

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Ayuni, R., & Meirani, M. (2021). Training on The Utilization of Mendeley and Similarity in Increasing The Quality of Students' Academic Work. *Room of Civil Society Development*, 1(1), 33–37. <https://doi.org/10.591110/rcsd.4>
- Dantes, G. R. (2008). The Implementation of Radio Frequency Identification as a Learning Tool to Increase a Student's Creativity. In *Regionalization and Harmonization in TVET* (pp. 285–288). Routledge.
- DePorter, B., & Hernacki, M. (2019). *Quantum Learning*. Dell Publishing.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). Teaching and learning. *Jakarta: Rineka Cipta*.
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144.
- Hamalik, O. (2008). Kurikulum dan pembelajaran. *Senayan.Iain-Palangkaraya.Ac.Id*.
- Inayati, B. F., & Kristin, F. (2018). Peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Tematik melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas 1 SD. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 2(2), 85–93.
- Karo-Karo, S., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media Group.
- Kustina, N. G. (2021). Penggunaan Metode Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30–37.
- Meilina, D., Hanafiah, N. A., Fatmawan, A. R., Hamzah, M. Z., Ulimaz, A., & Priyantoro, D. E. (2022). Efektivitas Penggunaan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran. *Students' Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability*, 4(1), 1–12.

- Mulyono, M. (2016). Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau dari Kreativitas melalui Pendekatan Open Ended Problems (OEP). *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2, 51–57.
- Munandar, U. (2014). *Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Gramedia Pustaka Utama.
- Rohma, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Model ADDIE untuk Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 12(1), 100–110.
- Setyabudi, I. (2011). Hubungan antara Adversiti dan Intelligensi dengan Kreativitas. *Jurnal Psikologi Esa Unggul*, 9(01), 126306.
- Shoimin, A. (2014). *Model Pembelajaran Pendidikan dan Pengembangan*. Prenada Media Group.
- Shoimin, A. (2017). *Innovative Learning Models in the 2013 Curriculum*. Ar-Ruzz Media.
- Sidiq, U., & Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–228.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2020). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Susanti, S. (2016). Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 25–37.
- Undari, W., & Lubis, A. S. (2021). Usaha Mikro Kecil dan Menengah (Umkh) dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*, 6(1), 32–38.
- Undari, W., & Lubis, A. S. (2021). Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Umkh) Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*, 6(1), 32–38.
<https://doi.org/10.32696/jp2sh.v6i1.702>

- Utami, N. T. (2014). *Pengaruh Kreativitas Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Ekonomi pada Siswa Kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Girimarto Tahun Ajaran 2013/2014*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Windura, S. (2013). *Mind Map Langkah demi Langkah*. Elex Media Komputindo.
- Windura, S. (2013). *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408.
- Yahya, F., & Yayuk, Y. (2022). Penerapan Mind Mapping Sebagai Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Ips Pada Siswa Kelas Vii Mts Manbaul Bayan Sakra. *At-Tadbir*, 2(1), 1–10.
<https://doi.org/10.51700/attadbir.v2i01.305>
- Yusra, Z., Zulkarnain, R., & Sofino, S. (2021). Pengelolaan Lkp pada Masa Pendmik Covid-19. *Journal Of Lifelong Learning*, 4(1), 15–22.

