

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., & Sulaiman, F. (2024). The Effectiveness of Problem Based Learning on Students' Ability to Think Critically. *Zabags International Journal of Education*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.61233/zijed.v2i1.13>
- Ade Rizky, G., & Saptono, B. (2024). How Can STEM Approaches Improve Students' Critical Thinking Skills and Communication Skills? *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 10(4), 1722. <https://doi.org/10.33394/jk.v10i4.12596>
- Ahyar, D. bayu, Prihastari, E. B., Rahmadsyah, Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., & Yuniansyah. (2021). *Model- Model Pembelajaran*. PRADINA PUSTAKA.
- Aifah, D. N., & Astriani, D. (2024). Project Based Learning Model (PjBL) To Improve Collaboration Skills and Student Cognitive Learning Result. *PENSA E-JURNAL*, 12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Akcay, B., & Benek, İ. (2024). Problem-Based Learning in Türkiye: A Systematic Literature Review of Research in Science Education. In *Education Sciences* (Vol. 14, Number 3). Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI). <https://doi.org/10.3390/educsci14030330>
- Alfaeni, D., Nurkanti, M., & Halimah, M. (2022). Kemampuan Kolaborasi Siswa Melalui Model Project Based Learning Menggunakan Zoom pada Materi Ekosistem. *Jurnal Pendidikan Biologi*.
- Allen, A. (2022). An Introduction to Constructivism: Its Theoretical Roots and Impact on Contemporary Education. In *Journal of Learning Design and Leadership* (Vol. 1, Number 1). <https://jmcinset.com/active-learning-classroom>
- Alucyana, A., & Raihana, R. (2023). Pembelajaran Saintifik dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Memecahkan Masalah pada Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 829–841. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.4096>
- Amsari, D., Wahyuni, E., & Fadhilaturrahmi, F. (2024). The Social Learning Theory Albert Bandura for Elementary School Students. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1654–1662. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7247>
- Andanty, F. D. (2020). The Implementation of Project-based Learning Method in Teaching ESP (English for Specific Purposes): Case Study. *SELL Journal*.

- Ang, J. W. J., Ng, Y. N., Lee, L. H. W., & Yong, J. Y. (2024). Exploring Students' Learning Experience and Engagement in Asynchronous Learning Using the Community of Inquiry Framework through Educational Design Research. *Education Sciences*, 14(3). <https://doi.org/10.3390/educsci14030215>
- Anggraeni, A., Aeni, A. N., & Ismail, A. (2024). Pengaruh Model PjBL terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1491–1496. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1131>
- Anugrah, J. I., & Astriani, D. (2024). Pendidikan sains Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Menggunakan Model Problem Based Learning Berbasis Literasi Sains. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa>
- Arifin, Moh. S., & Antika, L. T. (2025). Analyzing the Influence of Problem-Based Learning on Collaborative Skills: Evidence of a Large Effect Size. *Indonesian Journal of Biology Education*, 8(2), 69–74. <https://doi.org/10.31002/ijobe.v8i2.2863>
- Arifin, S. (2024). The Critical Literacy Role In The Development Of Critical Thinking Skills In High School Students: An Interdisciplinary Approach. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*.
- Arrul, A. H., Yuliani, F., & Gusmaneli. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Membentuk Konsep Berpikir Peserta Didik. In *Jurnal Pendidikan Islam* (Vol. 16, Number 1).
- Aryaputra, A. R., Qadar, R., Subagiyo, L., & Zulkarnaen. (2025). Perbandingan Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Project Based Learning Ditinjau dari Aspek Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA Negeri 4 Samarinda. *Jurnal Literasi Pendidikan Fisika (JLPF)*, 6(2), 215–231. <https://doi.org/10.30872/jlpf.v6i2.5217>
- Asmara, A., & Septiana, A. (2023). Model Pembelajaran Berkonteks Masalah. In *Azka Pustaka*. CV. AZKA PUSTAKA.
- Asmin. (2021). Kajian Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. *Jurnal Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jfi.v2i1.28655>
- Aswanti, N. H., & Isnaeni, W. (2023). Analysis of critical thinking skills, cognitive learning outcomes, and student activities in learning the human excretory system using an interactive flipbook. *REID (Research and*

Evaluation in Education), 9(1), 37–48.
<https://doi.org/10.21831/reid.v9i1.53126>

Asyhari, H., & Mesin, J. T. (n.d.). *Penerapan Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif Siswa Kelas X TKR 4 di SMK Negeri 7 Surabaya*.

Avenia Br Barus, A., Elfrida Purba, E., Karolina Sidebang, L., & Juliana, E. (2025). *Cooperative Learning and Law Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa: Systematic Literature Review*.

Belawati, T. (2024). *Problem-Based Learning In Action*. Universitas Terbuka.

Cahyono, B. Y., Irawati, R., Amalia, S. N., & Hidayat, L. E. (2024). Project-based learning in EFL educational settings: A meta-analysis study in EFL/ESL writing. *Journal of Writing Research*, 16(1), 105–127.
<https://doi.org/10.17239/jowr-2024.16.01.04>

Dekrista, C. (2024). Problem Based Learning dalam Pembelajaran IPAS: Efektivitas untuk Hasil Belajar Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 8(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i6.9007>

Del Valle, J. M., & Guhao Jr., E. S. (2024). Constructivist Learning Environment Management, Metacognitive Awareness and Epistemology Belief; A Structural Equation Model on Academic Success Of Students In Public Senior High Schools. *European Journal of Education Studies*, 11(7).
<https://doi.org/10.46827/ejes.v11i7.5424>

Diah Purwandari, I., & Ricky Wijaya, A. (2023). Improving Student's Critical Thinking Ability Using Argument Drivent Inquiry Approach In Thermochemistry. In *Journal of Chemistry Education Research* (Vol. 7, Number 2).

Dita Pramesti Irawan, Warman Warman, Jamil Jamil, Asnar Asnar, Marwiah Marwiah, & Endang Herliah. (2024). Analisis Kemampuan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) pada Pembelajaran PKn Kelas XI SMA Negeri 11 Samarinda. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(4), 24–37.
<https://doi.org/10.62383/edukasi.v1i4.603>

Endayani, H. (2023). *Bahan Ajar Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*. UIN Sumatera Utara.

Erawati, N. K., & Adnyana, P. B. (2024). Implementation of Jyeon Peaget's Theory of Constructivism in Learning: A Literature Review. *Indonesian*

Journal of Educational Development (IJED), 5(3), 394–401.
<https://doi.org/10.59672/ijed.v5i3.4148>

- Facione, P. A. (1990). *“The Delphi Report” Critical Thinking: A Statement of Expert Consensus for Purposes of Educational Assessment and Instruction*.
- Fadiyah, H., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Studi Literature: Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Digital. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Fatiati, N. A. (2023). *Penerapan Project Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan kolaborasi Siswa di MIN 1 Kota Jakarta Barat*.
- Fauzi, D., Universitas, A., Budhi, S., Budi, R. J., No, U., Komplek, L., & Kab, P. (2024). Model Project Based Learning (PjBl) dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 7(2), 2024.
<https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>
- Galuh Prabowo, & Muh. Imam Khaudli. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Melalui Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 140–150. <https://doi.org/10.62007/joupi.v2i2.324>
- Golden, B. (2025). *Critical Thinking for Global Citizenship Education*. Springer Nature Switzerland. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-89642-2>
- Hairida, H., Marmawi, M., & Kartono, K. (2021). An Analysis of Students' Collaboration Skills in Science Learning Through Inquiry and Project-Based Learning. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 6(2), 219–228.
<https://doi.org/10.24042/tadris.v6i2.9320>
- Hamidah, H., Rabbani. Talitha, Fauziah, S., Puspita, R. A., Gasalba, R. A., & Nirwansyah. (2020). *HOTS- Oriented Module Project Based Learning*. SEAMEO QITEP in Language.
- Han, F., & Ellis, R. A. (2021). Patterns of student collaborative learning in blended course designs based on their learning orientations: a student approaches to learning perspective. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00303-9>
- Handayani, F. (2022). Efektivitas Penggunaan Model PBL Dalam Pembelajaran Fisika SMA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *SALINGDIDIK*.

- Hendrawati, R., Winanto, A., Kristanti, H. S., Wacana, K. S., Dasar, S., & Bugel, N. (2024). *Upaya Peningkatkan Collaboration Skills Peserta Didik SD Melalui Penerapan Project Based Learning (PjBL) Attempt to Improve The Collaboration Skills of Elementary Students Through Project-Based Learning (PjBL) Models*.
- Ihsan, & Hully. (2025). Application of Project-Based Learning to Improve...-28. In *Indonesian Journal of Educational Research and Evaluation Global* (Vol. 1, Number 1).
- Imawati, S., Adawiyah, R., & Chandrawati, T. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Bernalar Kritis dan Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 14, Number 1). <https://jurnaldidaktika.org>405
- Indriyani, H. K., Purwaningsih, D., & Khaokhajorn, W. (2025). The Effects of Problem-Based Learning on Critical Thinking, Motivation, and Learning Outcomes in Indonesia: A Systematic Review. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 26(3), 1750–1777. <https://doi.org/10.23960/jpmipa.v26i3.pp1750-1777>
- Jannah, N. M., & Mushafanah, Q. (2024). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang. *Journal Bionatural*, 11(1), 114–120. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/bio>
- Julia Andini, T., & Suharto, Y. (2024). Collaborative Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Geografi: Penerapan Proyek Media Diorama 3D Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jayapangus Press Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2). <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta>
- Junaidi, Pu'adi, Rohaniyah, J., Isminingsih, E., & Zainal, R. (2025a). Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas X-3 SMAN 1 Padenmawu. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 2(4), 9. <https://doi.org/10.47134/ptk.v2i4.1751>
- Junaidi, Pu'adi, Rohaniyah, J., Isminingsih, E., & Zainal, R. (2025b). Penerapan Model Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa Kelas X-3 SMAN 1 Padenmawu. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 2(4), 9. <https://doi.org/10.47134/ptk.v2i4.1751>
- Kemendikbudristek. (2021). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*.

- Khakim, N., Santi, N. M., Bahrul, A., Assalami, U., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2022(2), 347–358.
- Komariah, K., Hamidah, S., Sugiyono, S., & Marifa, K. (2023). Soft skills profile of critical thinking ability for culinary arts students in online learning. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(1), 27–35. <https://doi.org/10.21831/jpv.v13i1.50955>
- Kumalasari, S. N., & Putra, N. M. D. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Gelombang Cahaya Untuk Siswa SMA. *UPEJ*, 10(3), 50229. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/upej>
- Kwon, H., & Lee, Y. (2025). A meta-analysis of STEM project-based learning on creativity. *STEM Education*, 5(2), 275–290. <https://doi.org/10.3934/steme.2025014>
- Li, S. C. (2023). Mastering the craft: Creating an insightful and widely-cited literature review. In *World Journal of Stem Cells* (Vol. 15, Number 8, pp. 781–786). Baishideng Publishing Group Inc. <https://doi.org/10.4252/wjsc.v15.i8.781>
- Loyens, S. M. M., van Meerten, J. E., Schaap, L., & Wijnia, L. (2023). Situating Higher-Order, Critical, and Critical-Analytic Thinking in Problem- and Project-Based Learning Environments: A Systematic Review. In *Educational Psychology Review* (Vol. 35, Number 2). Springer. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09757-x>
- Mahagia, F. A., Goni, A. M., Rorimpandey, W. H. F., & Abstract, N. M. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Desember*, 2023(24), 1055–1066. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10727024>
- Malasari, V., Hartono, D. P., & Cahyono, J. N. (2025). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Penerapan Model Project Based Learning (PjBL) dalam Pembelajaran Geografi di SMAN 13 Palembang. *Jurnal Swarnabhumi*, 10(1).
- Marlina, Y., Deudeu, A., & Dewi, M. (2024). *Manajemen Pembelajaran Kolaborasi: Aktualisasi Merdeka Belajar*. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Maulidah, E. (2024). Efektifitas Model Project Based Learning (PjBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Dan Kolaborasi Siswa. *JIE : Journal of Islamic Education*, 10(2), 2024. <https://doi.org/10.18860>

- Muhibbullah, M. M., Alviani, V. Z., Natasya, D., Rahmadini, A. R., & Trilisiana, N. (2024). Analisis Kesesuaian Implementasi Sintaks Project Based Learning dalam Proses Pembelajaran. *Epistema*, 5(1), 42–57. <https://doi.org/10.21831/ep.v5i1.63964>
- Mutawakkil. (2024). Assessing the Effectiveness of Project-Based Learning in Social Studies Education Mutawakkil. *West Science Social and Humanities Studies*, 2, 722–727.
- Nababan, D., Marpaung, A. K., & Korsy, A. (2023). Strategi Pembelajaran Project Based Learning (PJBL). *Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 2.
- Nabila Aziziy, Y., Araniri, N., Dina Kusuma Wardhani, R., Ama Ki, O., Fajryani Usman, N., Shofwan, I., Maing, C., Dewa, E., & Norman, E. (2024). *Project-Based Learning dalam Kurikulum Merdeka Belajar*.
- Nelsya, N. P. (2025). Studi Literatur : Implementasi Problem Based Learning dalam Kurikulum Merdeka Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. In *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia* (Vol. 4, Number 2). <https://jpion.org/index.php/jpi628Situswebjurnal:https://jpion.org/index.php/jpi>
- Nikmah, Q. (2025). *Implementasi Project Based Learning Berbantuan E-Learning untuk Meningkatkan Computational Thinking Skills dan Motivasi Belajar Siswa*.
- Novitasari, L., & Estuningsih, K. (2024). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas XI 9 SMA Negeri 21 Surabaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*. <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Nugraha Ady, W., Muhajir, S. N., & Irvani, A. I. (2024). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Permainan Tradisional. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(3), 772–785. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i3.1775>
- Nuraeni, Y., Tuzzami, U., Pratama, M. A., & Anggraeni, A. (2025). *Jurnal Bersama Ilmu Pendidikan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik*. 1(3), 146–152. <https://doi.org/10.55123/didik.v1i3.292>
- Nurhasnah, N., Sepriyanti, N., & Kustati, M. (2024). Learning Theories According to Constructivism Theory. *Journal International Inspire Education Technology*, 3(1), 19–30. <https://doi.org/10.55849/jiiet.v3i1.577>

- Nurlatipah, D., Hermawan, Y., Sartika, S. H., Ekonomi, P., Keguruan, F., Kunci, K., Problem, :, Learning, B., Tools, C., & Kiritis, K. B. (2023). Penerapan Model Problem based Learning Menggunakan Media CMAP Tools unruk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Siliwangi*, 9, 19–28.
- Olang Tassya, T., Jufri, A. W., Biologi, P. P., & Mataram, U. (2025). Efektifitas Model PjBL (Project Based Learning) dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa. *Jurnal Inovasi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3). <https://jurnalp4i.com/index.php/teaching>
- Pangestu, A., & Firdaus, F. M. (2024). Optimizing Collaboration Skills in the 21st Century: Recent Innovations in Project Model Differentiated Learning. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 34–44. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.64923>
- Panjaitan, D., Simanjuntak, M. P., & Rajagukguk, J. (2024a). *The Effect of Project Based Learning Model on Critical Thinking Skills oh High School Students*. <https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2023.2342475>
- Panjaitan, D., Simanjuntak, M. P., & Rajagukguk, J. (2024b, February 9). *The Effect of Project Based Learning Model on Critical Thinking Skills oh High School Students*. <https://doi.org/10.4108/eai.24-10-2023.2342475>
- Pebriana, R. R., & Aini Aini. (2025). *Penerapan pembelajaran Berbasis Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Materi Perubahan Lingkungan Kelas X-11 SMAN 15 Surabaya*.
- Permatasari, A. D., & Satianingsih, R. (2025). Pengaruh Model PBL terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Praetorius, A. K., & Charalambous, C. Y. (2023). Theorizing Teaching: Current Status and Open Issues. In *Theorizing Teaching: Current Status and Open Issues*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-25613-4>
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 379–388. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Putra Herdiansyah, G., Utami, N. S., & Lestari, S. (2025). Peningkatan keterampilan kolaborasi dalam pembelajaran matematika melalui problem based learning pada siswa SMA. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/jwuny.v6i1>

- Putri, C. N. D., Sedyati, R. N., & Zulianto, M. (2025). Students' collaboration and communication skills with problem-based learning model. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 10(3), 225–233. <https://doi.org/10.17977/um031v10i32023p225>
- Putri, R. K., Bukit, N., & Simanjuntak, M. P. (2021). The Effect of Project Based Learning Model's on Critical Thinking Skills, Creative Thinking Skills, Collaboration Skills, & Communication Skills (4C) Physics in Senior High School. *Atlantis Press*.
- Qadariah, N., Kurniati, T., Suri, N. A., Lufri, L., Andromeda, A., & Mufit, F. (2025). Unveiling the PBL impact on communication and teamwork among biology students. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 11(1), 262–273. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v11i1.38289>
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rasyid, M. Al, & Khoirunnisa, F. (2021). The Effect Of Project-Based Learning On Collaboration Skills Of High School Students. *JURNAL PENDIDIKAN SAINS (JPS)*, 9(1), 113. <https://doi.org/10.26714/jps.9.1.2021.113-119>
- Rehani, A., & Mustofa, T. A. (2023). Implementasi Project Based Learning dalam Meningkatkan Pola Pikir Kritis Siswa di SMK Negeri 1 Surakarta. In *Jurnal Kependidikan* (Vol. 12, Number 4). <https://jurnaldidaktika.org>
- Riak, S., & Hananto. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi, Kemampuan Regulasi, dan Keterampilan Berpikir Kreatif Pada Pemebelajaran Biologi Topik Pembelahan Sel Pada Siswa SMA Kelas XII IPA. *Academy of Education Journal*.
- Ristiadi, R. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Geografi Kelas XI IPS di SMA Bintara Depok*. <http://jiip.stkipyapisdompupu.ac.id>
- Ruiz-Rojas, L. I., Salvador-Ullauri, L., & Acosta-Vargas, P. (2024). Collaborative Working and Critical Thinking: Adoption of Generative Artificial Intelligence Tools in Higher Education. *Sustainability (Switzerland)*, 16(13). <https://doi.org/10.3390/su16135367>
- Sahid, M. R. H., Arisnawati, A., & Saparuddin, S. (2024). Penerapan Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

- Kelas VII. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 14(1), 9–18. <https://doi.org/10.24929/lensa.v14i1.336>
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaludin, Astuti, R. N., & Simarmata, J. (2023). *Buku Referensi Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Salim, F. A., Mahana, S., & Susanto, H. (2024a). *Combining Problem-Based Learning and Collaborative Mind Mapping: A Strategy for Empowering Students' Collaboration Skills*. 193–203. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-624-6_16
- Salim, F. A., Mahana, S., & Susanto, H. (2024b). *Combining Problem-Based Learning and Collaborative Mind Mapping: A Strategy for Empowering Students' Collaboration Skills* (pp. 193–203). https://doi.org/10.2991/978-94-6463-624-6_16
- Sappaile, B. I., Hartinah, G., Hendrik, H., & Sumanik, E. D. (2025). The Impact of Project-Based Learning on Students' Collaboration Skills in Secondary Schools. *International Journal of Educational Research Excellence (IJERE)*, 4(1), 76–86. <https://doi.org/10.55299/ijere.v4i1.1268>
- Saputri, R. N., Patmisari, P., & Hastuti, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Kolaborasi Siswa Menggunakan Gallery Walk. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(2), 435–446. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.389>
- Septiany, L. D., Puspitawati, R. P., Susantini, E., Budiyanto, M., Purnomo, T., & Hariyono, E. (2024). Analysis of High School Students' Critical Thinking Skills Profile According to Ennis Indicators. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 5(1), 157–167. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i1.544>
- Shany, E., Miranti, M. G., Pangesthi, L. T., & Kuncoro W., A. (2024). Analisis Kemampuan Komunikasi dan Kolaborasi Siswa Dalam Pembelajaran Post Pandemic COVID-19. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 13. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.868>
- Sidiq, R., Najuah, & Lukito, P. S. (2021). *Model-Model Pembelajaran Abad 21*. CV. AA. Rizky.
- Silalahi, S. A., Zainal, A., & Hafiz Sagala, G. (2022). The Importance of Deep Learning on Constructivism Approach. *Atlantis Press International B.V*, 204.
- Sri Lestari, P., & DrAhmad Agung Yuwono, Sp. (2022). *Coaching untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Berbasis Proyek*.

