristek 2022
5. Buku Teks Pendamping IPS untuk SMP/MTs kelas VII – 2022
6. Buku Teks Pendamping IPS untuk SMP/MTs kelas VIII – 2023
7. Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu Edisi Revisi Kelas X – 2023
8. Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu Edisi Revisi Kelas X – 2023
9. Ahli Materi Buku Nonteks jenjang B3, C, dan D – Kemendikbudristek 2024

Editor

Nama Lengkap : Lutfiah Ayundasari, M.Pd
Email : lutfiah.fis@um.ac.id
Instansi : Universitas Negeri Malang (UM)
Alamat Instansi : Jl. Semarang No. 5 Malang
Bidang Keahlian : Pembelajaran Sejarah



Riwayat Pekerjaan/Profesi 10 Tahun Terakhir

Dosen Prodi Pendidikan Sejarah (FIS) UM (2016-sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S-1: Pendidikan Sejarah, FIS, UM (2006)
2. S-2: Pendidikan Sejarah, FKIP, UNS (2012)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. KH. Masjkur dalam Sejarah Pendidikan Islam Modern di Indonesia 1923-1992 (2018)
2. Kitab Santri: Antologi Pengalaman dan Pendidikan Moral di Pesantren (2018)
3. Aku, Buku dan Peradaban: Transformasi Pesantren melalui Penguatan Literasi (2018)
4. Strategi pengembangan Wisata Sejarah dan Budaya Kabupaten Pacitan (2019)
5. Jelajah Gua Prasejarah di Kars Mentewe (2020)
6. Dinamika Penulisan Buku Teks di Indonesia (2021)
7. Model pemanfaatan aset Desa Sidorenggo untuk pemberdayaan ekonomi lokal sebagai penunjang potensi wisata (2021)
8. Pendidikan Karakter dan Ilmu Pengetahuan Menyongsong Era Society 5.0 (2022)
9. Guru di Indonesia dalam Lintasan Sejarah (2024)

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. Bersemi (Belajar Sejarah *Multidimensional-Interdisipliner*) *Historical E-Learning Platform Based on Multidimensional and Interdisciplinary Approach*.
2. Pengembangan *Historical Site Videografi* (Hi-Sivi) Lereng Gunung Arjuna sebagai Media Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Historis dan Kearifan Lokal.
3. Inovasi Aplikasi Omae (*Objek 3D, Media Virtual 360, Augmented Reality and Ebook*) Berbasis Situs Candi Agung di Kalimantan Selatan.

4. *Ecohistory*: Model Pembelajaran Sejarah Berwawasan Lingkungan dan Mitigasi Bencana.
5. Inovasi Aplikasi Omae (*Objek 3D, Media Virtual 360, Augmented Reality And Ebook*) Berbasis Situs Candi Agung di Kalimantan Selatan.
6. *Peace Education* dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis Adit: Peristiwa Pembantaian Dukun Santet di Jawa Timur 1998-1999.
7. Pengembangan *Gamification Melalui Project Learning* pada Matakuliah Silang Budaya dan Kearifan Lokal Nusantara untuk Memperkuat Identitas Kebangsaan.

Informasi Lain

Alamat Google Scholar:

<https://scholar.google.com/citations?user=X6X-XmAAAAAJ&hl=id>

Editor

Nama Lengkap : Kartika
 Email : jjkartika@gmail.com
 Instansi : Pusat Perbukuan, Kemendikdasmen
 Alamat Instansi : Jalan RS Fatmawati, Cipete Selatan,
 Cilandak, Jakarta Selatan
 Bidang Keahlian : Geografi, Ilmu Lingkungan



Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir)

1. Pegawai Pusat Perbukuan (2022–sekarang)
2. Pegawai Pusat Asesmen Pendidikan (2015-2022)

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar

1. S1 Geografi dan Ilmu Lingkungan Universitas Gadjah Mada (2013)
2. S2 Ilmu Geografi (2022)

Editor Visual

Nama lengkap : M. Rizal Abdi
Email : kotakpesandarimu@gmail.com
Alamat Instansi : Gedung Sekolah Pascasarjana UGM,
Lantai 3, Jl. Teknika Utara, Pogung,
Yogyakarta
Bidang Keahlian : Desain dan Ilustrasi Editorial



Riwayat Pekerjaan/Profesi 10 Tahun Terakhir

1. CRCS UGM, Peneliti (2021–sekarang)
2. Media Kawan Lama, Art Director (2015–sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S-1, Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Gadjah Mada (lulus 2012)
2. S-2, Studi Agama dan Lintas Budaya, Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. *Bangsa yang Bergerak*, 2025. (CRCS UGM, Boston University, Henry Luce Foundation)
2. *Nation in Motion: A Companion Book for Indonesian Pluralities Film Series*, 2025, Penulis (CRCS UGM, Boston University, Henry Luce Foundation).
3. *Sejarah*, 2024, Buku Teks Utama Kelas XI, Editor (Kemendikbudristek).
4. *Sejarah*, 2022, Buku Teks Utama Kelas XII, Editor (Kemendikbudristek).
5. *Gerombolan Kucing Bandel*, 2021, Editor (Penerbit Pocer).