L

A

M

P

I

R

A

N

TRANSKIP WAWANCARA WAKA KURIKULUM
SMP NEGERI 11 KOTA BENGKULU

Narasumber : Waka Kurikulum
 Nama Narasumber : Venti Erah, S.Si.
 Sekolah : SMP Negeri 11 Kota Bengkulu
 Hari, Tanggal : 20 januari 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah SMP 11 Kota Bengkulu sudah menerapkan penggunaan media pembelajaran <i>Mind Mapping</i> dalam pembelajaran?"	"Ya, kami sudah mulai menerapkan penggunaan <i>Mind Mapping</i> dalam beberapa mata pelajaran. Namun, penerapannya masih belum merata di semua kelas dan mata pelajaran."
2	Bagaimana pendapat Ibu/Bapak mengenai penggunaan media pembelajaran <i>Mind Mapping</i> dalam pembelajaran di SMP?"	" <i>Mind Mapping</i> adalah media pembelajaran yang sangat potensial. <i>Mind Mapping</i> dapat membantu siswa untuk mengorganisasi informasi, menghubungkan konsep, dan mengembangkan ide-ide kreatif. Saya rasa <i>Mind Mapping</i> sangat cocok untuk meningkatkan kreativitas siswa."
3	Bagaimana pandangan Ibu/Bapak mengenai pentingnya kreativitas dalam pembelajaran di SMP?	"Kreativitas sangat penting dalam pembelajaran di SMP. Kreativitas membantu siswa untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan berinovasi. Ini adalah keterampilan yang sangat dibutuhkan."
4	Apakah ada kendala dalam penerapan media pembelajaran <i>Mind Mapping</i> di SMP 11 Kota	"Tentu saja, ada beberapa kendala, seperti: Kurangnya pelatihan guru dalam penggunaan <i>Mind Mapping</i> ,

	Bengkulu?	Kurangnya ketersediaan fasilitas dan sumber daya, Siswa belum terbiasa dengan penggunaan <i>Mind Mapping</i> , dan Perbedaan gaya belajar siswa.“
5.	Menurut Ibu/Bapak, apa saja manfaat penggunaan media pembelajaran <i>Mind Mapping</i> dalam meningkatkan kreativitas siswa?	“ <i>Mind Mapping</i> dapat membantu siswa untuk Meningkatkan kelancaran berpikir, Meningkatkan keluasan berpikir, Meningkatkan <i>elaborasi</i> , Meningkatkan <i>orisinalitas</i> .”

TRANSKIP GURU IPS
SMP NEGERI 11 KOTA BENGKULU

Narasumber : Guru IPS
 Nama Narasumber : Novi Yeni S.E
 Sekolah : SMP Negeri 11 Kota Bengkulu
 Hari, Tanggal : 27 januari 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana perencanaan pembuatan Media Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> ?	Perencanaan pembuatan Media Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> yang saya lakukan seperti dengan menentukan tujuan pembelajaran, lalu memilih materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, menentukan konsep utama yang akan menjadi pusat dari pembuatan Media Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> , menentukan pembuatan media pembelajaran <i>Mind Mapping</i> dengan menggunakan secara manual atau menggunakan aplikasih Software.
2	Didalam perencanaan	saya membuat media pembelajaran <i>Mind</i>

	pembuatan <i>Mind Mapping</i> ibu menggunakan secara manual atau ibu menggunakan aplikasih software?	<i>Mapping</i> dengan menggunakan salah satu aplikasih software yaitu aplikasih canva. Dengan menggunakan aplikasih canva saya bisa menentukan warna, gambar, dan simbol untuk membuat Media Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> yang lebih menarik dan mudah dipahami.
3	Bagaimana pelaksanaan Penggunaan Media Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> ?	Pelaksanaan penggunaan Media pembelajaran <i>Mind Mapping</i> yang saya lakukan dalam proses pembelajaran dikelas yang pertama saya menyampaikan terlebih dahulu tujuan dari materi yang akan disampaikan dalam bentuk Media pembelajaran <i>Mind Mapping</i> , lalu menjelaskan materi pembelajaran, lalu saya memberikan kepada peserta didik sebuah permasalahan lalu mereka menjawabkan secara kelompok beranggotan 4 sampai 5 orng, setiap kelompok diberikan kesempatan mempersentasikan hasil diskusinya masing-masing. Lalu saya mengevaluasi untuk menilai kemajuan kelompok dan hasil diskusinya dan terakhir saya melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran hari ini.
4	Evaluasi apa yang dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran <i>Mind Mapping</i> ?	melakukan evaluasi untuk menilai kemajuan setiap kelompok dan hasil diskusi mereka. Ini mencakup penilaian terhadap pemahaman siswa terhadap materi, kemampuan mereka dalam mengorganisasi ide, dan kemampuan mereka dalam mempresentasikan hasil