- Subiyantoro, S. (2025). *Problem & Project-Based Learning*. Lakeisha.
- Sugianti, R., & Suhendi, E. (2023). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Siswa dengan Menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI)* (Vol. 6, Number 7). <http://Jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Susanti, M., & Handayani, R. (2023). Penerapan Pembelajaran Berbasis Lesson Study untuk Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi di SMA Kemala Bhayangkari. *Griya Cendikia*.
- Tafakur, T., Retnawati, H., & Shukri, A. A. M. (2023). Effectiveness of project-based learning for enhancing students critical thinking skills: A meta-analysis. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 9(2), 191–209. <https://doi.org/10.22219/jinop.v9i2.22142>
- Tambunan, S. D. R., & Susianna, N. (2024). Penerapan Model Problem-Based Learning Dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kreatif Serta Kemampuan Kolaborasi Pada Studi PPKN Kelas XI IPA 1 SMA Dian Harapan Jakarta. *Nancy Susianna INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 10211–10226.
- Tami, M., Ahwan, R., & Basuki, S. (2023). Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa melalui Aktivitas Kebugaran Jasmani Menggunakan Model Project Based Learning (PjBL) SMA Negeri 3 Banjarbaru. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7592832>
- Taqiya, R. I., Shaumi, N. M., Al Zenyta, N. F., Fitri, M. A., & Suryanda, A. (2024). Efektivitas Model Project-Based Learning (PjBL) dalam Pembelajaran Biologi. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 13(2), 168. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i2.82038>
- Thornhill-Miller, B., Camarda, A., Mercier, M., Burkhardt, J. M., Morisseau, T., Bourgeois-Bougrine, S., Vinchon, F., El Hayek, S., Augereau-Landais, M., Mourey, F., Feybesse, C., Sundquist, D., & Lubart, T. (2023). Creativity, Critical Thinking, Communication, and Collaboration: Assessment, Certification, and Promotion of 21st Century Skills for the Future of Work and Education. In *Journal of Intelligence* (Vol. 11, Number 3). MDPI. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11030054>
- Trisoni, R., Mahmud Yunus Batusangkar, U., & Naskah, H. (2022). Kontribusi Keterampilan 4c Terhadap Proyek Penguatan Propil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka Afiliation: Corresponding email. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i3.1895>

- Umam, A., & Fauziah, Z. N. (2022). Promoting students' critical thinking skills through project-based learning in Indonesian higher education. *JEES (Journal of English Educators Society)*, 7(1). <https://doi.org/10.21070/jees.v7i1.1531>
- Vespone, B. (2023). Co-constructing teaching and learning in higher education: a literature review of practices and implications. *Journal of Learning Development in Higher Education*.
- Wibowo, A. (2024). *Kemampuan Berpikir Kritis*. Yayasan Prima Agus Teknik.
- Widyaningrum, A., & Hartarini, Y. M. (2024). Improving students' critical thinking through Project-Based Learning (PBL). *EduLite Journal of English Education, Literature, and Culture*, 09(1), 97–108. <https://doi.org/10.30659/e.09.1.97-108>
- Willison, J. (2020). *The Models of Engaged Learning and Teaching Connecting Sophisticated Thinking from Early Childhood to PhD* SPRINGER BRIEFS IN EDUCATION. Springer Open. <http://www.springer.com/series/8914>
- Yusnaldi, E., Aulia Fitrah Panjaitan, D., Pasaribu, F., Sabina, L., Mustika, N., & Wirdayani Adelia, R. (2023). Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Zhang, L., & Ma, Y. (2023). A study of the impact of project-based learning on student learning effects: a meta-analysis study. In *Frontiers in Psychology* (Vol. 14). Frontiers Media SA. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1202728>

**L
A
M
P
I
R
A
N**



Lampiran 1. Modul Ajar PBL

MODUL AJAR
MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
MATA PELAJARAN : SOSIOLOGI
MASALAH SOSIAL AKIBAT GLOBALISASI DAN ERA DIGITAL

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah	: SMA Negeri 1 Seluma
Nama Penyusun	: Isnii Dwi Rahma, S.Pd.
Mata Pelajaran	: Sosiologi
Kelas / Fase /Semester	: XII / F / Genap
Alokasi Waktu	: Perkiraan 10 JP (4 Pertemuan)
Tahun Pelajaran	: 2025 / 2026

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik pada umumnya telah memiliki pemahaman dasar tentang konsep dasar sosiologi, perubahan sosial, dan struktur sosial dari pembelajaran sosiologi di kelas X dan XI. Mereka juga sudah akrab dengan teknologi digital dan terpapar isu-isu global melalui media sosial dan berita. Namun, pemahaman mendalam tentang bagaimana globalisasi dan era digital secara spesifik menciptakan dan memperparah masalah sosial, serta bagaimana meresponsnya secara sosiologis, masih perlu dikembangkan. Peserta didik diharapkan memiliki kepekaan sosial yang tinggi dan keinginan untuk berkontribusi dalam mencari solusi masalah sosial.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital pada Bab 3 ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- **Jenis Pengetahuan:** Konseptual (pemahaman teori globalisasi, era digital, dan masalah sosial), Faktual (contoh-contoh masalah sosial spesifik), Prosedural (menganalisis kasus, merumuskan solusi), dan Metakognitif (merefleksikan peran diri dalam mengatasi masalah sosial).
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata:** Materi ini sangat relevan dan

kontekstual dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Mereka adalah generasi digital native yang merasakan langsung dampak globalisasi dan era digital, baik positif maupun negatif. Keterkaitan ini akan memotivasi peserta didik dan membuat pembelajaran sangat bermakna.

- **Tingkat Kesulitan:** Cukup kompleks karena memerlukan kemampuan menganalisis hubungan sebab-akibat yang multifaktorial, memahami perspektif sosiologis yang berbeda, dan merumuskan solusi yang tidak sederhana. Materi ini juga bersifat dinamis karena perkembangan teknologi dan isu global yang terus berubah. Namun, dengan pendekatan studi kasus dan diskusi, kesulitan ini dapat diatasi.
- **Struktur Materi:** Materi tersusun secara sistematis, dimulai dari pengertian globalisasi dan era digital, kemudian membahas berbagai masalah sosial yang muncul akibat keduanya (disparitas sosial, kriminalitas, isu lingkungan, perubahan nilai, dll.), hingga upaya-upaya penanggulangan masalah sosial tersebut.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Materi ini dapat mengintegrasikan nilai-nilai seperti kepedulian sosial, tanggung jawab, keadilan, toleransi, empati, serta nilai-nilai profil pelajar Pancasila seperti beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia (dalam konteks etika digital), berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran, dimensi profil lulusan yang akan dicapai adalah:

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME dan Berakhlak Mulia:** Melalui pemahaman etika digital dan dampaknya, peserta didik diharapkan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan berlandaskan nilai-nilai agama.
- **Kewargaan:** Peserta didik akan memahami hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara dan warga digital yang bertanggung jawab.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik akan menganalisis penyebab dan dampak masalah sosial, serta mengevaluasi berbagai solusi.
- **Kreativitas:** Peserta didik akan merumuskan ide-ide inovatif untuk

mengatasi masalah sosial atau membuat kampanye penyadaran.

- **Kolaborasi:** Melalui diskusi kelompok dan proyek, peserta didik akan belajar bekerja sama dalam mengidentifikasi masalah dan merumuskan solusi.
- **Kemandirian:** Peserta didik akan bertanggung jawab atas proses belajarnya, mencari informasi yang relevan, dan mengembangkan solusi secara mandiri.
- **Komunikasi:** Peserta didik akan melatih kemampuan komunikasi melalui presentasi, diskusi, dan menyampaikan ide-ide secara lisan maupun tertulis tentang masalah sosial.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Peserta didik mampu menganalisis berbagai masalah sosial yang diakibatkan oleh globalisasi dan era digital, mengidentifikasi akar penyebab dan dampaknya terhadap masyarakat, serta merumuskan alternatif solusi sosiologis untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, dengan menunjukkan kemampuan penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

- **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn):** Keterkaitan dengan hak dan kewajiban digital, etika bermedia sosial, ancaman terhadap persatuan bangsa, serta peran warga negara dalam mengatasi masalah sosial.
- **Ekonomi:** Disparitas ekonomi, ketimpangan pendapatan, isu ketenagakerjaan di era digital (gig economy), dan dampak ekonomi dari kriminalitas digital.
- **Sejarah:** Perubahan sosial dari masa ke masa, bagaimana teknologi selalu memengaruhi masyarakat di berbagai era.
- **Informatika/TIK:** Pemahaman tentang teknologi digital, literasi digital, keamanan siber, dan potensi teknologi untuk mengatasi masalah sosial.
- **Bahasa Indonesia:** Analisis teks berita/artikel, penulisan esai argumen,

dan pembuatan narasi kampanye sosial.

- **Seni Budaya:** Bagaimana globalisasi memengaruhi identitas budaya lokal, adaptasi budaya, dan ekspresi seni di era digital.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Konsep Globalisasi, Era Digital, dan Masalah Sosial

- Peserta didik dapat menjelaskan pengertian globalisasi dan era digital dengan tepat.
- Peserta didik dapat mengidentifikasi karakteristik utama globalisasi dan era digital dalam konteks sosial.
- Peserta didik dapat menjelaskan konsep masalah sosial dan mengaitkannya dengan perubahan akibat globalisasi dan era digital.

Pertemuan 2: Masalah Sosial Ekonomi dan Politik Akibat Globalisasi/Era Digital

- Peserta didik dapat menganalisis masalah sosial di bidang ekonomi akibat globalisasi dan era digital (misalnya, kesenjangan ekonomi, ketenagakerjaan digital, konsumerisme).
- Peserta didik dapat menganalisis masalah sosial di bidang politik akibat globalisasi dan era digital (misalnya, hoaks, polarisasi politik di media sosial, intervensi asing).
- Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh kasus nyata dari masalah-masalah tersebut di Indonesia.

Pertemuan 3: Masalah Sosial Budaya dan Psikososial Akibat Globalisasi/Era Digital Serta Upaya Penanggulangan Masalah Sosial

- Peserta didik dapat menganalisis masalah sosial di bidang budaya akibat globalisasi dan era digital (misalnya, westernisasi, luntarnya nilai lokal, hegemoni budaya populer).
- Peserta didik dapat menganalisis masalah sosial di bidang psikososial akibat era digital (misalnya, kecanduan gawai, cyberbullying, depresi, FOMO).
- Peserta didik dapat mengidentifikasi contoh kasus nyata dari masalah-masalah tersebut di lingkungan sekitar mereka.
- Peserta didik dapat mengidentifikasi berbagai perspektif sosiologis dalam

melihat dan menanggulangi masalah sosial.

- Peserta didik dapat merumuskan alternatif solusi sosiologis untuk mengatasi masalah sosial akibat globalisasi dan era digital (misalnya, literasi digital, pemberdayaan komunitas, regulasi).
- Peserta didik dapat menganalisis peran individu, keluarga, masyarakat, dan pemerintah dalam penanggulangan masalah sosial.

Pertemuan 4: Proyek Sintesis dan Evaluasi Solusi

- Peserta didik **mampu menganalisis secara mendalam** salah satu masalah sosial akibat globalisasi dan era digital berdasarkan penyebab, aktor yang terlibat, dan dampaknya terhadap kehidupan sosial.
- Peserta didik **mampu mengumpulkan dan menelaah data/informasi** (berita, hasil diskusi, pengalaman sosial, atau temuan observasi sederhana) yang relevan dengan masalah sosial yang dianalisis.
- Peserta didik **mampu merumuskan dan mengevaluasi alternatif solusi sosiologis** terhadap masalah sosial yang dipilih dengan mempertimbangkan peran individu, masyarakat, dan negara.
- Peserta didik **mampu menyajikan hasil pemecahan masalah** dalam bentuk **argumentasi lisan atau tulisan reflektif**, serta melakukan evaluasi terhadap kelebihan dan keterbatasan solusi yang diajukan.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Cyberbullying di Media Sosial:** Kasus nyata *cyberbullying* dan dampaknya pada korban.
- **Hoaks dan Disinformasi:** Contoh penyebaran hoaks politik atau kesehatan dan bahayanya.
- **Kecanduan Gawai/Game Online:** Dampak negatifnya pada kesehatan mental dan sosial remaja.
- **Fenomena *Flexing* dan Konsumerisme:** Bagaimana media sosial mendorong gaya hidup konsumtif.
- **Konten Negatif/Pornografi Anak Online:** Ancaman serius di era digital dan upaya penanggulangannya.
- **Kesenjangan Digital (Digital Divide):** Perbedaan akses dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi.

- **Tren Gaya Hidup Barat:** Bagaimana budaya asing memengaruhi gaya hidup remaja Indonesia.
- **Radikalisme Online:** Penyebaran ideologi ekstrem melalui internet.
- **Kejahatan Siber (Cybercrime):** Penipuan online, peretasan, dan dampaknya.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Eksplorasi Lapangan (Virtual/Observasi Sekitar):** Mengajak peserta didik mengamati tren di media sosial, menganalisis berita online, atau jika memungkinkan, melakukan observasi sederhana di lingkungan sekitar tentang dampak globalisasi/era digital.
- **Diskusi Kelompok:** Pembentukan kelompok kecil untuk menganalisis studi kasus, merancang proyek, dan membahas solusi.
- **Presentasi Sintesis dan Evaluasi Permasalahan sosial:** Peserta didik akan mempresentasikan hasil evaluasi permasalahan sosial berdasarkan kerangka berpikir pribadi maupun kelompok.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (PPKn, Bahasa Indonesia, TIK), guru BK (untuk isu kesehatan mental dan *cyberbullying*), Perpustakaan sekolah (untuk sumber bacaan).
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Situs web resmi lembaga terkait (Kominfo, KPAI, BNN), media berita kredibel, LSM/Komunitas peduli isu sosial (misalnya, literasi digital, anti-narkoba, kesehatan mental), kanal YouTube edukasi.
- **Masyarakat:** Keluarga dan lingkungan terdekat (untuk wawancara atau observasi sederhana).

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang kondusif untuk diskusi, kerja kelompok, dan presentasi. Adanya fasilitas proyektor/layar dan akses internet yang stabil.
- **Ruang Virtual:** Pemanfaatan platform Google Classroom sebagai pusat informasi, forum diskusi, pengumpulan tugas, dan sumber belajar

tambahan. Penggunaan aplikasi kolaborasi daring (misalnya, Google Docs, Jamboard) untuk kerja kelompok.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Akses ke e-book, jurnal ilmiah, artikel berita, dan laporan penelitian terkait globalisasi, era digital, dan masalah sosial.
- **Forum Diskusi Daring:** Diskusi aktif di Google Classroom atau platform lain untuk berbagi pemahaman, menanggapi isu-isu kontroversial, dan mencari solusi.
- **Penilaian Daring:** Penggunaan Google Forms untuk kuesioner, tes diagnostik, dan tes formatif.
- **Gamifikasi Pembelajaran:** Penggunaan Kahoot! atau Mentimeter untuk kuis interaktif, polling pendapat tentang isu sosial, atau brainstorming ide solusi.
- **Media Sosial:** Analisis tren dan isu di media sosial sebagai bahan studi kasus, serta penggunaan media sosial (secara bijak dan terarah) untuk kampanye kesadaran.
- **Video Dokumenter/Infografis Online:** Menonton video edukatif atau infografis tentang masalah sosial di era digital.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN DENGAN MODEL PBL

KEGIATAN PENDAHULUAN

(BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

- **Pembukaan & Apresiasi (Joyful Learning)**
Guru menyapa peserta didik dan membangun suasana positif melalui ice-breaking singkat terkait pengalaman penggunaan gawai atau media sosial sebagai pengantar menuju persoalan sosial yang akan dikaji.
- **Apersepsi Berbasis Masalah (Meaningful Learning)**
Guru mengajukan pertanyaan pemantik problematis:
“Masalah sosial apa yang paling sering muncul akibat penggunaan internet dan media sosial di sekitar kita?”
Guru menayangkan potongan berita atau video singkat tentang cyberbullying, hoaks, atau kecanduan gawai sebagai pemicu masalah (problem trigger).

- **Asesmen Awal / Identifikasi Masalah (Mindful Learning)**
Peserta didik mengisi kuesioner singkat untuk mengidentifikasi pemahaman awal dan pengalaman mereka terhadap masalah sosial di era digital. Hasil asesmen digunakan guru untuk mengelompokkan peserta didik berdasarkan kesiapan dan fokus masalah.
- **Penyampaian Tujuan Pembelajaran**
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menegaskan bahwa pembelajaran berfokus pada analisis masalah sosial nyata dan pencarian solusi secara sosiologis, bukan sekadar menguasai konsep.
- **Kesepakatan Kelas**
Guru dan peserta didik menyepakati aturan diskusi berbasis masalah yang menjunjung sikap saling menghargai, terbuka, dan bertanggung jawab dalam mengkaji isu-isu sosial.

KEGIATAN INTI

(Tahapan Problem-Based Learning)

1. Orientasi dan Pemahaman Masalah

- **Eksplorasi Informasi Awal**
Guru menyediakan beragam sumber belajar (buku teks, artikel berita, video, infografis, studi kasus). Peserta didik memilih sumber yang relevan untuk memahami konteks masalah sosial yang dikaji.
- **Studi Kasus Kontekstual**
Peserta didik mengkaji studi kasus nyata terkait dampak globalisasi dan era digital dengan fokus pada identifikasi masalah, aktor yang terlibat, dan dampak sosial.

2. Pengorganisasian dan Penyelidikan Masalah

- **Diskusi Kelompok Berbasis Masalah**
Peserta didik bekerja dalam kelompok kecil untuk merumuskan pertanyaan masalah, menganalisis penyebab, dan mengaitkan masalah dengan konsep sosiologi. Guru berperan sebagai fasilitator.
- **Analisis Masalah Sosial Lokal**
Kelompok mengidentifikasi satu masalah sosial akibat globalisasi atau era digital di lingkungan sekitar (sekolah, keluarga, atau komunitas),

kemudian menganalisis penyebab dan dampaknya.

3. Pengembangan dan Penyajian Pemecahan Masalah

- Perumusan Alternatif Solusi

Peserta didik merumuskan berbagai alternatif solusi sosiologis terhadap masalah yang dianalisis dengan mempertimbangkan peran individu, masyarakat, dan negara.

- Penyajian Hasil Penyelidikan

Kelompok menyajikan hasil analisis dan solusi dalam bentuk argumentasi lisan, peta konsep, atau tulisan singkat, bukan dalam bentuk proyek atau produk.