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir)

1. “*Mixed Mecca in Tembayat*” in Little Meccas, 7th Muhammad Alagil Chair in Arabia Asia Studi Conference, Asia Research Institute National University of Singapore (ARI-NUS), Singapore (2022)
2. “*Meneroka Luar-Dalam Wayang dan Gamelan dalam Aras Global*”, Book Review. Kawistara, Vol.9 No.1, 2019 (Graduate School, UGM, 2019)

Desainer

Nama Lengkap : Malikul Falah

E-mail : malikulfalah@gmail.com

Alamat : Grand Kahuripan, Klapanunggal, Bogor

Bidang Keahlian : Desain Grafis, Layout, dan Ilustrasi



Riwayat Pekerjaan/Profesi 10 Tahun Terakhir

1. Praktisi desain dan penerbitan, Bogor (2015–sekarang)
2. Desainer PT Zaytuna Ufuk Abadi, Jakarta (2013–2015)
3. Desainer PT Ufuk Publishing House, Jakarta (2011–2013)
4. Layouter/Desainer PT Leuser Cita Pustaka, Jakarta (2010–2011)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. Manajemen Fakultas Ekonomi Universitas Pancasila (2007)
2. Desain Grafis PIKMI Garuda Bandung (2001)

Karya Layout/Desain Buku dan lainnya (10 Tahun Terakhir)

1. Panduan Guru Pengembangan Komunikasi bagi Peserta Didik dengan Hambatan Pendengaran, Pusat Perbukuan (2024)
2. Buku Guru dan Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesenian untuk SD/MI Kelas IV, Pusat Perbukuan (2024)
3. Dasar Agribisnis Ternak Kelas X, Pusat Perbukuan (2023)
4. Indeks Keterbukaan Informasi Publik (IKIP), Komisi Informasi (2022)
5. Lando si Landak Semut, Mediantara Semesta (2020)
6. Rumah Baru Paulina, Mediantara Semesta (2020)
7. Madu untuk Beru, CV Pelita Hati (2020)
8. Mentilin si Tarsius Imut, CV. Jual Buku Sastra (JBS), 2020
9. Kupu-kupu yang lucu, Mediantara Semesta (2020)
10. Sayap-sayap Tengkwang, Mediantara Semesta (2020)

Prestasi dan Penghargaan

1. Desainer terbaik untuk kategori fiksi umum dan fiksi remaja dalam program Indonesia Membumi KPK-IKAPI, 2016.
2. Penulis terpilih Gerakan Literasi Nasional (Tarian Babo) Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud 2019.

Informasi Lain

<https://denmaliq.blogspot.com/#portfolio>

Desainer

Nama lengkap : Choirur Rozikin
Email : choirurrozikin2809@gmail.com
Instansi : -
Alamat : Jl. Makam Gg. 02 Kota Batu, Malang
Bidang Keahlian : Ilustrator



Riwayat Pekerjaan/Profesi 10 Tahun Terakhir

1. Ilustrator Konten sejarah Inspect History (Oktober 2021–April 2023)
2. Ilustrator Buku Anak di PT.Selingkar Yogyakarta (Agustus 2023–Desember 2023)
3. Ilustrator Foto Produk studio Anoora pro Malang (Juni 2024–Januari 2025)
4. Ilustrator Buku SIBI, BTU Kemendikbudristek (Juni 2024–Sekarang)
5. Ilustrator Freelance (Oktober 2021–Sekarang)

Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar

1. S-1: Ilmu Komunikasi , FISIP , Universitas Merdeka Malang (2025)

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 tahun terakhir)

1. Buku edukasi Litmatika (2023)
2. Buku membaca *Melihat Undur-Undur* (2023)
3. Buku membaca *Di Mana Zebra?* (2023)
4. Buku Folklore *Roro Jonggrang* (2023)
5. Buku *Adventure with Gedo series* (2023)
6. Buku Anak *Don't Be Scared of the Dark* (2023)
7. Buku membaca *Harta Karun Tupai Abu* (2023)
8. Buku cerita jenjang D *Tiga Pemusik istana* (2025)
9. Buku cerita jenjang D *Anak-Anak Hastinapura* (2025)
10. Buku Kemendikdasmen *Animasi kelas XI* (2025)