		diskusi. Guru melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Refleksi ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan Mind Mapping, mengidentifikasi kendala yang dihadapi, dan merencanakan perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya. Evaluasi yang dilakukan haruslah bersifat membangun dan mendorong siswa untuk terus berkembang. Hal ini berarti bahwa guru memberikan umpan balik yang positif dan konstruktif, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperbaiki kesalahan mereka.
5.	Apa saja kendala dalam penggunaan Media Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> ?	kendala saya dalam menggunakan Media Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> yang saya lihat dalam proses pembelajaran dikelas yang pertama adalah keterbatasan waktu, Dalam konteks pembelajaran di kelas waktu yang terbatas mungkin menjadi kendala untuk menerapkan media pembelajaran Mind Mapping secara mendalam, dan Keterbatasan Sumber Daya, Jika menggunakan aplikasi atau perangkat lunak Mind Mapping, akses ke teknologi dan internet mungkin menjadi kendala.
5.	Bagaimana upaya guru meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Media Pembelajaran <i>Mind Mapping</i> di SMP Negeri	upaya yang saya lakukan untuk meningkatkan Kreativitas siswa melalui media pembelajaran Mind Mapping yaitu dengan membuat <i>Mind Mapping</i> yang Interaktif dan Menarik baik dari warna dan gambar, Guru memanfaatkan

	11 Kota Bengkulu?	aplikasi atau perangkat lunak dalam pembuatan Mind Mapping yang interaktif, Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang merangsang pemikiran kreatif siswa, Evaluasi yang dilakukan haruslah bersifat membangun dan mendorong siswa untuk terus berkembang. Dengan menerapkan upaya-upaya ini, guru di SMP Negeri 11 Kota Bengkulu dapat meningkatkan kreativitas siswa melalui media pembelajaran <i>Mind Mapping</i> .
--	-------------------	---

TRANSKIP WAWANCARA SISWA KELAS VII.D

SMP NEGERI 11 KOTA BENGKULU

Sekolah : SMP Negeri 11 Kota Bengkulu

Hari, Tanggal : 22 Januari 2025

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah anda merasa dengan penggunaan media pembelajaran <i>Mind Mapping</i> membantu anda dalam menghasilkan banyak ide-ide dengan cepat?	“Menurut saya, <i>Mind Mapping</i> sangat membantu, terutama dalam tahap awal pencarian ide.” “Sedangkan tika permata sari juga mengatakan bahwa“ : Tentu, Dengan <i>Mind Mapping</i>, saya bisa dengan cepat mencatat semua ide yang muncul di kepala saya, tanpa khawatir tentang urutan atau struktur. Saya hanya menuliskan kata kunci atau gambar yang relevan, dan kemudian menghubungkannya dengan cabang-cabang yang berbeda.”

		“Nasril ilham juga menjawab”: Iya, Karena saya tidak perlu menulis kalimat panjang atau memikirkan struktur yang rumit, ide-ide bisa mengalir dengan lebih lancar. Selain itu, visualisasi yang dihasilkan oleh <i>Mind Mapping</i> juga membantu saya melihat hubungan antar ide dengan lebih jelas, sehingga memicu munculnya ide-ide baru yang tidak terpikirkan sebelumnya."
2	Menurut pendapat anda Apakah dengan menggunakan media pembelajaran <i>Mind Mapping</i> dalam pembelajaran dapat membantu atau justru menghambat kelancaran berpikir	“Habil kafi menjawab : Menurut saya, <i>Mind Mapping</i> sangat membantu,. Saya tipe orang yang visual, jadi dengan <i>Mind Mapping</i>, saya bisa melihat hubungan antar konsep dengan lebih jelas. Ini membuat saya lebih mudah memahami materi dan mengingatnya. Saat belajar tentang sistem pencernaan, <i>Mind Mapping</i> membantu saya mengidentifikasi organ-organ yang terlibat dan fungsinya masing-masing." Rifki al habib juga mengatakan: "Kalau saya, jujur saja, kurang begitu suka dengan <i>Mind Mapping</i>, . Saya lebih suka belajar dengan cara membaca buku atau mencatat poin-poin penting secara linear. Dengan <i>Mind Mapping</i>, saya merasa pikiran saya jadi terlalu tersebar dan sulit