4. Analisis dan Refleksi Proses Pemecahan Masalah

- Refleksi Individu (Jurnal Belajar)

Peserta didik menuliskan refleksi tentang pemahaman baru yang diperoleh, perubahan cara pandang terhadap masalah sosial, serta tantangan dalam proses pemecahan masalah.

- Diskusi Kelas & Umpan Balik Teman Sebaya

Guru memfasilitasi diskusi kelas untuk mengevaluasi kelayakan solusi yang diajukan dan memberikan penguatan konseptual.

KEGIATAN PENUTUP

(Evaluasi dan Refleksi PBL)

- Review dan Konfirmasi

Guru dan peserta didik menegaskan kembali inti masalah, penyebab, ragam, dan alternatif solusi masalah sosial akibat globalisasi dan era digital.

- Asesmen Formatif

Guru memberikan kuis atau pertanyaan reflektif singkat untuk menilai pemahaman peserta didik terhadap proses pemecahan masalah.

- Penyimpulan Pembelajaran

Peserta didik menyimpulkan pembelajaran dengan menekankan pentingnya penalaran kritis dan kesadaran sosial.

- Tindak Lanjut

Peserta didik diberikan tugas reflektif atau analisis kasus lanjutan untuk memperdalam pemahaman terhadap masalah sosial yang dibahas.

- Refleksi Akhir & Motivasi

Guru menutup pembelajaran dengan pesan reflektif bahwa peserta didik adalah individu yang mampu berpikir kritis dan bijak dalam menyikapi masalah sosial di era digital.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik)

(Fungsi: memetakan kesiapan siswa & mengorientasikan pada masalah)

Bentuk Asesmen:

- Observasi Awal

Guru mengamati partisipasi peserta didik dalam diskusi pemantik serta respons terhadap masalah sosial yang disajikan.

- Kuesioner Diagnostik

Menggunakan Google Forms atau Mentimeter untuk mengidentifikasi pemahaman awal peserta didik tentang globalisasi, era digital, dan masalah sosial yang mereka temui.

Soal Pre-test

1. Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara remaja berinteraksi, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Analisislah bagaimana perubahan dan transformasi sosial akibat globalisasi digital tersebut dapat memunculkan masalah sosial baru di kalangan remaja di lingkungan sekitarmu.
2. Masuknya budaya global melalui media digital sering kali dianggap lebih menarik dibandingkan budaya lokal. Evaluasilah bagaimana dominasi budaya global tersebut dapat memengaruhi sikap, nilai, dan solidaritas sosial generasi muda.
3. Gaya hidup konsumtif dan hedonis semakin mudah ditemukan di kalangan remaja seiring dengan berkembangnya media digital dan media sosial. Analisislah hubungan antara globalisasi digital dengan munculnya

perilaku konsumtif dan hedonisme sebagai masalah sosial dalam masyarakat.

4. Kemajuan teknologi digital juga memunculkan berbagai bentuk kejahatan siber, seperti penyebaran hoaks, penipuan daring, dan perundungan digital. Nilailah mengapa rendahnya literasi digital dapat memperparah masalah kejahatan siber dan berpotensi menimbulkan konflik sosial.
5. Globalisasi dan era digital tidak dapat dihindari, namun dampak negatifnya dapat diminimalkan. Rancanglah satu upaya atau strategi nyata yang dapat dilakukan generasi muda untuk mengatasi masalah sosial akibat globalisasi digital tanpa menghambat kemajuan teknologi.

2. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)

(Fungsi: menilai proses penyelidikan dan penalaran selama PBL)

Bentuk Asesmen:

- Tugas Analisis Masalah
Peserta didik mengerjakan lembar kerja analisis masalah sosial berbasis kasus (identifikasi masalah, penyebab, dampak, dan alternatif solusi).
- Diskusi Kelompok Berbasis Masalah
Penilaian difokuskan pada:
 1. keaktifan dalam mengemukakan pendapat,
 2. kemampuan berargumentasi sosiologis,
 3. kolaborasi dalam merumuskan pemecahan masalah.
- Presentasi Mini Analisis Masalah
Kelompok mempresentasikan hasil penyelidikan masalah (bukan produk), berupa penjelasan lisan atau peta konsep argumentatif.
- Observasi Proses oleh Guru
Guru mengamati keterlibatan peserta didik dalam proses penyelidikan, kemampuan mengaitkan konsep dengan realitas sosial, dan sikap kritis selama diskusi.

Contoh Pertanyaan Asesmen Proses:

1. Jelaskan mengapa fenomena hoaks di media sosial dapat dikategorikan sebagai masalah sosial!
2. Analisis hubungan antara globalisasi budaya dan perubahan nilai di

kalangan remaja!

3. Mengapa kecanduan gawai tidak dapat diselesaikan hanya dari sisi individu?
4. Bagaimana peran keluarga dan masyarakat dalam menanggulangi dampak negatif era digital?
5. Menurutmu, solusi apa yang paling realistis untuk mengurangi cyberbullying di lingkungan sekolah? Jelaskan alasannya.

3. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)

(Fungsi: menilai kemampuan sintesis dan evaluasi solusi masalah)

Bentuk Asesmen:

- Jurnal Reflektif Individu

Peserta didik menuliskan refleksi komprehensif tentang:

1. perubahan pemahaman terhadap masalah sosial,
2. proses berpikir selama pembelajaran berbasis masalah,
3. kesadaran diri sebagai bagian dari masyarakat digital.

- Tes Tertulis Analitis

Tes mencakup soal pilihan ganda dan esai analisis kasus yang menilai kemampuan peserta didik dalam:

1. menganalisis penyebab dan dampak masalah sosial,
2. mengevaluasi alternatif solusi secara sosiologis.

Soal Post-test:

1. Perkembangan media digital menyebabkan perubahan cara remaja membangun hubungan sosial, baik di sekolah maupun di masyarakat. Analisislah bagaimana perubahan tersebut dapat memengaruhi pola interaksi sosial dan memunculkan masalah sosial baru di kalangan remaja.
2. Media digital mempercepat penyebaran budaya global ke berbagai lapisan masyarakat, terutama generasi muda. Evaluasilah dampak dominasi budaya global terhadap nilai-nilai lokal dan solidaritas sosial di lingkungan masyarakat.
3. Informasi yang beredar di media digital sangat beragam, mulai dari informasi edukatif hingga informasi menyesatkan. Analisislah mengapa

rendahnya literasi digital dapat memperbesar dampak negatif globalisasi digital dan berpotensi menimbulkan masalah sosial.

4. Globalisasi digital membawa berbagai perubahan dalam kehidupan sosial, namun tidak semua masyarakat mampu beradaptasi dengan cepat. Jelaskan dampak sosial yang dapat muncul akibat ketidakmampuan generasi muda menyaring pengaruh budaya global di era digital.
5. Globalisasi dan kemajuan teknologi digital perlu disikapi secara bijak agar tidak menimbulkan masalah sosial yang berkepanjangan. Rancanglah satu bentuk aksi sosial atau program nyata yang dapat dilakukan generasi muda untuk menghadapi dampak negatif globalisasi digital secara konstruktif.

Mengetahui

Kepala SMAN 1 Seluma

Seluma, Januari 2026

Guru Mata Pelajaran

Dian Rachmayanti, M.Pd

NIP. 197801042003122002

Isni Dwi Rahma, S.Pd.

NIP. 198705162011012008

Lampiran 2. Modul Ajara PjBL

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MODEL *PROJECT BASED LEARNING*
MATA PELAJARAN : SOSIOLOGI
MASALAH SOSIAL AKIBAT GLOBALISASI DAN ERA DIGITAL

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Seluma
Nama Penyusun : Isnii Dwi Rahma, S.Pd.
Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas / Fase /Semester : XII / F / Genap
Alokasi Waktu : Perkiraan 10 JP (4 Pertemuan)
Tahun Pelajaran : 2025 / 2026

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik pada umumnya telah memiliki pemahaman dasar tentang konsep dasar sosiologi, perubahan sosial, dan struktur sosial dari pembelajaran sosiologi di kelas X dan XI. Mereka juga sudah akrab dengan teknologi digital dan terpapar isu-isu global melalui media sosial dan berita. Namun, pemahaman mendalam tentang bagaimana globalisasi dan era digital secara spesifik menciptakan dan memperparah masalah sosial, serta bagaimana meresponsnya secara sosiologis, masih perlu dikembangkan. Peserta didik diharapkan memiliki kepekaan sosial yang tinggi dan keinginan untuk berkontribusi dalam mencari solusi masalah sosial.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital pada Bab 3 ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- **Jenis Pengetahuan:** Konseptual (pemahaman teori globalisasi, era digital, dan masalah sosial), Faktual (contoh-contoh masalah sosial spesifik), Prosedural (menganalisis kasus, merumuskan solusi), dan Metakognitif (merefleksikan peran diri dalam mengatasi masalah sosial).

- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata:** Materi ini sangat relevan dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Mereka adalah generasi digital native yang merasakan langsung dampak globalisasi dan era digital, baik positif maupun negatif. Keterkaitan ini akan memotivasi peserta didik dan membuat pembelajaran sangat bermakna.
- **Tingkat Kesulitan:** Cukup kompleks karena memerlukan kemampuan menganalisis hubungan sebab-akibat yang multifaktorial, memahami perspektif sosiologis yang berbeda, dan merumuskan solusi yang tidak sederhana. Materi ini juga bersifat dinamis karena perkembangan teknologi dan isu global yang terus berubah. Namun, dengan pendekatan studi kasus dan diskusi, kesulitan ini dapat diatasi.
- **Struktur Materi:** Materi tersusun secara sistematis, dimulai dari pengertian globalisasi dan era digital, kemudian membahas berbagai masalah sosial yang muncul akibat keduanya (disparitas sosial, kriminalitas, isu lingkungan, perubahan nilai, dll.), hingga upaya-upaya penanggulangan masalah sosial tersebut.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Materi ini dapat mengintegrasikan nilai-nilai seperti kepedulian sosial, tanggung jawab, keadilan, toleransi, empati, serta nilai-nilai profil pelajar Pancasila seperti beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia (dalam konteks etika digital), berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran, dimensi profil lulusan yang akan dicapai adalah:

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME dan Berakhlak Mulia:** Melalui pemahaman etika digital dan dampaknya, peserta didik diharapkan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan berlandaskan nilai-nilai agama.
- **Kewargaan:** Peserta didik akan memahami hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara dan warga digital yang bertanggung jawab.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik akan menganalisis penyebab dan dampak

masalah sosial, serta mengevaluasi berbagai solusi.

- **Kreativitas:** Peserta didik akan merumuskan ide-ide inovatif untuk mengatasi masalah sosial atau membuat kampanye penyadaran.
- **Kolaborasi:** Melalui diskusi kelompok dan proyek, peserta didik akan belajar bekerja sama dalam mengidentifikasi masalah dan merumuskan solusi.
- **Kemandirian:** Peserta didik akan bertanggung jawab atas proses belajarnya, mencari informasi yang relevan, dan mengembangkan solusi secara mandiri.
- **Komunikasi:** Peserta didik akan melatih kemampuan komunikasi melalui presentasi, diskusi, dan menyampaikan ide-ide secara lisan maupun tertulis tentang masalah sosial.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Peserta didik mampu menganalisis berbagai masalah sosial yang diakibatkan oleh globalisasi dan era digital, mengidentifikasi akar penyebab dan dampaknya terhadap masyarakat, serta merumuskan alternatif solusi sosiologis untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, dengan menunjukkan kemampuan penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

- **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn):** Keterkaitan dengan hak dan kewajiban digital, etika bermedia sosial, ancaman terhadap persatuan bangsa, serta peran warga negara dalam mengatasi masalah sosial.
- **Ekonomi:** Disparitas ekonomi, ketimpangan pendapatan, isu ketenagakerjaan di era digital (gig economy), dan dampak ekonomi dari kriminalitas digital.
- **Sejarah:** Perubahan sosial dari masa ke masa, bagaimana teknologi selalu memengaruhi masyarakat di berbagai era.
- **Informatika/TIK:** Pemahaman tentang teknologi digital, literasi digital,

keamanan siber, dan potensi teknologi untuk mengatasi masalah sosial.

- **Bahasa Indonesia:** Analisis teks berita/artikel, penulisan esai argumen, dan pembuatan narasi kampanye sosial.
- **Seni Budaya:** Bagaimana globalisasi memengaruhi identitas budaya lokal, adaptasi budaya, dan ekspresi seni di era digital.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Konsep Globalisasi, Era Digital, dan Masalah Sosial

- Peserta didik **mampu menjelaskan pengertian globalisasi dan era digital** melalui hasil kajian dan penyusunan produk proyek sederhana yang disusun secara berkelompok.
- Peserta didik **mampu mengidentifikasi dan menyajikan karakteristik utama globalisasi dan era digital dalam konteks sosial** melalui proyek berbasis informasi (misalnya poster edukatif, infografis, atau presentasi digital).
- Peserta didik **mampu menjelaskan konsep masalah sosial serta mengaitkannya dengan perubahan akibat globalisasi dan era digital** berdasarkan hasil pengamatan, pengumpulan informasi, dan pengolahan data dalam proyek yang dikerjakan.

Pertemuan 2: Masalah Sosial Ekonomi dan Politik Akibat Globalisasi/Era Digital

- Peserta didik **mampu menganalisis masalah sosial di bidang ekonomi akibat globalisasi dan era digital** (seperti kesenjangan ekonomi, ketenagakerjaan digital, dan konsumerisme) melalui kegiatan pengumpulan data dan penyusunan proyek berbasis kasus nyata.
- Peserta didik **mampu menganalisis masalah sosial di bidang politik akibat globalisasi dan era digital** (seperti penyebaran hoaks, polarisasi politik di media sosial, dan isu intervensi asing) melalui kajian kasus yang dituangkan dalam produk proyek kelompok.
- Peserta didik **mampu mengidentifikasi dan menyajikan contoh kasus nyata** masalah sosial di bidang ekonomi dan politik akibat globalisasi

dan era digital di Indonesia sebagai bagian dari hasil proyek yang disusun.

Pertemuan 3: Masalah Sosial Budaya dan Psikososial Akibat Globalisasi/Era Digital serta Upaya Penanggulangan Masalah Sosial

- Peserta didik **mampu menganalisis masalah sosial di bidang budaya akibat globalisasi dan era digital** (seperti westernisasi, luntarnya nilai lokal, dan hegemoni budaya populer) melalui kegiatan pengumpulan informasi dan pengolahan data dalam proyek pembelajaran.
- Peserta didik **mampu menganalisis masalah sosial di bidang psikososial akibat perkembangan era digital** (seperti kecanduan gawai, cyberbullying, depresi, dan FOMO) berdasarkan kajian kasus yang dikembangkan dalam proyek kelompok.
- Peserta didik **mampu mengidentifikasi dan menyajikan contoh kasus nyata** masalah sosial di bidang budaya dan psikososial akibat globalisasi dan era digital yang terjadi di lingkungan sekitar sebagai bagian dari produk proyek yang dihasilkan.
- Peserta didik **mampu mengidentifikasi dan menjelaskan berbagai perspektif sosiologis** dalam melihat dan menanggulangi masalah sosial melalui kajian literatur dan diskusi yang menjadi bagian dari proses penyusunan proyek.
- Peserta didik **mampu merumuskan dan menyajikan alternatif solusi sosiologis** untuk mengatasi masalah sosial akibat globalisasi dan era digital (seperti literasi digital, pemberdayaan komunitas, dan regulasi) berdasarkan hasil analisis dalam proyek pembelajaran.
- Peserta didik **mampu menganalisis dan menyajikan peran individu, keluarga, masyarakat, dan pemerintah** dalam penanggulangan masalah sosial akibat globalisasi dan era digital sebagai bagian dari laporan atau produk proyek yang dihasilkan.

Pertemuan 4: Proyek Aksi Sosial/Kampanye Digital

- Peserta didik dapat merancang sebuah proyek aksi sosial atau kampanye digital sederhana untuk meningkatkan kesadaran atau mencari solusi

terhadap salah satu masalah sosial akibat globalisasi/era digital di lingkungan sekitar mereka.

- Peserta didik dapat mengumpulkan data, informasi, atau testimoni terkait masalah yang dipilih.
- Peserta didik dapat membuat media kampanye (misalnya, poster digital, video singkat, infografis, konten media sosial) atau merencanakan kegiatan aksi.
- Peserta didik dapat mempresentasikan hasil proyek dan rencana aksi mereka dengan jelas dan persuasif.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Cyberbullying di Media Sosial:** Kasus nyata *cyberbullying* dan dampaknya pada korban.
- **Hoaks dan Disinformasi:** Contoh penyebaran hoaks politik atau kesehatan dan bahayanya.
- **Kecanduan Gawai/Game Online:** Dampak negatifnya pada kesehatan mental dan sosial remaja.
- **Fenomena *Flexing* dan Konsumerisme:** Bagaimana media sosial mendorong gaya hidup konsumtif.
- **Konten Negatif/Pornografi Anak Online:** Ancaman serius di era digital dan upaya penanggulangannya.
- **Kesenjangan Digital (Digital Divide):** Perbedaan akses dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi.
- **Tren Gaya Hidup Barat:** Bagaimana budaya asing memengaruhi gaya hidup remaja Indonesia.
- **Radikalisme Online:** Penyebaran ideologi ekstrem melalui internet.
- **Kejahatan Siber (Cybercrime):** Penipuan online, peretasan, dan dampaknya.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Eksplorasi Lapangan (Virtual/Observasi Sekitar):** Mengajak peserta

didik mengamati tren di media sosial, menganalisis berita online, atau jika memungkinkan, melakukan observasi sederhana di lingkungan sekitar tentang dampak globalisasi/era digital.

- **Diskusi Kelompok:** Pembentukan kelompok kecil untuk menganalisis studi kasus, merancang proyek, dan membahas solusi.
- **Presentasi Proyek:** Peserta didik akan mempresentasikan hasil proyek aksi sosial atau kampanye digital.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran lain (PPKn, Bahasa Indonesia, TIK), guru BK (untuk isu kesehatan mental dan *cyberbullying*), Perpustakaan sekolah (untuk sumber bacaan).
- **Lingkungan Luar Sekolah:** Situs web resmi lembaga terkait (Kominfo, KPAI, BNN), media berita kredibel, LSM/Komunitas peduli isu sosial (misalnya, literasi digital, anti-narkoba, kesehatan mental), kanal YouTube edukasi.
- **Masyarakat:** Keluarga dan lingkungan terdekat (untuk wawancara atau observasi sederhana).

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang kondusif untuk diskusi, kerja kelompok, dan presentasi. Adanya fasilitas proyektor/layar dan akses internet yang stabil.
- **Ruang Virtual:** Pemanfaatan platform Google Classroom sebagai pusat informasi, forum diskusi, pengumpulan tugas, dan sumber belajar tambahan. Penggunaan aplikasi kolaborasi daring (misalnya, Google Docs, Jamboard) untuk kerja kelompok.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Akses ke e-book, jurnal ilmiah, artikel berita, dan laporan penelitian terkait globalisasi, era digital, dan masalah sosial.
- **Forum Diskusi Daring:** Diskusi aktif di Google Classroom atau platform lain untuk berbagi pemahaman, menanggapi isu-isu kontroversial, dan mencari solusi.
- **Penilaian Daring:** Penggunaan Google Forms untuk kuesioner, tes

diagnostik, dan tes formatif.