		fokus. Apalagi kalau materinya banyak, <i>Mind Mapping</i> jadi terlalu ramai dan membingungkan." Peneliti : "Oh, begitu. Jadi, kamu merasa <i>Mind Mapping</i> justru menghambat kelancaran berpikirmu?" Rifki al habib menjawab : "Iya, Tapi mungkin karena saya belum terbiasa. Mungkin kalau sering latihan, saya bisa lebih nyaman dengan <i>Mind Mapping</i>." "Ferdinand herdiansyah juga mengungkapkan" : "Saya merasa <i>Mind Mapping</i> cukup membantu, tapi tergantung materinya. Untuk materi yang kompleks dan banyak cabang, <i>Mind Mapping</i> memang efektif. Tapi untuk materi yang sederhana, saya rasa mencatat biasa saja sudah cukup. Menurut saya, kunci dari efektifnya <i>Mind Mapping</i> adalah bagaimana kita membuatnya. Kalau <i>Mind Mapping</i>-nya rapi dan terstruktur, pasti mudah dipahami." "Giofany arianda padusi juga mengatakan": "Sebenarnya, tidak terlalu, Bu."
3	Ketika saat melakukan pembelajaran dikelas dengan menggunakan media pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	„Tika permata sari menjawab” : Kalau saya, kurang begitu merasa terbantu, Bu. Saya lebih suka langsung menggambar sketsa atau menuliskan

kamu merasa lebih mudah untuk mengembangkan ide-ide yang kreatif?	ide-ide saya secara langsung. Dengan <i>Mind Mapping</i>, saya merasa terlalu fokus pada struktur dan kurang bebas dalam berkreasi. Tapi mungkin ini karena saya belum terbiasa, Bu." "Sedangkan giofany arianda padusi juga mengatakan" : "Saya merasa <i>Mind Mapping</i> cukup membantu, Bu, tapi tidak selalu. Tergantung jenis materi Untuk materi yang membutuhkan banyak ide dan eksplorasi, <i>Mind Mapping</i> sangat berguna. Tapi untuk materi yang lebih sederhana, saya rasa tidak terlalu diperlukan. Saya juga merasa <i>Mind Mapping</i> lebih efektif jika kita membuatnya secara berkelompok, karena bisa saling bertukar ide dan inspirasi." Tetapi habil kafi juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran <i>Mind Mapping</i>: "<i>Mind Mapping</i> sangat membantu, Terutama dalam hal memvisualisasikan ide-ide saya. Dengan <i>Mind Mapping</i>, saya bisa melihat gambaran besar dari materi saya dan mengidentifikasi area-area yang perlu dikembangkan lebih lanjut. Saya juga merasa <i>Mind Mapping</i> membantu saya untuk berpikir lebih terstruktur dan sistematis, sehingga
--	--

		ide-ide saya menjadi lebih terorganisir." Rifki al- habib juga menjawab: "Iya, sangat membantu. Saya jadi bisa dengan cepat menuliskan semua ide yang muncul di kepala saya. Dengan cabang-cabang <i>Mind Mapping</i>, saya juga bisa melihat hubungan antar ide dan mengembangkan ide-ide baru dari sana. Misalnya, saat mencari ide untuk lukisan saya, <i>Mind Mapping</i> membantu saya menghubungkan tema dengan teknik dan gaya yang ingin saya gunakan."
4	Menurut kamu apakah kamu termotivasi untuk berkreasi dan berinovasi saat proses pembelajaran dikelas dengan menggunakan media pembelajaran <i>Mind Mapping</i> ?	Nasril ilham alpando menjawab : "Iya, Pak, sangat termotivasi. <i>Mind Mapping</i> membuat saya merasa bebas untuk mengeluarkan semua ide yang ada di kepala saya. Dengan cabang-cabang yang bisa dikembangkan, saya jadi merasa tertantang untuk mencari ide-ide baru yang unik dan berbeda. Apalagi saat melihat visualisasi ide-ide saya di kertas, saya jadi merasa lebih bersemangat untuk mewujudkannya." Giofany arianda padusi juga mengatakan: "Kalau saya, jujur saja, kurang begitu termotivasi, Pak. Mungkin karena saya lebih suka dengan metode yang lebih terstruktur."

	Dengan <i>Mind Mapping</i>, saya merasa terlalu bebas dan bingung harus mulai dari mana. Tapi mungkin ini karena saya belum terbiasa, bu." Juliansyah juga mengungkapkan :sebenarnya tidak terlalu, bu." Sedangkan tika permata sari juga menjawab: "Saya merasa <i>Mind Mapping</i> itu agak membingungkan, bu. Terlalu banyak cabang dan kata-kata, jadi saya sulit fokus pada masalah utamanya. Saya lebih suka langsung mengerjakan soalnya atau mencatat langkah-langkah penyelesaian secara berurutan. Dengan <i>Mind Mapping</i>, saya merasa pikiran saya jadi terlalu tersebar." Habil kafi juga mengatakan: "Saya merasa <i>Mind Mapping</i> cukup memotivasi, tapi tergantung pada topik dan kelompoknya. Kalau topiknya menarik dan saya bekerja dengan teman-teman yang kreatif, saya jadi merasa sangat termotivasi. Tapi kalau topiknya kurang menarik atau saya bekerja sendiri, saya jadi kurang bersemangat."
--	---

TRANSKIP OBSERVASI GURU IPS KELAS VII.D

Nama guru yang diobservasi : Novi Yeni S.E

mata pelajaran : IPS (VII.D)

Hari, Tanggal : Rabu, 10 Januari 2025

Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
	Ya	Tidak
Menyampaikan secara jelas tujuan dan materi pembelajaran yang akan disampaikan	√	
Guru menjelaskan materi pembelajaran	√	
Guru bertanya kepada peserta didik mengenai sebuah permasalahan, lalu untuk menjawabnya peserta didik dikelompokkan yang beranggotakan 4-5 orang	√	
setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempersentasikan hasil diskusi dan bertanya kepada kelompok lain	√	
Guru melakukan evaluasi untuk menilai kemajuan kelompok dan hasil tercapai	√	
Guru melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran hari ini	√	

LEMBAR OBSERVASI PESERTA DIDIK KELAS (VII.D)

Hari, Tanggal : Rabu, 10 Januari 2025

NO	Nama siswa	Indikator Kreativitas siswa			
		Kelancaran Bepikir	Keluwasan Bepikir	Elaborasi	Originalitas
1	Aditya Pratama	√	√	√	√
2	Akhtar Rizki Tomasin		√	√	√
3	Aldar Jefersons	√	√		

	Demasavirva				
4	BAGAS SATRA	✓		✓	✓
5	Cecely Purnama Sari	✓		✓	✓
6	Chantika Zolia Ananda	✓	✓	✓	
7	CLARISA BERLA SAFITRI	✓	✓	✓	✓
8	Feiza Riski Saputra	✓	✓	✓	✓
9	Ferdy Herdiansyah	✓	✓	✓	
10	Giofanny Arianda Padusi	✓	✓	✓	✓
11	HABIL KAFI		✓		✓
12	Iqbal Zaidan Nugraha	✓	✓	✓	✓
13	Julian Fersi	✓	✓	✓	✓
14	Lince Miranti Pratama	✓	✓	✓	✓
15	M. Haikal Akbar Azzuari	✓	✓	✓	✓
16	MUHAMMAD ABID SAKHA	✓		✓	✓
17	Muhammad Syaputra	✓	✓	✓	✓
18	Naqiya Foresta Cifonaviza		✓	✓	
19	Nasril Ilham Alpando	✓	✓	✓	✓
20	QATRIN NAURA ASSYIFA	✓	✓	✓	✓
21	Radiansyah Areta	✓		✓	✓

	Chasyafa				
22	Radit Putra Pratama	√		√	√
23	RADIT SAPUTERA	√	√	√	√
24	Rafif Azka Fadillah	√	√	√	√
25	Rifki Al-habib				√
26	Sandi Saepudin	√	√	√	√
27	Shiffa Nursaini	√	√	√	√
28	Sindi Meilia Sabrina	√	√	√	√
29	Syaditiar Adrianza		√	√	
30	Tika Permata Sari				√
31	Vanesha Rinjani	√	√	√	√
32	Zhavira Fitri	√	√	√	√