- **Gamifikasi Pembelajaran:** Penggunaan Kahoot! atau Mentimeter untuk kuis interaktif, polling pendapat tentang isu sosial, atau brainstorming ide solusi.
- **Media Sosial:** Analisis tren dan isu di media sosial sebagai bahan studi kasus, serta penggunaan media sosial (secara bijak dan terarah) untuk kampanye kesadaran.
- **Video Dokumenter/Infografis Online:** Menonton video edukatif atau infografis tentang masalah sosial di era digital.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

KEGIATAN PENDAHULUAN

(BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

- **Pembukaan & Apresiasi (Joyful Learning):** Guru menyapa peserta didik dengan antusias. Memulai dengan *ice-breaking* interaktif terkait penggunaan gawai atau media sosial (misalnya, meminta siswa menyebutkan satu aplikasi favorit dan alasannya) untuk membangun suasana rileks dan relevansi.
- **Apersepsi (Meaningful Learning):** Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Seberapa sering kalian menggunakan internet dan media sosial? Menurut kalian, apakah internet dan media sosial selalu membawa dampak baik? Pernahkah kalian melihat atau mengalami masalah yang disebabkan oleh penggunaan internet?" Menayangkan klip berita atau video singkat tentang kasus *cyberbullying*, hoaks, atau kecanduan gawai.
- **Pre-test/Asesmen Awal (Mindful Learning):** Mengadakan kuesioner singkat (misalnya, melalui Google Forms atau Mentimeter) untuk mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang masalah sosial di era digital, literasi digital, dan pengalaman pribadi mereka. Mengelompokkan mereka berdasarkan kesiapan (misalnya, berdasarkan tingkat pemahaman awal, minat terhadap isu tertentu, atau gaya belajar).
- **Penyampaian Tujuan (Meaningful Learning):** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, mengaitkannya dengan

pentingnya menjadi warga digital yang cerdas dan bertanggung jawab, serta bagaimana mereka dapat berkontribusi positif.

- **Kesepakatan Kelas (Mindful Learning):** Bersama peserta didik membuat kesepakatan belajar yang mendukung suasana kelas yang positif, saling menghargai, dan terbuka untuk membahas isu-isu sensitif terkait penggunaan teknologi.

KEGIATAN INTI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

- **Eksplorasi Konsep (Understanding - Bermakna):**
- **Diferensiasi Konten:** Guru menyediakan berbagai sumber belajar: buku teks (Buku Siswa Sosiologi Kelas XII), video penjelasan, artikel berita/jurnal, infografis, studi kasus *online*, atau wawancara dengan pakar. Peserta didik dapat memilih sumber yang paling sesuai dengan gaya belajar mereka dan tingkat pemahaman awal.
- **Studi Kasus Kontekstual:** Guru menyajikan studi kasus nyata (misalnya, kasus hoaks yang viral, dampak influencer, atau masalah kecanduan game online di kalangan remaja). Peserta didik diajak untuk menganalisis masalah, penyebab, dampak, dan aktor yang terlibat dari perspektif sosiologis.
- **Diskusi Kelompok Kecil:** Peserta didik dibagi dalam kelompok (bisa homogen atau heterogen berdasarkan asesmen awal) untuk mendiskusikan konsep-konsep kunci, menganalisis studi kasus, dan berbagi pengalaman. Guru berkeliling memberikan bimbingan dan fasilitasi, mendorong semua anggota kelompok untuk berpartisipasi (diferensiasi proses).

Penerapan Konsep (Applying - Mengaplikasi):

- **Analisis Masalah Lokal:** Peserta didik diminta untuk mengidentifikasi satu masalah sosial akibat globalisasi atau era digital yang relevan di lingkungan sekitar mereka (keluarga, sekolah, komunitas). Mereka akan menganalisis penyebab, dampak, dan mencoba mengidentifikasi siapa yang bertanggung jawab.
- **Proyek Aksi Sosial/Kampanye Digital:** Peserta didik dalam kelompok merancang sebuah proyek aksi sosial atau kampanye digital sederhana.

Contoh proyek:

- Membuat poster/infografis anti-hoaks yang akan dipasang di mading sekolah atau disebar di media sosial.
- Membuat video pendek tentang bahaya cyberbullying atau kecanduan gawai.
- Merancang sesi diskusi kecil di kelas tentang etika bermedia sosial.
- Mengidentifikasi sumber daya (aplikasi/komunitas) yang dapat membantu mengatasi masalah tertentu (misalnya, konsumerisme pada remaja). Proyek ini akan menjadi fokus pada pertemuan 5 & 6. Guru menyediakan panduan, rubrik penilaian, dan memberikan kebebasan dalam memilih format proyek (diferensiasi produk).
- **Pemanfaatan Digital untuk Solusi:** Mendorong peserta didik untuk memanfaatkan platform digital (misalnya, Canva untuk desain, CapCut untuk video, Google Sites untuk situs mini kampanye) dalam pembuatan proyek mereka.

Refleksi & Koneksi (Reflecting - Berkesadaran, Bermakna):

- **Jurnal Belajar (Mindful Learning):** Setiap peserta didik menuliskan refleksi singkat di jurnal belajar mereka tentang pemahaman baru mereka tentang masalah sosial di era digital, bagaimana mereka dapat menjadi agen perubahan positif, dan tantangan yang mereka hadapi dalam merumuskan solusi.
- **Diskusi Kelas:** Guru memfasilitasi diskusi kelas untuk berbagi temuan dari analisis masalah lokal atau ide proyek, meninjau kembali konsep yang sulit, dan mengaitkan materi dengan pengalaman personal peserta didik.
- **Umpan Balik Teman Sebaya (Peer Feedback):** Peserta didik saling memberikan masukan konstruktif atas hasil diskusi atau rancangan proyek, dengan penekanan pada objektivitas dan empati.

KEGIATAN PENUTUP (UMPAN BALIK KONSTRUKTIF, MENYIMPULKAN, PERENCANAAN PEMBELAJARAN SELANJUTNYA)

- **Reviu dan Konfirmasi (Umpan Balik Konstruktif):** Guru bersama

peserta didik mereview kembali poin-poin penting yang telah dipelajari, khususnya mengenai berbagai jenis masalah sosial dan pendekatan sosiologis dalam menanggulanginya. Guru memberikan penguatan dan meluruskan miskonsepsi.

- **Asesmen Formatif (Umpan Balik Konstruktif):** Guru memberikan kuis singkat (misalnya, 3-5 pertanyaan di Kahoot! atau Mentimeter) untuk menguji pemahaman akhir pada hari itu. Hasil kuis menjadi umpan balik langsung.
- **Penyimpulan (Menyimpulkan Pembelajaran):** Peserta didik secara individu atau kelompok menyimpulkan poin-poin penting pembelajaran hari itu, menekankan pada pentingnya literasi digital dan kepedulian sosial. Guru merangkum dan memberikan kesimpulan akhir yang menginspirasi.
- **Tindak Lanjut & Tantangan (Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya):** Guru memberikan tugas mandiri atau proyek lanjutan (misalnya, mengikuti akun-akun edukasi tentang literasi digital, mengamati kampanye sosial *online*, atau mencari inovasi teknologi yang digunakan untuk mengatasi masalah sosial). Memberi gambaran singkat tentang materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya (jika ada).
- **Refleksi Akhir & Motivasi (Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan):** Guru mengakhiri pembelajaran dengan pesan positif, mengingatkan peserta didik bahwa mereka adalah agen perubahan dan memiliki kekuatan untuk menggunakan teknologi secara bijak demi kebaikan masyarakat.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN (DIAGNOSTIK)

- **Observasi:** Guru mengamati partisipasi peserta didik dalam diskusi awal dan respons terhadap pertanyaan pemantik.
- **Kuesioner:** Menggunakan Google Forms atau Mentimeter dengan pertanyaan-pertanyaan singkat tentang pengetahuan dasar globalisasi, era digital, dan masalah sosial yang pernah mereka alami/lihat.

Soal pre-test:

1. Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara remaja berinteraksi, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Analisislah bagaimana perubahan dan transformasi sosial akibat globalisasi digital tersebut dapat memunculkan masalah sosial baru di kalangan remaja di lingkungan sekitarmu.
2. Masuknya budaya global melalui media digital sering kali dianggap lebih menarik dibandingkan budaya lokal. Evaluasilah bagaimana dominasi budaya global tersebut dapat memengaruhi sikap, nilai, dan solidaritas sosial generasi muda.
3. Gaya hidup konsumtif dan hedonis semakin mudah ditemukan di kalangan remaja seiring dengan berkembangnya media digital dan media sosial. Analisislah hubungan antara globalisasi digital dengan munculnya perilaku konsumtif dan hedonisme sebagai masalah sosial dalam masyarakat.
4. Kemajuan teknologi digital juga memunculkan berbagai bentuk kejahatan siber, seperti penyebaran hoaks, penipuan daring, dan perundungan digital. Nilailah mengapa rendahnya literasi digital dapat memperparah masalah kejahatan siber dan berpotensi menimbulkan konflik sosial.
5. Globalisasi dan era digital tidak dapat dihindari, namun dampak negatifnya dapat diminimalkan. Rancanglah satu upaya atau strategi nyata yang dapat dilakukan generasi muda untuk mengatasi masalah sosial akibat globalisasi digital tanpa menghambat kemajuan teknologi.

2. ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN (FORMATIF)

- Tugas Proyek Bertahap

Peserta didik menyelesaikan lembar kerja proyek secara bertahap, meliputi: penentuan topik masalah sosial akibat globalisasi dan era digital, pengumpulan data dari berbagai sumber, penyusunan kerangka analisis, dan perencanaan produk proyek.

- Diskusi Kelompok Proyek

Penilaian dilakukan terhadap keaktifan peserta didik dalam diskusi

kelompok proyek, kontribusi ide dalam pengambilan keputusan proyek, kemampuan bekerja sama, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok.

- **Presentasi Progres Proyek (Mini Presentation)**

Kelompok mempresentasikan perkembangan proyek (pemilihan topik, temuan awal data, atau rancangan produk) untuk mendapatkan masukan dari guru dan teman sebaya.

- **Observasi Guru**

Guru mengamati keterlibatan peserta didik selama proses proyek, meliputi partisipasi, kemandirian belajar, keterampilan komunikasi, dan konsistensi dalam menjalankan peran masing-masing dalam kelompok.

3. ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN (SUMATIF)

- **Jurnal Reflektif Proyek**

Peserta didik menuliskan jurnal reflektif tentang seluruh proses pengerjaan proyek pada materi *Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital*, meliputi:

1. pemahaman awal terhadap topik proyek,
2. proses pengumpulan dan pengolahan data,
3. konsep-konsep sosiologis yang dipelajari dan digunakan dalam proyek,
4. tantangan yang dihadapi selama pengerjaan proyek, serta
5. perubahan sikap dan kesadaran sebagai warga digital yang bertanggung jawab setelah menyelesaikan proyek.

- **Tes Tertulis Terintegrasi Proyek**

Peserta didik mengerjakan tes tertulis komprehensif yang mencakup seluruh materi Bab 3.

Soal Post-test:

Jawablah pertanyaan berikut dengan argumentasi sosiologis yang logis dan sistematis. Gunakan konsep atau teori sosiologi yang relevan untuk memperkuat jawaban Anda.

1. Perkembangan media digital menyebabkan perubahan cara remaja membangun hubungan sosial, baik di sekolah maupun di masyarakat. Analisislah bagaimana perubahan tersebut dapat memengaruhi pola interaksi sosial dan memunculkan masalah sosial baru di kalangan remaja.
2. Media digital mempercepat penyebaran budaya global ke berbagai lapisan masyarakat, terutama generasi muda. Evaluasilah dampak dominasi budaya global terhadap nilai-nilai lokal dan solidaritas sosial di lingkungan masyarakat.
3. Informasi yang beredar di media digital sangat beragam, mulai dari informasi edukatif hingga informasi menyesatkan. Analisislah mengapa rendahnya literasi digital dapat memperbesar dampak negatif globalisasi digital dan berpotensi menimbulkan masalah sosial.
4. Globalisasi digital membawa berbagai perubahan dalam kehidupan sosial, namun tidak semua masyarakat mampu beradaptasi dengan cepat. Jelaskan dampak sosial yang dapat muncul akibat ketidakmampuan generasi muda menyaring pengaruh budaya global di era digital.
5. Globalisasi dan kemajuan teknologi digital perlu disikapi secara bijak agar tidak menimbulkan masalah sosial yang berkepanjangan. Rancanglah satu bentuk aksi sosial atau program nyata yang dapat dilakukan generasi muda untuk menghadapi dampak negatif globalisasi digital secara konstruktif.

Mengetahui
Kepala SMAN 1 Seluma

Seluma, Januari 2026
Guru Mata Pelajaran

Dian Rachmayanti, M.Pd
NIP. 197801042003122002

Isni Dwi Rahma, S.Pd.
NIP. 198705162011012008

Lampiran 3. Modul Ajar Kelas Konvensional

MODUL AJAR
KELAS KONVENSIONAL
MATA PELAJARAN : SOSIOLOGI
MASALAH SOSIAL AKIBAT GLOBALISASI DAN ERA DIGITAL

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah : SMA Negeri 1 Seluma
Nama Penyusun : Isnii Dwi Rahma, S.Pd.
Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas / Fase /Semester : XII / F / Genap
Alokasi Waktu : Perkiraan 10 JP (4 Pertemuan)
Tahun Pelajaran : 2025 / 2026

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik pada umumnya telah memiliki pemahaman dasar tentang konsep dasar sosiologi, perubahan sosial, dan struktur sosial dari pembelajaran sosiologi di kelas X dan XI. Mereka juga sudah akrab dengan teknologi digital dan terpapar isu-isu global melalui media sosial dan berita. Namun, pemahaman mendalam tentang bagaimana globalisasi dan era digital secara spesifik menciptakan dan memperparah masalah sosial, serta bagaimana meresponsnya secara sosiologis, masih perlu dikembangkan. Peserta didik diharapkan memiliki kepekaan sosial yang tinggi dan keinginan untuk berkontribusi dalam mencari solusi masalah sosial.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital pada Bab 3 ini memiliki karakteristik sebagai berikut:

- **Jenis Pengetahuan:** Konseptual (pemahaman teori globalisasi, era digital, dan masalah sosial), Faktual (contoh-contoh masalah sosial spesifik), Prosedural (menganalisis kasus, merumuskan solusi), dan Metakognitif (merefleksikan peran diri dalam mengatasi masalah sosial).

- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata:** Materi ini sangat relevan dan kontekstual dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Mereka adalah generasi digital native yang merasakan langsung dampak globalisasi dan era digital, baik positif maupun negatif. Keterkaitan ini akan memotivasi peserta didik dan membuat pembelajaran sangat bermakna.
- **Tingkat Kesulitan:** Cukup kompleks karena memerlukan kemampuan menganalisis hubungan sebab-akibat yang multifaktorial, memahami perspektif sosiologis yang berbeda, dan merumuskan solusi yang tidak sederhana. Materi ini juga bersifat dinamis karena perkembangan teknologi dan isu global yang terus berubah. Namun, dengan pendekatan studi kasus dan diskusi, kesulitan ini dapat diatasi.
- **Struktur Materi:** Materi tersusun secara sistematis, dimulai dari pengertian globalisasi dan era digital, kemudian membahas berbagai masalah sosial yang muncul akibat keduanya (disparitas sosial, kriminalitas, isu lingkungan, perubahan nilai, dll.), hingga upaya-upaya penanggulangan masalah sosial tersebut.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:** Materi ini dapat mengintegrasikan nilai-nilai seperti kepedulian sosial, tanggung jawab, keadilan, toleransi, empati, serta nilai-nilai profil pelajar Pancasila seperti beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia (dalam konteks etika digital), berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran, dimensi profil lulusan yang akan dicapai adalah:

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME dan Berakhlak Mulia:** Melalui pemahaman etika digital dan dampaknya, peserta didik diharapkan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan berlandaskan nilai-nilai agama.
- **Kewargaan:** Peserta didik akan memahami hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara dan warga digital yang bertanggung jawab.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik akan menganalisis penyebab dan dampak

masalah sosial, serta mengevaluasi berbagai solusi.

- **Kreativitas:** Peserta didik akan merumuskan ide-ide inovatif untuk mengatasi masalah sosial atau membuat kampanye penyadaran.
- **Kolaborasi:** Melalui diskusi kelompok dan proyek, peserta didik akan belajar bekerja sama dalam mengidentifikasi masalah dan merumuskan solusi.
- **Kemandirian:** Peserta didik akan bertanggung jawab atas proses belajarnya, mencari informasi yang relevan, dan mengembangkan solusi secara mandiri.
- **Komunikasi:** Peserta didik akan melatih kemampuan komunikasi melalui presentasi, diskusi, dan menyampaikan ide-ide secara lisan maupun tertulis tentang masalah sosial.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Peserta didik mampu menganalisis berbagai masalah sosial yang diakibatkan oleh globalisasi dan era digital, mengidentifikasi akar penyebab dan dampaknya terhadap masyarakat, serta merumuskan alternatif solusi sosiologis untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, dengan menunjukkan kemampuan penalaran kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU YANG RELEVAN

- **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn):** Keterkaitan dengan hak dan kewajiban digital, etika bermedia sosial, ancaman terhadap persatuan bangsa, serta peran warga negara dalam mengatasi masalah sosial.
- **Ekonomi:** Disparitas ekonomi, ketimpangan pendapatan, isu ketenagakerjaan di era digital (gig economy), dan dampak ekonomi dari kriminalitas digital.
- **Sejarah:** Perubahan sosial dari masa ke masa, bagaimana teknologi selalu memengaruhi masyarakat di berbagai era.
- **Informatika/TIK:** Pemahaman tentang teknologi digital, literasi digital,

keamanan siber, dan potensi teknologi untuk mengatasi masalah sosial.

- **Bahasa Indonesia:** Analisis teks berita/artikel, penulisan esai argumen, dan pembuatan narasi kampanye sosial.
- **Seni Budaya:** Bagaimana globalisasi memengaruhi identitas budaya lokal, adaptasi budaya, dan ekspresi seni di era digital.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Konsep Globalisasi, Era Digital, dan Masalah Sosial

- Peserta didik dapat menjelaskan pengertian globalisasi dan era digital dengan tepat.
- Peserta didik dapat mengidentifikasi karakteristik utama globalisasi dan era digital dalam konteks sosial.
- Peserta didik dapat menjelaskan konsep masalah sosial dan mengaitkannya dengan perubahan akibat globalisasi dan era digital.

Pertemuan 2: Masalah Sosial Ekonomi dan Politik Akibat Globalisasi/Era Digital

- Peserta didik **mampu menjelaskan** berbagai bentuk masalah sosial di bidang ekonomi akibat globalisasi dan era digital, seperti kesenjangan ekonomi, ketenagakerjaan digital, dan konsumerisme.
- Peserta didik **mampu menjelaskan** berbagai bentuk masalah sosial di bidang politik akibat globalisasi dan era digital, seperti penyebaran hoaks, polarisasi politik di media sosial, dan isu intervensi asing.
- Peserta didik **mampu menyebutkan dan menguraikan** contoh kasus nyata masalah sosial di bidang ekonomi dan politik akibat globalisasi dan era digital yang terjadi di Indonesia.

Pertemuan 3: Masalah Sosial Budaya dan Psikososial Akibat Globalisasi/Era Digital serta Upaya Penanggulangan Masalah Sosial

- Peserta didik **mampu menjelaskan** berbagai bentuk masalah sosial di bidang budaya akibat globalisasi dan era digital, seperti westernisasi, lunturnya nilai-nilai lokal, dan hegemoni budaya populer.
- Peserta didik **mampu menjelaskan** berbagai bentuk masalah sosial di bidang psikososial akibat perkembangan era digital, seperti kecanduan

gawai, cyberbullying, tekanan psikologis, dan fenomena *fear of missing out* (FOMO).