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
IPS KELAS VII.D

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Novi Yeni, SE
Instansi	:
Tahun Penyusunan	: SMP Negeri 11 Kota Bengkulu
Jenjang Sekolah	: Tahun 2025
Mata Pelajaran	: SMP
Kelas	: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)
Tema 01	: VII.d
Materi	: Keluarga Awal Kehidupan
Elemen	: Pengertian dan Jenis-jenis Kebutuhan Manusia
	a) Elemen pemahaman dan ruang lingkup pembelajaran
	▪ Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu: materi ini berkaitan dengan

	pemahaman terhadap kondisi sosial dan lingkungan alam serta kesejarahan dalam konteks lokal dan nasional. Materi ini juga terkait dengan pembelajaran tentang kondisi geografis Indonesia dan pengaruhnya terhadap aktivitas sosial, ekonomi. ▪ Perkembangan masyarakat Indonesia dari masa pra aksara, kerajaan-kerajaan di NusantaraInteraksi, Sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial; materi ini berkaitan dengan pembentukan identitas diri, merefleksikan keberadaan diri di tengah keberagaman dan kelompok yang berbeda-beda ▪ Kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhannya: materi ini berkaitan tentang peran diri, masyarakat serta negara dalam memenuhi kebutuhan bersama. Peserta didik menganalisis sejarah manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. b) Elemen keterampilan proses ▪ Siswa melakukan berbagai kegiatan yang mendukung tercapainya keterampilan proses yang dibutuhkan untuk mempelajari dan menyelesaikan pembelajaran IPS kelas 7 antara lain: mengamati, menginvestigasi/ menyelidiki, menganalisis, merencanakan, menggambar, berdiskusi, menceritakan, membuat laporan tertulis sederhana, dan mempresentasikan. Memahami keberadaan diri dan keluarga di tengah lingkungan sosial 1 Pertemuan
Capaian Pembelajaran 1 :	
Alokasi Waktu :	

B. KOMPETENSI AWAL
▪ Menjelaskan definisi kebutuhan. ▪ Menganalisis jenis-jenis kebutuhan manusia.
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
▪ Mandiri dan bernalar kritis, bergotong royong
D. SARANA DAN PRASARANA
Media ,Sumber Belajar, dan Alat 1. Sumber Utama Proyektor infocus, laptop. Papan Tulis dan Spidol. 2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas. 3. Pengembangan Sumber Belajar Guru dapat mengembangkan yang berkaitan dengan aktivitas memenuhi kebutuhan secara bijak.
E. TARGET PESERTA DIDIK
▪ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. ▪ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
F. MEDIA PEMBELAJARAN
▪ Menggunakan Media Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
Alur Tujuan Pembelajaran : a. Peserta didik diharapkan mampu menjelaskan definisi kebutuhan. b. Peserta didik diharapkan mampu menganalisis jenis-jenis kebutuhan.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
▪ Mengidentifikasi jenis-jenis kebutuhan manusia
C. PERTANYAAN PEMANTIK
▪ Apa saja jenis-jenis kebutuhan manusia?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka dengan salam dan doa bersama peserta didik.
2. Guru melakukan presensi kehadiran.
3. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran mengenai kebutuhan manusia.
 - a. Menjelaskan definisi kebutuhan.
 - b. Menganalisis jenis-jenis kebutuhan.

Kegiatan Inti

1. menyampaikan terlebih dahulu tujuan dari materi yang akan disampaikan dalam bentuk Media pembelajaran *Mind Mapping*.
2. lalu menjelaskan materi pembelajaran,
3. memberikan kepada peserta didik sebuah permasalahan lalu mereka menjawabkan secara kelompok beranggotan 4 sampai 5 orng.
4. setiap kelompok diberikan kesempatan mempersentasikan hasil diskusinya masing-masing.
5. mengevaluasi untuk menilai kemajuan kelompok dan hasil diskusinya
6. dan terakhir saya melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran hari ini.