- Peserta didik **mampu menyebutkan dan menguraikan** contoh kasus nyata masalah sosial di bidang budaya dan psikososial akibat globalisasi dan era digital yang terjadi di lingkungan sekitar.
- Peserta didik **mampu menjelaskan** berbagai perspektif sosiologis dalam melihat dan menanggulangi masalah sosial akibat globalisasi dan era digital.
- Peserta didik **mampu menjelaskan** bentuk-bentuk upaya penanggulangan masalah sosial akibat globalisasi dan era digital, seperti literasi digital, pemberdayaan komunitas, dan regulasi pemerintah.
- Peserta didik **mampu menjelaskan** peran individu, keluarga, masyarakat, dan pemerintah dalam upaya penanggulangan masalah sosial akibat globalisasi dan era digital.

Pertemuan 4: Analisis Kasus dan Evaluasi Konsep

- Peserta didik mampu menjelaskan berbagai bentuk masalah sosial akibat globalisasi dan era digital berdasarkan materi yang disampaikan oleh guru dan sumber belajar yang digunakan.
- Peserta didik mampu mengidentifikasi faktor penyebab dan dampak masalah sosial akibat globalisasi dan era digital melalui contoh kasus yang dibahas di kelas.
- Peserta didik mampu menyebutkan dan menjelaskan alternatif upaya penanggulangan masalah sosial akibat globalisasi dan era digital berdasarkan penjelasan guru dan hasil diskusi kelas.
- Peserta didik mampu menyimpulkan peran individu dan masyarakat dalam menghadapi masalah sosial akibat globalisasi dan era digital secara logis

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Cyberbullying di Media Sosial:** Kasus nyata *cyberbullying* dan dampaknya pada korban.
- **Hoaks dan Disinformasi:** Contoh penyebaran hoaks politik atau

kesehatan dan bahayanya.

- **Kecanduan Gawai/Game Online:** Dampak negatifnya pada kesehatan mental dan sosial remaja.
- **Fenomena *Flexing* dan Konsumerisme:** Bagaimana media sosial mendorong gaya hidup konsumtif.
- **Konten Negatif/Pornografi Anak Online:** Ancaman serius di era digital dan upaya penanggulangannya.
- **Kesenjangan Digital (*Digital Divide*):** Perbedaan akses dan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi.
- **Tren Gaya Hidup Barat:** Bagaimana budaya asing memengaruhi gaya hidup remaja Indonesia.
- **Radikalisme Online:** Penyebaran ideologi ekstrem melalui internet.
- **Kejahatan Siber (*Cybercrime*):** Penipuan online, peretasan, dan dampaknya.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Eksplorasi Terpimpin oleh Guru**
Guru menyajikan contoh kasus masalah sosial akibat globalisasi dan era digital melalui paparan materi, artikel berita, atau video singkat, kemudian mengarahkan peserta didik untuk mengidentifikasi bentuk, penyebab, dan dampak masalah sosial tersebut.
- **Studi Teks dan Analisis Individu**
Peserta didik membaca bahan ajar (buku teks atau artikel yang disediakan guru) dan mengerjakan tugas analisis individu terkait masalah sosial yang dibahas.
- **Tanya Jawab dan Diskusi Kelas Terpimpin**
Guru memandu diskusi kelas secara klasikal untuk mengklarifikasi konsep, memperdalam pemahaman, dan menegaskan kesimpulan materi.
- **Evaluasi Pembelajaran**
Peserta didik mengerjakan tes tertulis (pilihan ganda dan/atau uraian) untuk mengukur pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis.

MITRA PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:**
Guru mata pelajaran Sosiologi sebagai sumber utama pembelajaran, buku teks Sosiologi, dan perpustakaan sekolah.
- **Lingkungan Luar Sekolah:**
Artikel berita dan sumber bacaan cetak atau digital yang telah diseleksi oleh guru.
- **Masyarakat:**
- **Contoh kasus sosial** yang diangkat dari lingkungan sekitar sebagai ilustrasi pembelajaran (tanpa kegiatan wawancara langsung).

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang kondusif untuk proses pembelajaran konvensional
- **Ruang Virtual:** Pemanfaatan platform Google Classroom sebagai pusat informasi, forum diskusi, pengumpulan tugas, dan sumber belajar tambahan.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Perpustakaan Digital:** Akses ke e-book, jurnal ilmiah, artikel berita, dan laporan penelitian terkait globalisasi, era digital, dan masalah sosial.
- **Forum Diskusi Daring:** Diskusi aktif di Google Classroom atau platform lain untuk berbagi pemahaman, menanggapi isu-isu kontroversial, dan mencari solusi.
- **Penilaian Daring:** Penggunaan Google Forms untuk kuesioner, tes diagnostik, dan tes formatif.
- **Gamifikasi Pembelajaran:** Penggunaan Kahoot! atau Mentimeter untuk kuis interaktif, polling pendapat tentang isu sosial, atau brainstorming ide solusi.
- **Media Sosial:** Analisis tren dan isu di media sosial sebagai bahan studi kasus, serta penggunaan media sosial (secara bijak dan terarah) untuk kampanye kesadaran.
- **Video Dokumenter/Infografis Online:** Menonton video edukatif atau infografis tentang masalah sosial di era digital.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN KONVENSIONAL

KEGIATAN PENDAHULUAN

(BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

- Pembukaan & Apresiasi (Joyful Learning)

Guru menyapa peserta didik dengan ramah dan antusias. Guru melakukan ice-breaking ringan terkait penggunaan gawai atau media sosial (misalnya meminta beberapa peserta didik menyebutkan aplikasi yang paling sering digunakan) untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik perhatian peserta didik.

- Apersepsi (Meaningful Learning)

Guru mengajukan pertanyaan pengantar seperti:

“Seberapa sering kalian menggunakan internet dan media sosial?”

“Menurut kalian, apakah penggunaan internet dan media sosial selalu membawa dampak positif?”

Guru menayangkan klip berita atau video singkat tentang cyberbullying, hoaks, atau kecanduan gawai sebagai pengantar materi.

- Pre-test/Asesmen Awal (Mindful Learning)

Guru memberikan kuesioner atau pertanyaan tertulis singkat untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik tentang globalisasi, era digital, dan masalah sosial yang sering muncul. Hasil asesmen digunakan sebagai dasar penyesuaian penjelasan materi.

Soal Pre-test:

1. Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara remaja berinteraksi, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Analisislah bagaimana perubahan dan transformasi sosial akibat globalisasi digital tersebut dapat memunculkan masalah sosial baru di kalangan remaja di lingkungan sekitarmu.
2. Masuknya budaya global melalui media digital sering kali dianggap lebih menarik dibandingkan budaya lokal. Evaluasilah bagaimana dominasi budaya global tersebut dapat memengaruhi sikap, nilai, dan solidaritas sosial generasi muda.

3. Gaya hidup konsumtif dan hedonis semakin mudah ditemukan di kalangan remaja seiring dengan berkembangnya media digital dan media sosial. Analisislah hubungan antara globalisasi digital dengan munculnya perilaku konsumtif dan hedonisme sebagai masalah sosial dalam masyarakat.
4. Kemajuan teknologi digital juga memunculkan berbagai bentuk kejahatan siber, seperti penyebaran hoaks, penipuan daring, dan perundungan digital. Nilailah mengapa rendahnya literasi digital dapat memperparah masalah kejahatan siber dan berpotensi menimbulkan konflik sosial.
5. Globalisasi dan era digital tidak dapat dihindari, namun dampak negatifnya dapat diminimalkan. Rancanglah satu upaya atau strategi nyata yang dapat dilakukan generasi muda untuk mengatasi masalah sosial akibat globalisasi digital tanpa menghambat kemajuan teknologi.
 - **Penyampaian Tujuan Pembelajaran (Meaningful Learning)**
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menjelaskan manfaat mempelajari materi masalah sosial akibat globalisasi dan era digital bagi kehidupan peserta didik sebagai warga digital.
 - **Kesepakatan Kelas (Mindful Learning)**
Guru bersama peserta didik menyepakati aturan pembelajaran, seperti sikap saling menghargai, aktif bertanya, dan berani menyampaikan pendapat secara santun.

B. Kegiatan Inti

Eksplorasi Konsep (Understanding – Bermakna)

- **Penyampaian Materi oleh Guru**
Guru menjelaskan konsep globalisasi, era digital, dan masalah sosial menggunakan buku teks Sosiologi Kelas XII serta media pendukung seperti slide, video, atau artikel berita.
- **Pemberian Contoh Kasus**
Guru menyampaikan beberapa contoh kasus nyata terkait masalah sosial akibat globalisasi dan era digital (misalnya hoaks di media sosial, cyberbullying, konsumerisme digital, dan kecanduan gawai) untuk

memperjelas konsep.

- **Diskusi Terbimbing**

Peserta didik dibagi dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan pertanyaan yang telah disiapkan guru. Diskusi diarahkan untuk memperdalam pemahaman materi, bukan untuk menyelidiki masalah secara mandiri. Guru berperan sebagai fasilitator dan pengarah diskusi.

Penerapan Konsep (Applying – Mengaplikasikan)

- **Latihan Pemahaman Kasus**

Peserta didik diminta mengidentifikasi jenis masalah sosial, faktor penyebab, dan dampak dari contoh kasus yang telah dijelaskan guru, baik secara lisan maupun tertulis.

- **Latihan Analisis Terbimbing**

Peserta didik mengerjakan soal atau lembar kerja yang berisi pertanyaan pemahaman dan penerapan konsep, seperti mengelompokkan masalah sosial di bidang ekonomi, politik, budaya, dan psikososial akibat globalisasi dan era digital.

- **Pemanfaatan Media Digital sebagai Sumber Belajar**

Guru memanfaatkan media digital (video, artikel, atau infografis) sebagai bahan pendukung penjelasan, bukan sebagai sarana pembuatan produk pembelajaran.

Refleksi & Koneksi (Reflecting – Bermakna)

- **Refleksi Individu**

Peserta didik menuliskan refleksi singkat tentang pemahaman yang diperoleh dari pembelajaran hari ini dan sikap yang perlu dimiliki dalam menghadapi dampak globalisasi dan era digital.

- **Diskusi Kelas**

Guru memandu diskusi kelas untuk menegaskan kembali konsep penting dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

C. Kegiatan Penutup

- **Reviu dan Konfirmasi (Umpan Balik Konstruktif)**

Guru bersama peserta didik mereviu materi yang telah dipelajari dan

memberikan penguatan terhadap konsep-konsep kunci.

- **Asesmen Formatif (Umpan Balik Konstruktif)**
Guru memberikan kuis singkat atau pertanyaan lisan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik.
- **Penyimpulan Pembelajaran**
Peserta didik, dengan bimbingan guru, menyimpulkan materi pembelajaran tentang masalah sosial akibat globalisasi dan era digital.
- **Tindak Lanjut Pembelajaran**
Guru memberikan tugas mandiri berupa latihan soal atau rangkuman materi sebagai penguatan pembelajaran.
- **Refleksi Akhir & Motivasi**
Guru menutup pembelajaran dengan pesan motivasi agar peserta didik mampu bersikap bijak dalam memanfaatkan teknologi digital dalam kehidupan sosial.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

1. ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN (DIAGNOSTIK)

- **Observasi:** Guru mengamati partisipasi peserta didik dalam diskusi awal dan respons terhadap pertanyaan pemantik.
- **Kuesioner:** Menggunakan kertas, Google Forms atau Mentimeter dengan pertanyaan-pertanyaan singkat tentang pengetahuan dasar globalisasi, era digital, dan masalah sosial yang pernah mereka alami/lihat.

Contoh Soal Kuesioner:

1. **Jelaskan pengertian globalisasi** menurut ilmu sosiologi!
2. **Sebutkan dua contoh pengaruh globalisasi** dalam kehidupan sehari-hari!
3. **Jelaskan pengertian era digital!**
4. **Sebutkan tiga contoh masalah sosial** yang muncul akibat perkembangan era digital!
5. **Jelaskan peran pelajar** dalam menyikapi dampak negatif globalisasi dan era digital!

2. ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN (FORMATIF)

- **Tugas Harian**

Peserta didik mengerjakan lembar kerja atau latihan tertulis yang berisi soal pemahaman materi, seperti mengidentifikasi jenis masalah sosial, menyebutkan faktor penyebab, dan menjelaskan dampak masalah sosial akibat globalisasi dan era digital.

- **Tanya Jawab Terbimbing**

Guru mengajukan pertanyaan lisan selama pembelajaran untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah dijelaskan.

- **Presentasi Mini Terbimbing**

Beberapa peserta didik atau kelompok kecil diminta menyampaikan ringkasan materi atau jawaban atas soal latihan di depan kelas dengan bimbingan guru.

- **Observasi Guru**

Guru mengamati perhatian, keaktifan bertanya, dan pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Contoh Soal Asesmen Proses

1. Jelaskan pengertian masalah sosial menurut sosiologi!
2. Sebutkan dua contoh masalah sosial yang muncul akibat perkembangan era digital!
3. Jelaskan dua dampak negatif globalisasi terhadap kehidupan sosial masyarakat!
4. Sebutkan peran keluarga dalam menghadapi dampak negatif era digital!
5. Sebutkan salah satu upaya pemerintah dalam mengatasi masalah sosial akibat globalisasi dan era digital!

3. ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN (SUMATIF)

- **Jurnal Reflektif:** Peserta didik menuliskan jurnal reflektif tentang seluruh proses pembelajaran Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital, mulai dari pemahaman awal hingga konsep-konsep yang dikuasai, tantangan yang dihadapi, dan bagaimana materi ini membentuk kesadaran mereka sebagai warga digital yang bertanggung jawab.
- **Soal Post-test**

1. Perkembangan media digital menyebabkan perubahan cara remaja membangun hubungan sosial, baik di sekolah maupun di masyarakat. Analisislah bagaimana perubahan tersebut dapat memengaruhi pola interaksi sosial dan memunculkan masalah sosial baru di kalangan remaja.
2. Media digital mempercepat penyebaran budaya global ke berbagai lapisan masyarakat, terutama generasi muda. Evaluasilah dampak dominasi budaya global terhadap nilai-nilai lokal dan solidaritas sosial di lingkungan masyarakat.
3. Informasi yang beredar di media digital sangat beragam, mulai dari informasi edukatif hingga informasi menyesatkan. Analisislah mengapa rendahnya literasi digital dapat memperbesar dampak negatif globalisasi digital dan berpotensi menimbulkan masalah sosial.
4. Globalisasi digital membawa berbagai perubahan dalam kehidupan sosial, namun tidak semua masyarakat mampu beradaptasi dengan cepat. Jelaskan dampak sosial yang dapat muncul akibat ketidakmampuan generasi muda menyaring pengaruh budaya global di era digital.
5. Globalisasi dan kemajuan teknologi digital perlu disikapi secara bijak agar tidak menimbulkan masalah sosial yang berkepanjangan. Rancanglah satu bentuk aksi sosial atau program nyata yang dapat dilakukan generasi muda untuk menghadapi dampak negatif globalisasi digital secara konstruktif.

Mengetahui
Kepala SMAN 1 Seluma

Seluma, Januari 2026
Guru Mata Pelajaran

Dian Rachmayanti, M.Pd
NIP. 197801042003122002

Isni Dwi Rahma, S.Pd.
NIP. 198705162011012008

Lampiran 4. LKPD Kelas PBL

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERTEMUAN 1

Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas / Semester : XII / Genap
Materi Pokok : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital
Alokasi Waktu : 2-3 JP
Model Pembelajaran : *Problem Based Learning (PBL)*

A. Identitas Peserta Didik

Kelas :

Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian globalisasi dan era digital dengan tepat
2. Mengidentifikasi karakteristik utama globalisasi dan era digital dalam konteks sosial
3. Menjelaskan konsep masalah sosial dan mengaitkannya dengan perubahan akibat globalisasi dan era digital

C. Petunjuk Pengerjaan

1. Kerjakan LKPD ini secara berkelompok.
2. Bacalah studi kasus dengan cermat.
3. Diskusikan setiap pertanyaan bersama anggota kelompok.
4. Setiap anggota kelompok wajib berpartisipasi aktif.
5. Tuliskan hasil diskusi secara singkat dan jelas.

D. Orientasi Masalah**Studi Kasus**

Perkembangan globalisasi dan era digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat. Media sosial dan teknologi digital mempermudah komunikasi dan akses informasi. Namun, di sisi lain, muncul berbagai masalah sosial seperti penyebaran hoaks, cyberbullying, kecanduan gawai, konsumerisme

berlebihan, serta melemahnya nilai dan norma sosial. Masalah-masalah tersebut semakin sering terjadi, terutama di kalangan remaja, dan berdampak pada kehidupan individu maupun masyarakat.

E. Tahap 1 – Identifikasi Masalah (C4)

Berdasarkan studi kasus dan hasil diskusi kelompok, jawablah pertanyaan berikut:

1. Masalah sosial utama yang dipilih kelompok kami adalah:

2. Alasan kelompok kami memilih masalah tersebut untuk dikaji:

F. Tahap 2 – Identifikasi Dampak Awal (Deskriptif)

Diskusikan secara singkat dampak awal dari masalah sosial yang telah kalian pilih.

1. Dampak yang dirasakan oleh individu:

2. Dampak yang dirasakan oleh masyarakat secara umum:

G. Kesepakatan Kelompok

Tuliskan hasil kesepakatan kelompok terkait masalah sosial yang akan dikaji lebih lanjut pada pertemuan selanjutnya.

Masalah sosial yang akan dikaji lebih lanjut:

H. Refleksi Singkat Kelompok

Apa hal baru yang kelompok Anda pahami setelah mendiskusikan masalah sosial akibat globalisasi dan era digital?

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERTEMUAN 2

Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas / Semester : XII / Genap
Materi Pokok : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital
Alokasi Waktu : 2-3 JP
Model Pembelajaran : *Problem Based Learning (PBL)*

A. Identitas Peserta Didik

Kelas :

Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menganalisis masalah sosial dibidang ekonomi akibat globalisasi dan era digital (misalnya, kesenjangan ekonomi, ketenagakerjaan digital, dan konsumerisme)
2. Menganalisis masalah sosial dibidang politik akibat globalisasi dan era digital (misalnya; hoaks, polarisasi politik di media sosial, intervensi asing).
3. Mengidentifikasi contoh kasus nyata dari masalah-masalah tersebut di Indonesia.

C. Petunjuk Pengerjaan

1. Kerjakan LKPD ini secara berkelompok.
2. Setiap anggota kelompok memiliki peran yang jelas.
3. Gunakan sumber informasi yang relevan (artikel, berita, pengalaman sosial).
4. Diskusikan setiap jawaban sebelum dituliskan.

D. Pembagian Peran Kelompok

Isilah tabel berikut sesuai kesepakatan kelompok.

Nama Anggota Kelompok	Peran dalam Kelompok
	Analisis ekonomi

	Analisis sosial
	Analisis politik
	Pencari data/kasus

E. Tahap Penyelidikan – Analisis Penyebab Masalah (C4)

Diskusikan dan jelaskan penyebab munculnya masalah sosial yang kalian kaji.

1. Faktor yang berkaitan dengan globalisasi:

2. Faktor yang berkaitan dengan era digital:

F. Analisis Dampak Sosial Ekonomi (C4–C5)

Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan hasil diskusi kelompok.

1. Bagaimana dampak masalah tersebut terhadap kondisi ekonomi masyarakat?

2. Kelompok sosial mana yang paling terdampak? Jelaskan alasannya.

3. Apakah masalah tersebut menimbulkan ketimpangan sosial ekonomi? Jelaskan.

G. Analisis Dampak Sosial Politik (C4–C5)

1. Bagaimana masalah tersebut memengaruhi perilaku dan partisipasi politik masyarakat?

2. Apakah muncul konflik, polarisasi, atau penyebaran informasi yang menyesatkan?

H. Keterkaitan dengan Konsep Sosiologi (C5)

Diskusikan dan jelaskan konsep sosiologi yang relevan dengan masalah yang dikaji.

Konsep sosiologi yang digunakan (pilih dan jelaskan):

- ☐ Globalisasi
- ☐ Perubahan sosial
- ☐ Ketimpangan sosial
- ☐ Konflik sosial
- ☐ Disorganisasi sosial

Penjelasan:

I. Kesimpulan Sementara Kelompok

Tuliskan temuan utama kelompok Anda berdasarkan analisis pada pertemuan ini.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERTEMUAN 3

Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas / Semester : XII / Genap
Materi Pokok : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital
Alokasi Waktu : 2-3 JP
Model Pembelajaran : *Problem Based Learning (PBL)*

A. Identitas Peserta Didik

Kelas :

Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menganalisis masalah sosial dibidang budaya akibat globalisasi dan era digital (misalnya westernisasi, lunturnya nilai budaya lokal, hegemoni budaya populer)
2. Menganalisis masalah sosial dibidang psikososial akibat era digital (misalnya kecanduan gawai, cyber bullying, depresi, FOMO)
3. Mengidentifikasi contoh kasus nyata dari masalah sosial tersebut di lingkungan sekitar
4. Mengidentifikasi berbagai perspektif sosiologis dalam melihat dan menanggulangi masalah sosial
5. Merumuskan alternatif solusi sosiologis untuk mengatasi masalah sosial akibat globalisasi dan era digital
6. Menganalisis peran individu, keluarga, masyarakat, dan pemerintah dalam penanggulangan masalah sosial

C. Petunjuk Pengerjaan

1. Kerjakan LKPD ini secara berkelompok.
2. Gunakan hasil analisis pertemuan sebelumnya sebagai dasar diskusi.
3. Setiap anggota kelompok berpartisipasi aktif dalam perumusan solusi.
4. Tuliskan hasil diskusi secara ringkas dan argumentatif.

D. Tahap Penyelidikan Lanjutan – Analisis Dampak Sosial Budaya (C4–C5)

Diskusikan dampak sosial budaya dari masalah sosial yang dikaji.

1. Bagaimana pengaruh globalisasi dan era digital terhadap nilai, norma, dan pola interaksi sosial masyarakat?

2. Apakah terjadi pergeseran budaya atau luntarnya kearifan lokal? Jelaskan.

E. Analisis Dampak Psikososial (C4–C5)

Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan diskusi kelompok.

1. Bagaimana dampak masalah tersebut terhadap kesehatan mental dan relasi sosial individu (misalnya remaja)?

2. Kelompok sosial mana yang paling rentan mengalami dampak psikososial? Mengapa?

F. Tahap Perumusan Upaya Penanggulangan Masalah Sosial (C6)

Diskusikan dan rumuskan upaya penanggulangan masalah sosial secara sosiologis.

Tabel Upaya Penanggulangan Masalah Sosial

Pihak Terkait	Bentuk Upaya Penanggulangan
Individu	
Keluarga	
Sekolah	

Masyarakat	
Pemerintah	

G. Evaluasi Alternatif Solusi (C6)

Diskusikan dan jawab pertanyaan berikut:

1. Upaya penanggulangan paling realistis untuk diterapkan di lingkungan sekitar kalian adalah:

2. Alasan pemilihan upaya tersebut:

3. Tantangan atau kendala dalam penerapannya:

H. Kesimpulan Kelompok

Tuliskan kesimpulan hasil diskusi kelompok terkait:

- Dampak sosial budaya dan psikososial

- Upaya penanggulangan masalah sosial akibat globalisasi dan era digital.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
PERTEMUAN 4

Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas / Semester : XII / Genap
Materi Pokok : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital
Alokasi Waktu : 2-3 JP
Model Pembelajaran : *Problem Based Learning (PBL)*

A. Identitas Peserta Didik

Kelas :

Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menganalisis secara mendalam masalah sosial akibat globalisasi dan era digital
2. Merumuskan dan mengevaluasi alternatif solusi sosiologis terhadap masalah sosial akibat globalisasi dan era digital
3. Menyajikan hasil pemecahan masalah dalam argumentasi lisan atau tulisan reflektif
4. Menunjukkan kemampuan kolaborasi melalui presentasi, diskusi, dan refleksi kelompok.

C. Petunjuk Pengerjaan

1. Kerjakan LKPD ini secara berkelompok.
2. Gunakan hasil kerja dari pertemuan 1–3 sebagai dasar sintesis.
3. Sampaikan pendapat secara santun dan argumentatif.
4. Setiap anggota kelompok berkontribusi aktif dalam presentasi dan diskusi.

D. Tahap Sintesis Masalah Sosial (C5)

Diskusikan dan rangkum hasil kajian kelompok Anda.

1. Ringkasan masalah sosial yang dikaji:

-
2. Dampak utama masalah sosial akibat globalisasi dan era digital (ringkas):

a. Sosial ekonomi:

b. Sosial politik:

c. Sosial budaya:

d. Psikososial:

E. Sintesis Solusi Masalah Sosial (C5–C6)

Tuliskan solusi utama hasil kesepakatan kelompok.

Solusi utama yang dipilih kelompok:

F. Evaluasi Solusi (C6)

Jawablah pertanyaan berikut secara argumentatif.

1. Mengapa solusi tersebut dianggap paling relevan dan realistis?

2. Bagaimana dampak positif yang diharapkan dari solusi tersebut?

3. Apa keterbatasan atau risiko dari penerapan solusi tersebut?

G. Refleksi Kelompok (Reflektif)

Diskusikan dan tuliskan refleksi kelompok.

1. Apa pembelajaran paling penting yang diperoleh kelompok Anda selama mengikuti pembelajaran PBL ini?

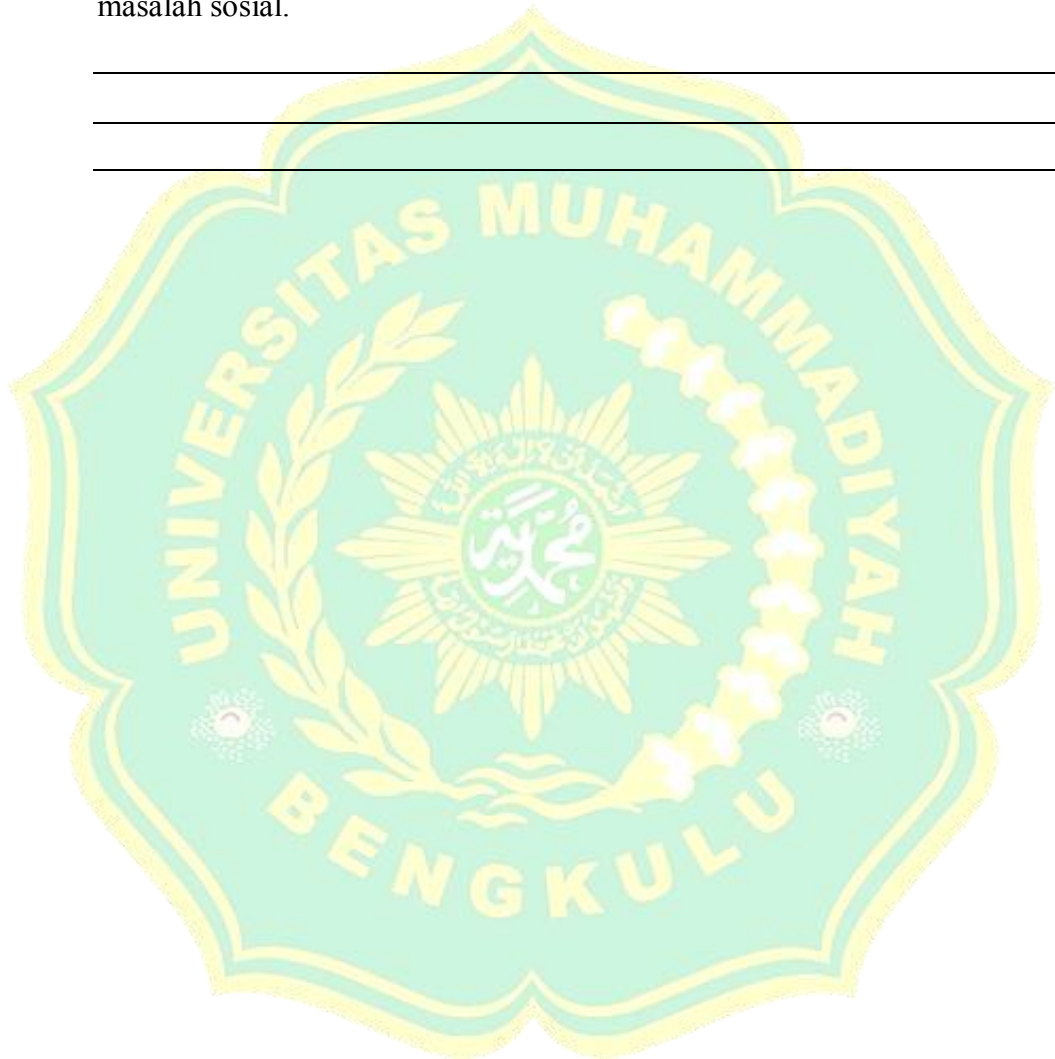
2. Bagaimana kerja sama kelompok dalam menyelesaikan masalah sosial ini?

H. Kesimpulan Akhir Kelompok

Tuliskan kesimpulan akhir mengenai:

- Hubungan globalisasi dan era digital dengan masalah sosial

- Pentingnya peran kolaborasi dalam memahami dan menanggulangi masalah sosial.



Lampiran 5. LKPD Kelas PjBL

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERTEMUAN 1

Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas / Semester : XII / Genap
Materi Pokok : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital
Alokasi Waktu : 2-3 JP
Model Pembelajaran : *Project Based Learning (PjBL)*

A. Identitas Peserta Didik

Kelas :

Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian globalisasi dan era digital dengan tepat
2. Mengidentifikasi karakteristik utama globalisasi dan era digital dalam konteks sosial
3. Menjelaskan konsep masalah sosial dan mengaitkannya dengan perubahan akibat globalisasi dan era digital

C. Petunjuk Pengerjaan

1. Kerjakan LKPD ini secara berkelompok.
2. Diskusikan setiap pertanyaan bersama anggota kelompok.
3. Jawaban akan menjadi dasar perencanaan proyek kelompok.
4. Setiap anggota kelompok memiliki peran dan tanggung jawab.

D. Penentuan Proyek

Setiap kelompok akan membuat Proyek edukatif sosial berupa:

Poster / Infografis Digital

tentang “Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital” yang akan diselesaikan secara bertahap hingga pertemuan ke-4.

E. Tugas Kelompok

1. Pemahaman Konsep

- a. Jelaskan dengan singkat pengertian globalisasi menurut kelompok kalian.

Jawab:

- b. Jelaskan apa yang dimaksud dengan era digital.

2. Identifikasi Masalah Sosial

1. Sebutkan dua contoh masalah sosial yang muncul akibat globalisasi dan era digital.

Jawab:

2. Dari contoh tersebut, masalah sosial mana yang paling menarik perhatian kelompok kalian?

Jawab:

3. Fokus Proyek

- a. Tentukan satu masalah sosial yang akan dijadikan fokus proyek kelompok.

Jawab:

- b. Jelaskan secara singkat alasan kelompok memilih masalah tersebut

Jawab:

F. Perencanaan Awal Proyek

Isilah tabel berikut sebagai rancangan awal proyek kelompok.

Komponen	Uraian
Judul Proyek	
Jenis Produk	Poster / Infografis Digital

Topik Masalah Sosial	
Tujuan Proyek	
Sasaran Audiens	

G. Kesimpulan Kelompok

Tuliskan kesimpulan awal kelompok tentang hubungan globalisasi, era digital, dan masalah sosial yang akan diangkat dalam proyek.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) PERTEMUAN 2

Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas / Semester : XII / Genap
Materi Pokok : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital
Alokasi Waktu : 2-3 JP
Model Pembelajaran : *Project Based Learning* (PjBL)

A. Identitas Peserta Didik

Kelas :

Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menganalisis masalah sosial dibidang ekonomi akibat globalisasi dan era digital (misalnya, kesenjangan ekonomi, ketenagakerjaan digital, dan konsumerisme)
2. Menganalisis masalah sosial dibidang politik akibat globalisasi dan era digital (misalnya; hoaks, polarisasi politik di media sosial, intervensi asing).
3. Mengidentifikasi contoh kasus nyata dari masalah-masalah tersebut di Indonesia.

C. Petunjuk Pengerjaan

1. Kerjakan LKPD ini secara berkelompok.
2. Diskusi dilakukan untuk mengembangkan isi proyek kelompok.
3. Setiap anggota kelompok memiliki peran sesuai kesepakatan.
4. Hasil diskusi akan dituangkan ke dalam produk proyek.

D. Pengembangan Isi Proyek

1. Masalah Sosial Ekonomi

- a. Jelaskan secara singkat masalah sosial ekonomi yang berkaitan dengan topik proyek kelompok kalian.

Jawab:

-
- b. Sertakan contoh kasus nyata di Indonesia yang relevan dengan masalah tersebut.

Jawab:

2. Masalah Sosial Politik

- a. Jelaskan secara singkat masalah sosial politik yang berkaitan dengan topik proyek kelompok kalian.

Jawab:

- b. Sertakan contoh kasus nyata di Indonesia yang relevan dengan masalah tersebut.

Jawab:

E. Pembagian Peran Proyek

Tuliskan pembagian tugas anggota kelompok dalam mengerjakan proyek.

Nama	Tugas dalam kelompok

F. Perkembangan Proyek

Jelaskan secara singkat perkembangan proyek kelompok hingga pertemuan ke-2.

G. Kesimpulan Kelompok

Tuliskan kesimpulan sementara kelompok tentang masalah sosial ekonomi dan politik akibat globalisasi dan era digital yang akan disampaikan melalui proyek.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
PERTEMUAN 3

Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas / Semester : XII / Genap
Materi Pokok : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital
Alokasi Waktu : 2-3 JP
Model Pembelajaran : *Project Based Learning* (PjBL)

A. Identitas Peserta Didik

Kelas :

Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menganalisis masalah sosial dibidang budaya akibat globalisasi dan era digital (misalnya westernisasi, lunturnya nilai budaya lokal, hegemoni budaya populer)
2. Menganalisis masalah sosial dibidang psikososial akibat era digital (misalnya kecanduan gawai, cyber bullying, depresi, FOMO)
3. Mengidentifikasi contoh kasus nyata dari masalah sosial tersebut di lingkungan sekitar
4. Mengidentifikasi berbagai perspektif sosiologis dalam melihat dan menanggulangi masalah sosial
5. Merumuskan alternatif solusi sosiologis untuk mengatasi masalah sosial akibat globalisasi dan era digital
6. Menganalisis peran individu, keluarga, masyarakat, dan pemerintah dalam penanggulangan masalah sosial

C. Petunjuk Pengerjaan

1. Kerjakan LKPD ini secara berkelompok.
2. Diskusi diarahkan untuk menyempurnakan isi proyek kelompok.
3. Setiap anggota kelompok berkontribusi sesuai peran.
4. Hasil diskusi akan dituangkan dalam produk proyek.

D. Pengayaan Isi Proyek

1. Masalah Sosial Budaya

1. Jelaskan masalah sosial budaya yang berkaitan dengan topik proyek kelompok kalian.

Jawab:

2. Sertakan contoh perubahan nilai atau norma sosial akibat globalisasi dan era digital.

Jawab:

2. Masalah Psikososial

- a. Jelaskan masalah psikososial yang berkaitan dengan topik proyek kelompok kalian.

Jawab:

- b. Jelaskan dampak masalah tersebut terhadap kehidupan sosial remaja.

3. Upaya Penanggulangan

Tuliskan upaya penanggulangan masalah sosial yang relevan dengan topik proyek kelompok kalian.

E. Evaluasi Sementara Proyek

Tuliskan hasil evaluasi sementara kelompok terhadap proyek yang sedang dikerjakan.

Aspek	Hasil Evaluasi
Kesesuaian isi dengan materi	
Kejelasan informasi	

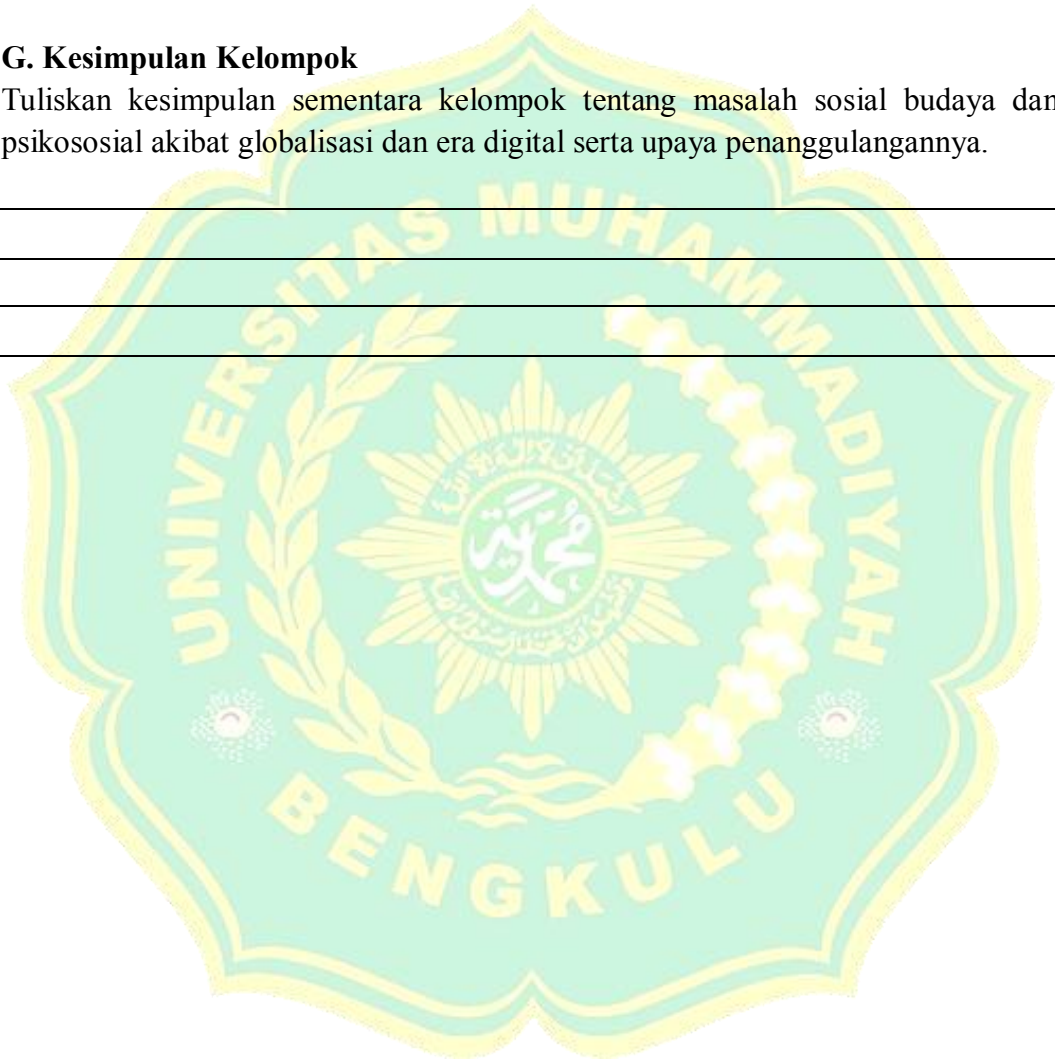
Kerja sama kelompok	
---------------------	--

F. Perkembangan Proyek

Jelaskan secara singkat perkembangan proyek kelompok hingga pertemuan ke-3.