Penutup

5. Doa dan penutup.

Guru IPS

Mahasiswa

Novi Yeni, SE

Ranisa

NIP : 197411142014072002

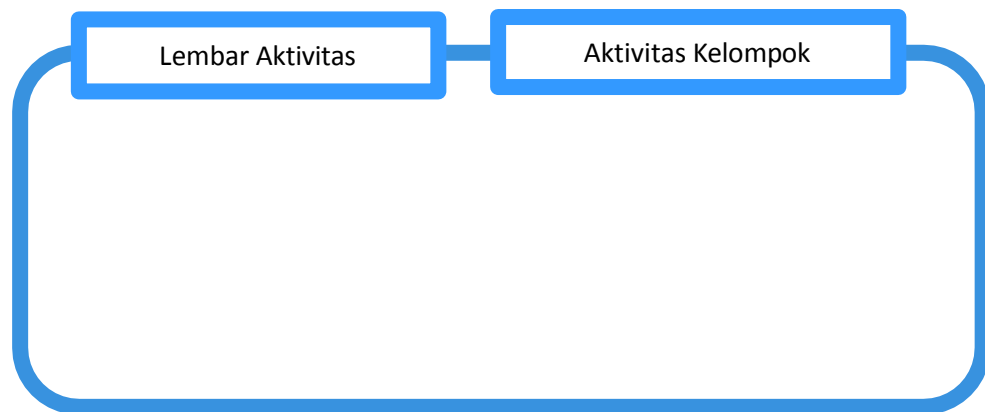
NPM : 2187203021

LAMPIRAN

Penilaian Keterampilan

Pengertian Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh untuk melakukan tugas tertentu sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi. Penilaian ini dapat dilakukan dengan berbagai teknik, seperti penilaian kinerja.



- Buatlah kelompok dengan anggota 4-5 orang.
- **LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**
Diskusikan contoh kebutuhan masing-masing anggota kelompok. Tulis contoh dari salah satu jenis-jenis kebutuhan berdasarkan waktu pemenuhan kebutuhan hidup manusia.

Nama :

Kelas :

Petunjuk!

DOKUMENTASI WAWANCARA



Wawancara dengan Waka Kurikulum SMP Negeri 11 Kota Bengkulu
(20 januari 2025)



Wawancara dengan Guru IPS kelas VII.d SMP Negeri 11 Kota Bengkulu
(27 Januari 2025)



Wawancara dengan Siswa Kelas VII.d SMP Negeri 11 Kota Bengkulu
(22 Januari 2024)



Wawancara dengan Siswa Kelas VII.d SMP Negeri 11 Kota Bengkulu
(22 Januari 2024)



Wawancara dengan Siswa Kelas VII.d SMP Negeri 11 Kota Bengkulu
(22 Januari 2024)



Wawancara dengan Siswa Kelas VII.d SMP Negeri 11 Kota Bengkulu
(22 Januari 2024)



Wawancara dengan Siswa Kelas VII.d SMP Negeri 11 Kota Bengkulu
(22 Januari 2024)



Wawancara dengan Siswa Kelas VII.d SMP Negeri 11 Kota Bengkulu
(22 Januari 2024)

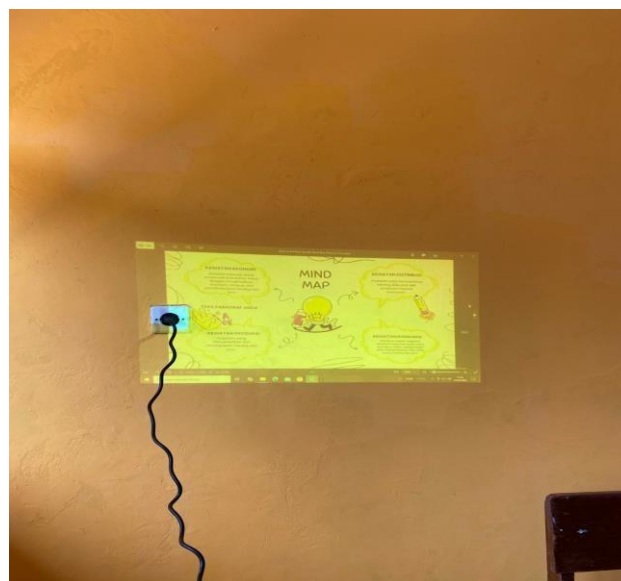
DOKUMENTASI OBSERVASI



Observasi Pelaksanaan Pembelajaran IPS di Kelas VII.

SMP Negeri 11 Kota Bengkulu

(10 Januari 2024)



Penggunaan Media Pembelajaran *Mind Mapping* dalam pembelajaran dikelas VII. D SMP Negeri 11 Kota Bengkulu (10 Januari 2024)