G. Kesimpulan Kelompok

Tuliskan kesimpulan sementara kelompok tentang masalah sosial budaya dan psikososial akibat globalisasi dan era digital serta upaya penanggulangannya.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
PERTEMUAN 4

Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas / Semester : XII / Genap
Materi Pokok : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital
Alokasi Waktu : 2-3 JP
Model Pembelajaran : *Project Based Learning* (PjBL)

A. Identitas Peserta Didik

Kelas :

Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menganalisis secara mendalam masalah sosial akibat globalisasi dan era digital
2. Merumuskan dan mengevaluasi alternatif solusi sosiologis terhadap masalah sosial akibat globalisasi dan era digital
3. Menyajikan hasil pemecahan masalah dalam argumentasi lisan atau tulisan reflektif
4. Menunjukkan kemampuan kolaborasi melalui presentasi, diskusi, dan refleksi kelompok.

C. Petunjuk Pengerjaan

1. Selesaikan proyek kelompok sesuai perencanaan sebelumnya.
2. Siapkan proyek untuk dipresentasikan di depan kelas.
3. Setiap anggota kelompok berpartisipasi dalam presentasi.
4. Jawaban pada LKPD ini diisi setelah proses presentasi dan diskusi kelas.

D. Finalisasi Proyek

Tuliskan informasi akhir proyek kelompok kalian.

Komponen	Uraian
Judul Proyek	
Jenis Produk	Poster / Infografis Digital
Masalah Sosial yang Diangkat	
Pesan Utama Proyek	
Sasaran Audiens	

E. Presentasi Proyek

Setelah kelompok kalian mempresentasikan proyek, tuliskan poin penting yang disampaikan.

F. Evaluasi Proyek Kelompok

Isilah tabel evaluasi berikut berdasarkan refleksi kelompok.

Aspek Evaluasi	Hasil Evaluasi
Kesesuaian proyek dengan materi	
Kejelasan pesan dalam produk	
Kerja sama dan kolaborasi kelompok	
Keterlibatan anggota	

G. Refleksi Kelompok

Jawablah pertanyaan berikut secara singkat.

1. Apa hal baru yang diperoleh kelompok kalian melalui proyek ini?

Jawab:

2. Menurut kelompok kalian, bagaimana dampak globalisasi dan era digital terhadap masalah sosial yang diangkat dalam proyek?

Jawab;

3. Sikap apa yang perlu dimiliki pelajar dalam menyikapi masalah sosial di era digital?

Jawab:

H. Kesimpulan Akhir Kelompok

Tuliskan kesimpulan akhir kelompok tentang globalisasi, era digital, dan masalah sosial berdasarkan proyek yang telah dikerjakan.

Lampiran 6. LKPD Kelas Konvensional

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Pertemuan 1

Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas / Semester : XII / Genap
Materi Pokok : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital
Alokasi Waktu : 2-3 JP
Model Pembelajaran : Konvensional

A. Identitas Peserta Didik

Kelas :

Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

:

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian globalisasi dan era digital dengan tepat
2. Mengidentifikasi karakteristik utama globalisasi dan era digital dalam konteks sosial
3. Menjelaskan konsep masalah sosial dan mengaitkannya dengan perubahan akibat globalisasi dan era digital

C. Petunjuk Pengerjaan

1. Dengarkan penjelasan guru dengan saksama.
2. Kerjakan LKPD ini secara berkelompok sesuai arahan guru.
3. Diskusi dilakukan secara singkat dan tertib.
4. Tuliskan jawaban berdasarkan materi yang telah dijelaskan.

D. Tugas Kelompok

Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan penjelasan guru dan diskusi singkat kelompok.

1. Jelaskan dengan singkat pengertian globalisasi menurut pemahaman kelompok kalian.

Jawab:

2. Sebutkan dua karakteristik era digital yang kalian ketahui.

Jawab:

3. Apa yang dimaksud dengan masalah sosial? Jelaskan secara singkat.

4. Sebutkan dua contoh masalah sosial yang muncul akibat globalisasi dan era digital.

Jawab:

F. Diskusi Singkat Kelompok

Menurut kelompok kalian, masalah sosial akibat era digital yang paling sering terjadi di kalangan remaja adalah:

G. Kesimpulan Kelompok

Tuliskan kesimpulan singkat hasil diskusi kelompok tentang hubungan globalisasi, era digital, dan masalah sosial.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
PERTEMUAN 2

Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas / Semester : XII / Genap
Materi Pokok : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital
Alokasi Waktu : 2-3 JP
Model Pembelajaran : Konvensional

A. Identitas Peserta Didik

Kelas :

Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menganalisis masalah sosial dibidang ekonomi akibat globalisasi dan era digital (misalnya, kesenjangan ekonomi, ketenagakerjaan digital, dan konsumerisme)
2. Menganalisis masalah sosial dibidang politik akibat globalisasi dan era digital (misalnya; hoaks, polarisasi politik di media sosial, intervensi asing).
3. Mengidentifikasi contoh kasus nyata dari masalah-masalah tersebut di Indonesia.

C. Petunjuk Pengerjaan

1. Kerjakan LKPD ini secara berkelompok sesuai arahan guru.
2. Jawaban didasarkan pada penjelasan guru dan diskusi kelompok singkat.
3. Tidak diperlukan pencarian sumber tambahan.
4. Setiap anggota kelompok diharapkan berpartisipasi.

D. Tugas Kelompok

Jawablah pertanyaan berikut secara singkat dan jelas.

1. Masalah Sosial Ekonomi

- a. Jelaskan satu contoh masalah sosial ekonomi yang muncul akibat globalisasi dan era digital.

Jawab:

- b. Menurut kelompok kalian, mengapa masalah tersebut dapat terjadi?

Jawab:

2. Masalah Sosial Politik

- a. Jelaskan satu contoh masalah sosial politik yang muncul akibat globalisasi dan era digital.

Jawab:

- b. Apa dampak masalah tersebut terhadap kehidupan masyarakat?

Jawab:

3. Contoh Kasus

Sebutkan satu contoh kasus nyata di Indonesia yang berkaitan dengan masalah sosial ekonomi atau politik akibat globalisasi dan era digital.

Jawab:

E. Diskusi Singkat Kelompok

Menurut kelompok kalian, masalah sosial ekonomi atau politik mana yang paling berdampak besar bagi masyarakat saat ini? Jelaskan alasan singkatnya.

Jawab:

F. Kesimpulan Kelompok

Tuliskan kesimpulan singkat hasil diskusi kelompok tentang dampak globalisasi dan era digital terhadap masalah sosial ekonomi dan politik.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
PERTEMUAN 3

Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas / Semester : XII / Genap
Materi Pokok : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital
Alokasi Waktu : 2-3 JP
Model Pembelajaran : Konvensional

A. Identitas Peserta Didik

Kelas :

Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menganalisis masalah sosial dibidang budaya akibat globalisasi dan era digital (misalnya westernisasi, lunturnya nilai budaya lokal, hegemoni budaya populer)
2. Menganalisis masalah sosial dibidang psikososial akibat era digital (misalnya kecanduan gawai, cyber bullying, depresi, FOMO)
3. Mengidentifikasi contoh kasus nyata dari masalah sosial tersebut di lingkungan sekitar
4. Mengidentifikasi berbagai perspektif sosiologis dalam melihat dan menanggulangi masalah sosial
5. Merumuskan alternatif solusi sosiologis untuk mengatasi masalah sosial akibat globalisasi dan era digital
6. Menganalisis peran individu, keluarga, masyarakat, dan pemerintah dalam penanggulangan masalah sosial

C. Petunjuk Pengerjaan

1. Kerjakan LKPD ini secara berkelompok sesuai arahan guru.
2. Jawaban didasarkan pada penjelasan guru dan diskusi kelompok singkat.
3. Tidak diperlukan pencarian sumber lain.
4. Setiap anggota kelompok diharapkan berpartisipasi aktif.

D. Tugas Kelompok

1. Masalah Sosial Budaya

- a. Jelaskan satu contoh masalah sosial budaya yang muncul akibat globalisasi dan era digital.

Jawab:

- b. Menurut kelompok kalian, bagaimana pengaruh globalisasi terhadap nilai dan norma sosial?

Jawab:

2. Masalah Psikososial

1. Jelaskan satu contoh masalah psikososial yang sering dialami remaja di era digital.

Jawab:

2. Apa dampak masalah tersebut terhadap perilaku sosial remaja?

Jawab:

3. Upaya Penanggulangan

Sebutkan dua upaya penanggulangan masalah sosial akibat globalisasi dan era digital yang dapat dilakukan oleh:

- a. Individu

- b. masyarakat atau pemerintah

E. Diskusi Singkat Kelompok

Menurut kelompok kalian, masalah sosial budaya atau psikososial yang paling mengkhawatirkan saat ini adalah:

F. Kesimpulan Kelompok

Tuliskan kesimpulan singkat hasil diskusi kelompok mengenai dampak globalisasi dan era digital terhadap masalah sosial budaya dan psikososial serta upaya penanggulangannya.



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)
PERTEMUAN 4

Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas / Semester : XII / Genap
Materi Pokok : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital
Alokasi Waktu : 2-3 JP
Model Pembelajaran : Konvensional

A. Identitas Peserta Didik

Kelas :

Kelompok :

Nama Anggota Kelompok :

1.
2.
3.
4.
5.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Menganalisis secara mendalam masalah sosial akibat globalisasi dan era digital
2. Merumuskan dan mengevaluasi alternatif solusi sosiologis terhadap masalah sosial akibat globalisasi dan era digital
3. Menyajikan hasil pemecahan masalah dalam argumentasi lisan atau tulisan reflektif
4. Menunjukkan kemampuan kolaborasi melalui presentasi, diskusi, dan refleksi kelompok.

C. Petunjuk Pengerjaan

1. Kerjakan LKPD ini secara berkelompok sesuai arahan guru.
2. Diskusi dilakukan secara singkat dan terarah.
3. Jawaban disusun berdasarkan rangkuman dan penjelasan guru.
4. Tidak diperlukan pencarian data tambahan.

D. Tugas Kelompok

1. Sintesis Materi

Tuliskan dua jenis masalah sosial akibat globalisasi dan era digital yang telah kalian pelajari selama pertemuan 1–3.

2. Evaluasi Dampak

Menurut kelompok kalian, bagaimana dampak globalisasi dan era digital terhadap kehidupan sosial masyarakat secara umum?

(Jawaban mencakup dampak positif dan negatif)

3. Sikap dan Tanggung Jawab Sosial

Sebagai pelajar, sikap apa yang perlu ditunjukkan dalam menghadapi dampak negatif era digital?

E. Diskusi Singkat Kelompok

Dari seluruh materi yang telah dipelajari, bagian mana yang menurut kelompok kalian paling penting untuk dipahami oleh generasi muda saat ini? Jelaskan alasannya secara singkat.

F. Kesimpulan Akhir Kelompok

Tuliskan kesimpulan akhir kelompok tentang: globalisasi, era digital, dan implikasinya terhadap masalah sosial serta sikap yang perlu dikembangkan oleh peserta didik.

Lampiran 7. Kisi-kisi Soal

KISI-KISI SOAL

Mata Pelajaran : Sosiologi

Kelas : XII

Materi : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital

No	Submateri Pokok	Topik	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal
1	Penyebab masalah sosial akibat globalisasi dan era digital	Perubahan dan transformasi sosial	Menjelaskan ragam masalah sosial akibat pengaruh globalisasi pada era digital melalui pengamatan kasus di lingkungan sekitar	Peserta didik mampu menganalisis perubahan pola interaksi sosial akibat digitalisasi dan menjelaskan kemunculan masalah sosial baru pada remaja
2	Penyebab masalah sosial akibat globalisasi dan era digital	Dominasi	Menjelaskan ragam masalah sosial akibat pengaruh globalisasi pada era digital melalui pengamatan kasus di lingkungan sekitar	Peserta didik mampu mengevaluasi dominasi budaya global terhadap nilai lokal dan dampaknya bagi solidaritas sosial generasi muda
3	Ragam masalah sosial akibat globalisasi pada era digital	Konsumerisme dan hedonisme	Menganalisis berbagai dampak masalah sosial akibat pengaruh globalisasi pada era digital melalui penyelidikan sistematis	Peserta didik mampu menganalisis hubungan budaya digital dengan munculnya perilaku konsumtif dan hedonis sebagai masalah sosial
4	Ragam masalah sosial akibat globalisasi pada era digital	Kejahatan siber	Menganalisis berbagai dampak masalah sosial akibat pengaruh globalisasi pada era digital melalui penyelidikan sistematis	Peserta didik mampu menilai rendahnya literasi digital sebagai faktor munculnya kejahatan siber dan konflik sosial
5	Upaya mengatasi	Kewirausahaan sosial dan	Merekomendasikan berbagai upaya untuk	Peserta didik mampu merancang

	masalah akibat globalisasi pada era digital	kecakapan sosial	mengatasi masalah sosial akibat pengaruh globalisasi pada era digital melalui kerja sama kelompok	strategi atau aksi nyata berbasis nilai sosial untuk meminimalkan dampak negatif globalisasi digital
--	---	------------------	---	--



Lampiran 8. Soal-soal Pre-test

SOAL ESSAY PRE-TEST

Mata Pelajaran	: Sosiologi
Kelas	: XII
Materi	: Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital
Waktu	: 90 menit

Petunjuk

Jawablah pertanyaan berikut dengan jelas dan argumentatif. Gunakan konsep-konsep sosiologi yang telah kamu pelajari untuk mendukung jawabanmu.

1. Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara remaja berinteraksi, baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Analisislah bagaimana perubahan dan transformasi sosial akibat globalisasi digital tersebut dapat memunculkan masalah sosial baru di kalangan remaja di lingkungan sekitarmu.
2. Masuknya budaya global melalui media digital sering kali dianggap lebih menarik dibandingkan budaya lokal. Evaluasilah bagaimana dominasi budaya global tersebut dapat memengaruhi sikap, nilai, dan solidaritas sosial generasi muda.
3. Gaya hidup konsumtif dan hedonis semakin mudah ditemukan di kalangan remaja seiring dengan berkembangnya media digital dan media sosial. Analisislah hubungan antara globalisasi digital dengan munculnya perilaku konsumtif dan hedonisme sebagai masalah sosial dalam masyarakat.
4. Kemajuan teknologi digital juga memunculkan berbagai bentuk kejahatan siber, seperti penyebaran hoaks, penipuan daring, dan perundungan digital. Nilailah mengapa rendahnya literasi digital dapat memperparah masalah kejahatan siber dan berpotensi menimbulkan konflik sosial.
5. Globalisasi dan era digital tidak dapat dihindari, namun dampak negatifnya dapat diminimalkan. Rancanglah satu upaya atau strategi nyata yang dapat dilakukan generasi muda untuk mengatasi masalah sosial akibat globalisasi digital tanpa menghambat kemajuan teknologi.

Lampiran 9. Soal-soal Post-test**SOAL ESSAY POSTTEST**

Mata Pelajaran : Sosiologi
Kelas : XII
Materi : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital
Waktu : 90 menit

Petunjuk

Jawablah pertanyaan berikut secara argumentatif dan logis. Gunakan konsep-konsep sosiologi yang relevan untuk mendukung jawabanmu.

1. Perkembangan media digital menyebabkan perubahan cara remaja membangun hubungan sosial, baik di sekolah maupun di masyarakat. Analisislah bagaimana perubahan tersebut dapat memengaruhi pola interaksi sosial dan memunculkan masalah sosial baru di kalangan remaja.
2. Media digital mempercepat penyebaran budaya global ke berbagai lapisan masyarakat, terutama generasi muda. Evaluasilah dampak dominasi budaya global terhadap nilai-nilai lokal dan solidaritas sosial di lingkungan masyarakat.
3. Informasi yang beredar di media digital sangat beragam, mulai dari informasi edukatif hingga informasi menyesatkan. Analisislah mengapa rendahnya literasi digital dapat memperbesar dampak negatif globalisasi digital dan berpotensi menimbulkan masalah sosial.
4. Globalisasi digital membawa berbagai perubahan dalam kehidupan sosial, namun tidak semua masyarakat mampu beradaptasi dengan cepat. Jelaskan dampak sosial yang dapat muncul akibat ketidakmampuan generasi muda menyaring pengaruh budaya global di era digital.
5. Globalisasi dan kemajuan teknologi digital perlu disikapi secara bijak agar tidak menimbulkan masalah sosial yang berkepanjangan. Rancanglah satu bentuk aksi sosial atau program nyata yang dapat dilakukan generasi muda untuk menghadapi dampak negatif globalisasi digital secara konstruktif.

Lampiran 10. Lembar Observasi Kemampuan Kolaborasi

LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA

A. Identitas

- Sekolah : SMAN 1 Seluma
- Mata Pelajaran : Sosiologi
- Kelas/Semester : XII / II (Dua)
- Materi : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital
- Kelompok :
- Guru Pengamat :
- Tanggal Observasi :

B. Petunjuk Pengisian

Guru mengamati dan memberikan skor perilaku kolaborasi kelompok selama proses pembelajaran, khususnya pada saat:

- diskusi kelompok,
- analisis masalah sosial,
- perumusan solusi/ pembuatan proyek
- presentasi hasil.

No	Dimensi Kolaborasi	Indikator Perilaku yang Diamati	Skor (1-10)
1	Kejelasan Penyampaian Ide	Kelompok menyampaikan ide secara jelas, runtut, dan sopan	
2	Kemampuan Mendengarkan Aktif	Anggota kelompok saling mendengarkan tanpa memotong pembicaraan	
3	Pelaksanaan Peran Kelompok	Kelompok menjalankan pembagian peran sesuai kesepakatan	
4	Ketepatan dan Komitmen Tugas	Kelompok menyelesaikan tugas tepat waktu	
5	Kepedulian Antaranggota	Anggota kelompok saling membantu saat ada kesulitan	
6	Sikap Menghargai Perbedaan	Kelompok menghargai perbedaan pendapat dan latar belakang	
7	Iklim Kerja Sama Positif	Kelompok menjaga suasana diskusi yang kondusif	
8	Pemecahan Masalah Kolaboratif	Kelompok aktif mencari solusi bersama	
9	Pengambilan Keputusan Bersama	Kelompok mencapai dan menerima kesepakatan	
10	Refleksi dan Umpan Balik	Kelompok melakukan evaluasi sederhana terhadap hasil kerja	

Catatan guru pengamat:

Lampiran 11. Lembar Observasi Keterlaksanaan Proses Pembelajaran

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL)

Mata Pelajaran : Sosiologi

Kelas : XII. G

Berilah tandachecklist(✓) pada kolom jawaban yang tersedia untuk aspek yang diamati!

Aspek Penilaian:

- 1 : Tidak Baik
 2 : Kurang Baik
 3 : Baik
 4 : Sangat Baik

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan					
I.	1. Guru mengucapkan salam				
	2. Guru mengecek kehadiran siswa dan mengkondisikan kelas				
	3. Guru bertanya tentang kesiapan mengikuti pembelajaran				
	4. Guru dan siswa berdo'a sebelum pembelajaran dimulai				
	5. Guru memotivasi dan memberikan pertanyaan apersepsi kepada siswa				
	6. Siswa antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru				
	7. Guru menyampaikan manfaat pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan model pembelajaran				
Kegiatan Inti					
II.	8. Guru meminta siswa untuk mengamati vidio dan gambar permasalahan sosial akibat perubahan sosial dan era digitalisasi.				
	9. Siswa mengamati gambar				
	10. Guru mengorganisasikan siswa dalam kelompok serta membagikan LKPD				

	11. Siswa bekerjasama dan diskusi dengan anggota kelompok				
	12. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok				
	13. Siswa memberikan tanggapan atas presentasi yang dilakukan kelompok lain				
	14. Guru memberikan umpan balik atas presentasi yang dilakukan				
	15. Siswa memperoleh penguatan dari guru				
	16. Guru menuntun siswa memperoleh suatu gambaran atas masalah yang ditemui				
Kegiatan Penutup					
III.	17. Guru dan siswa sama menyimpulkan materi pelajaran				
	18. Guru memberikan reward pada siswa				
	19. Guru dan siswa melakukan refleksi atas kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan				
	20. Guru menginformasikan kepada siswa mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya				
	21. Guru dan siswa berdoa bersama untuk menutup kegiatan proses pembelajaran				
Jumlah					

Selama,

2026

Observer/Pengamat

.....

NIP.

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL)
Merancang Proyek

Mata Pelajaran : Sosiologi

Kelas : XII. H

Berilah tandachecklist(√) pada kolom jawaban yang tersedia untuk aspek yang diamati!

Aspek Penilaian:

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan					
I.	1. Guru mengucapkan salam				
	2. Guru mengecek kehadiran siswa dan mengkondisikan kelas				
	3. Guru bertanya tentang kesiapan mengikuti pembelajaran				
	4. Guru dan siswa berdo'a sebelum pembelajaran dimulai				
	5. Guru memotivasi dan memberikan pertanyaan apersepsi kepada siswa				
	6. Siswa antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru				
	7. Guru menyampaikan manfaat pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan model pembelajaran				
Kegiatan Inti					
II.	8. Guru meminta siswa untuk mengamati video dan gambar materi pembelajaran				
	9. Siswa mengamati gambar dan video				
	10. Guru membagi kelompok proyek, siswa secara berkelompok dibimbing guru menentukan tema proyek				

	11. Siswa dengan fasilitasi guru menyusun rancangan proyek				
	12. Siswa secara berkelompok menyusun jadwal proyek				
	13. Siswa secara berkelompok mempresentasikan hasil rancangan proyek				
	14. Guru memberikan <i>reward</i> kepada siswa				
Kegiatan Penutup					
III.	15. Guru memberikan penguatan kepada siswa				
	16. Gurumemberikantugas kepada siswa untuk meyelesaikan proyek				
	17. Guru menginformasikan kepada siswa untuk menyusun laporan proyek				
	18. Guru dan siswa berdo'a bersama untuk menutup kegiatan proses pembelajaran				
Jumlah					

Seluma, 2026

Observer/Pengamat

.....
NIP.

LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN *PROJECT BASED LEARNING* (PjBL)

Laporan Pelaksanaan Proyek

Mata Pelajaran : Sosiologi

Kelas : XII. H

Berilah tandachecklist(√) pada kolom jawaban yang tersedia untuk aspek yang diamati!

Aspek Penilaian:

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

No.	Aspek Yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
Kegiatan Pendahuluan					
I.	1. Guru mengucapkan salam				
	2. Guru mengecek kehadiran siswa dan mengkondisikan kelas				
	3. Guru bertanya tentang kesiapan mengikuti pembelajaran				
	4. Guru dan siswa berdo'a sebelum pembelajaran dimulai				
	5. Guru memotivasi dan memberikan pertanyaan apersepsi kepada siswa				
	6. Siswa antusias dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru				
	7. Guru menyampaikan manfaat pembelajaran, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran dan model pembelajaran				
Kegiatan Inti					
II.	8. Guru memberikan pembekalan dan pengarahan pada tahap pengumpulan data				
	9. Siswa dibimbing guru melakukan pengolahan data				
	10. Siswa secara berkelompok mempresentasikan hasil proyek				
	11. Guru memberikan <i>reward</i> kepada siswa				

	12. Siswa bersama guru melakukan evaluasi terhadap kegiatan dan tugas proyek				
Kegiatan Penutup					
III.	13. Guru memberikan penguatan kepada siswa				
	14. Guru memberikan pesan-pesan moral terhadap hasil proyek dan kegiatan pembelajaran				
	15. Guru menginformasikan kepada siswa materi pembelajaran pada pertemuan selanjutnya				
	16. Guru dan siswa berdoa bersama untuk menutup kegiatan proses pembelajaran				
Jumlah					

Seluma,

2026

Observer/Pengamat

 NIP.

Lampiran 12. Data Mentah Hasil Penelitian

Tabel L1.1 Skor Butir Soal Pretest Kemampuan Berpikir Kritis Kelas dengan Model Pembelajaran Konvensional

No. Siswa	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Total / Nilai Pretest
1	8	8	9	8	9	42
2	9	9	9	9	9	45
3	9	9	10	10	10	48
4	10	10	10	10	10	50
5	10	10	11	10	11	52
6	11	11	11	11	11	55
7	9	9	10	9	10	47
8	9	10	10	10	10	49
9	10	10	11	11	11	53
10	11	11	11	11	12	56
11	11	11	12	12	12	58
12	12	12	12	12	12	60
13	12	12	12	13	13	62
14	13	13	13	13	13	65
15	13	13	14	13	14	67
16	9	9	9	9	8	44
17	9	9	9	10	9	46
18	10	10	10	10	11	51
19	11	11	11	10	11	54
20	11	11	11	12	12	57
21	12	12	11	12	12	59
22	12	12	12	12	13	61
23	13	12	13	12	13	63
24	13	13	13	13	14	66
25	14	13	14	13	14	68
26	8	9	8	9	9	43
27	9	9	10	10	10	48
28	10	10	11	10	11	52
29	13	13	13	12	13	64

**Tabel L1.2 Skor Butir Soal Posttest Kemampuan Berpikir Kritis Kelas
dengan Model Pembelajaran Konvensional**

No. Siswa	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Total / Nilai Posttest
1	11	11	11	11	11	55
2	11	11	12	12	12	58
3	12	12	12	12	12	60
4	12	12	13	12	13	62
5	12	13	13	12	13	63
6	13	13	13	13	13	65
7	11	12	12	12	12	59
8	12	12	12	12	13	61
9	13	13	13	12	13	64
10	13	13	13	13	14	66
11	13	13	14	14	14	68
12	14	14	14	13	14	69
13	14	14	14	14	14	70
14	14	14	15	14	15	72
15	15	15	15	14	15	74
16	11	11	11	11	12	56
17	11	11	12	12	12	58
18	12	13	13	12	13	63
19	13	13	13	13	13	65
20	13	13	13	14	14	67
21	14	14	14	13	14	69
22	14	14	14	14	14	70
23	14	14	15	14	14	71
24	14	15	15	14	15	73
25	15	15	15	15	15	75
26	11	11	11	11	11	55
27	12	12	12	12	12	60
28	12	13	13	12	13	63
29	14	14	14	14	16	72

Tabel L1.3 Skor Butir Soal Pretest Kemampuan Berpikir Kritis Kelas PBL

No. Siswa	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Total / Nilai Pretest
1	8	9	8	9	9	43
2	9	9	9	9	9	45
3	9	9	10	10	10	48
4	10	10	10	10	10	50
5	10	10	11	10	11	52
6	11	11	11	11	10	54
7	11	11	11	11	12	56
8	11	12	11	12	12	58
9	12	12	12	12	12	60
10	12	12	12	13	13	62
11	13	13	13	12	13	64
12	13	13	13	14	13	66
13	14	14	14	13	13	68
14	14	14	14	14	14	70
15	9	9	10	9	10	47
16	9	10	10	10	10	49
17	10	10	10	10	11	51
18	10	11	11	10	11	53
19	11	11	11	11	11	55
20	11	11	11	12	12	57
21	12	12	11	12	12	59
22	12	12	12	12	13	61
23	13	12	13	12	13	63
24	13	13	13	13	13	65
25	13	13	14	13	14	67
26	8	9	9	9	9	44
27	9	9	10	10	10	48
28	10	10	11	10	11	52
29	14	14	14	13	14	69

Tabel L1.4 Skor Butir Soal Posttest Kemampuan Berpikir Kritis Kelas PBL

No. Siswa	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Total / Nilai Posttest
1	12	13	13	12	13	63
2	13	13	13	13	13	65
3	13	14	14	13	14	68
4	14	14	14	14	14	70
5	14	14	15	14	15	72
6	15	15	15	15	14	74
7	15	15	15	15	15	75
8	15	15	15	16	16	77
9	16	16	15	15	16	78
10	16	16	16	16	16	80
11	16	16	17	16	17	82
12	17	17	17	16	16	83
13	17	17	17	17	17	85
14	17	17	18	17	18	87
15	13	13	14	13	14	67
16	13	14	14	14	14	69
17	14	14	14	14	15	71
18	14	15	15	14	15	73
19	15	15	15	15	14	74
20	15	15	15	16	15	76
21	16	16	15	15	16	78
22	16	16	16	15	16	79
23	16	16	17	16	16	81
24	16	17	17	16	17	83
25	17	17	17	16	17	84
26	12	13	13	13	13	64
27	13	14	14	13	14	68
28	14	14	15	14	15	72
29	17	17	18	17	17	86

Tabel L1.5 Skor Butir Soal Pretest Kemampuan Berpikir Kritis Kelas PjBL

No. Siswa	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Total Pretest
1	8	8	8	9	9	42
2	9	9	9	9	9	45
3	9	9	10	10	10	48
4	10	10	10	10	10	50
5	10	10	11	10	11	52
6	11	11	11	11	10	54
7	11	11	11	11	12	56
8	11	12	11	12	12	58
9	12	12	12	12	12	60
10	12	12	12	13	13	62
11	13	13	13	12	13	64
12	13	13	13	14	13	66
13	14	14	14	13	13	68
14	14	14	14	14	14	70
15	9	9	10	9	10	47
16	9	10	10	10	10	49
17	10	10	10	10	11	51
18	10	11	11	10	11	53
19	11	11	11	11	11	55
20	11	11	11	12	12	57
21	12	12	11	12	12	59
22	12	12	12	12	13	61
23	13	12	13	12	13	63
24	13	13	13	13	13	65
25	13	13	14	13	14	67
26	8	9	9	9	9	44
27	9	9	10	10	10	48
28	10	10	11	10	11	52

Tabel L1.6 Skor Butir Soal Posttest Kemampuan Berpikir Kritis Kelas PjBL

No. Siswa	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Total Pretest
1	14	14	14	14	14	70
2	14	15	15	14	15	73
3	15	15	15	15	16	76
4	15	16	16	15	16	78
5	16	16	16	16	16	80
6	16	17	17	16	16	82
7	16	17	17	17	16	83
8	17	17	17	17	17	85
9	17	18	17	17	18	87
10	18	18	17	17	18	88
11	18	18	18	18	18	90
12	18	19	19	18	18	92
13	18	19	19	19	18	93
14	19	19	19	19	19	95
15	15	15	15	15	15	75
16	15	16	16	15	15	77
17	16	16	16	15	16	79
18	16	16	17	16	16	81
19	16	17	17	17	16	83
20	17	17	17	17	17	85
21	17	18	17	17	18	87
22	18	18	18	17	18	89
23	18	18	18	18	18	90
24	18	19	19	18	18	92
25	19	19	19	18	19	94
26	14	14	15	14	15	72
27	15	15	15	15	16	76
28	16	16	16	16	16	80

Skor Kemampuan Kolaborasi Siswa

Tabel L2.1 Data Kemampuan Kolaborasi Kelas Konvensional

Kelompok	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4	Rata- rata
K1	62	62	65	67	64
K2	63	66	67	68	66
K3	60	62	63	63	62
K4	63	64	66	67	65
K5	64	67	68	69	67
K6	61	62	64	65	63

Tabel L2.2 Data Kemampuan Kolaborasi Kelas PBL

Kelompok	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4	Rata- rata
K1	63	68	75	82	72
K2	65	72	78	81	74
K3	60	70	74	76	70
K4	62	74	76	80	73
K5	65	76	78	85	76
K6	62	71	74	77	71

Tabel L2.3 Data Kemampuan Kolaborasi Kelas PjBL

Kelompok	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Pertemuan 4	Rata- rata
K1	73	77	87	95	83
K2	75	84	88	93	85
K3	76	84	92	96	87
K4	73	77	90	96	84
K5	72	74	85	93	81
K6	70	76	86	96	82

Lampiran 13. Lembar Validasi Ahli Instrumen

LEMBAR VALIDASI MODUL AJAR

Judul Tesis : Model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Project Based Learning* (PjBL) untuk Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII SMAN 1 Seluma

Pembimbing : 1. Dr. Risnanosanti, M.Pd
2. Dr. Hilyati Milla, M.Pd

Mata Pelajaran : SOSIOLOGI

Bab : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital

Sub Bab : Upaya mengatasi masalah akibat globalisasi pada era digital

Semester : II (Genap)

Kelas : XII (Dua Belas)

Lembar penilaian rencana perencanaan pembelajaran mendalam ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya modul ajar tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini diucapkan terima kasih.

Petunjuk pengisian lembar penilaian:

1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun skala penilaian adalah sebagai berikut:

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Baik Sekali

2. Kolom paling kanan berisi kolom komentar dan saran jika ada kesalahan.
Bapak/Ibu dimohon memberi saran, kritik atau masukan pada lembar terakhir.

IDENTITAS MATA PELAJARAN

No.	Butir Penilaian	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
Indikator Penilaian: Kejelasan dan Kelengkapan Identitas							
1.	Mencantumkan nama satuan pendidikan						v
2.	Mencantumkan nama penyusun						v
3.	Mencantumkan nama mata pelajaran						v
4.	Mencantumkan kelas						v
5.	Mencantumkan semester						v
6.	Mencantumkan alokasi waktu						v
7.	Mencantumkan dimensi profil lulusan						v
8.	Mencantumkan capaian pembelajaran						v
9.	Mencantumkan lintas disiplin ilmu						v
10.	Mencantumkan tujuan pembelajaran						v
11.	Mencantumkan topik pembelajaran						v
12.	Mencantumkan praktik pedagogis						v
13.	Mencantumkan kemitraan pembelajaran						v
14.	Mencantumkan lingkungan pembelajaran						v
15.	Mencantumkan pemanfaatan digital						v
Indikator Penilaian: Ketepatan Alokasi Waktu							
16.	Keefektipan waktu yang dialokasikan untuk mencapai tujuan						v
17.	Keefisienan waktu yang dialokasikan					v	

RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

No.	Butir Penilaian	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
	Indikator Penilaian: Rumusan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran					v	
18.	Penjabaran tujuan pembelajaran mengacu pada capaian pembelajaran					v	
19.	Menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur/diamati					v	
20.	Keterkaitan dan keterpaduan antara capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran					v	

MATERI PEMBELAJARAN

No.	Butir Penilaian	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
	Indikator Penilaian: Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran						
21.	Kesesuaian materi pembelajaran yang disajikan dengan tujuan pembelajaran					v	
	Indikator Penilaian: Kesesuaian dengan Kemampuan dan Kebutuhan Belajar Siswa						
22.	Keterkaitan dan keterpaduan antara capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran					v	
23.	Memperhatikan perbedaan tingkat kemampuan siswa				v		
24.	Berorientasi pada kebutuhan belajar siswa					v	

PEMILIHAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

No.	Butir Penilaian	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
	Indikator Penilaian: Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran						
25.	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					v	
	Indikator Penilaian: Kesesuaian dengan Materi						

Pembelajaran							
26.	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan materi pembelajaran					v	
Indikator Penilaian: Kesesuaian dengan Karakteristik Siswa							
27.	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan karakteristik siswa					v	
28.	Pemberdayaan siswa dalam kegiatan pembelajaran					v	

KEGIATAN PEMBELAJARAN

No.	Butir Penilaian	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
Indikator Penilaian: Kesesuaian dengan Standar Proses							
29.	Ketepatan apersepsi dan motivasi pada kegiatan pendahuluan					v	
30.	Ketepatan pada kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup dirancang runtut dan bermakna					v	
31.	Ketepatan penarikan kesimpulan, refleksi pada kegiatan penutup					v	
Indikator Penilaian: Kesesuaian Pembelajaran dengan Saintific							
32.	Kesesuaian dengan langkah-langkah pembelajaran					v	
33.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara kritis dan sistematis					v	

PEMILIHAN SUMBER BELAJAR

No.	Butir Penilaian	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
Indikator Penilaian: Kesesuaian Sumber Belajar dengan Tujuan Pembelajaran							
34.	Kesesuaian sumber belajara dengan materi pembelajaran					v	
Indikator Penilaian: Kesesuaian Sumber Belajar dengan Tujuan Pembelajaran							
35.	Kesesuaian sumber belajar dan materi pembelajaran					v	
Indikator Penilaian: Kesesuaian Sumber Belajar dan Karakteristik Siswa							
36.	Kesesuaian sumber belajar dan karakteristik siswa					v	

KOMENTAR DAN SARAN

KEKUATAN MODUL AJAR:

1. KELENGKAPAN KOMPONEN:

- ❖ Semua komponen modul ajar sesuai Kurikulum Merdeka tercantum lengkap
- ❖ Identitas mata pelajaran sangat jelas dan sistematis
- ❖ Dimensi profil lulusan terintegrasi dengan baik dalam pembelajaran

2. CAPAIAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN:

- ❖ Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas menggunakan kata kerja operasional
- ❖ Gradasi kognitif (C1-C6) terdistribusi baik across pertemuan
- ❖ Keterkaitan CP dengan tujuan pembelajaran sangat kuat

3. DESAIN PEMBELAJARAN:

- ❖ Ketiga model (Konvensional, PBL, PjBL) dirancang dengan sintaks yang benar
- ❖ Langkah pembelajaran runtut dan bermakna
- ❖ Diferensiasi pembelajaran dipertimbangkan dengan baik
- ❖ Integrasi teknologi digital sangat baik (Google Classroom, Kahoot, dll)

4. ASESMEN:

- ❖ Asesmen diagnostik, formatif, dan sumatif lengkap dan variatif
- ❖ Soal pre-test dan post-test berkualitas tinggi (sudah divalidasi sebelumnya)
- ❖ Jurnal reflektif mendorong metakognisi siswa

ASPEK YANG PERLU DIPERBAIKAN:

1. ALOKASI WAKTU:

- ❖ Alokasi 10 JP untuk materi yang kompleks perlu dievaluasi
- ❖ Untuk PBL dan PjBL, mungkin perlu 12-14 JP agar tidak terburu-buru
- ❖ Breakdown waktu per kegiatan belum spesifik di setiap pertemuan

2. MATERI PEMBELAJARAN:

- ❖ Pada bagian C (Karakteristik Materi), ada indikasi duplikasi: "Keterkaitan dan keterpaduan antara CP dan tujuan pembelajaran" muncul di 2 tempat (B dan C)
- ❖ Perlu penambahan peta konsep materi untuk memudahkan siswa melihat big picture

3. KEGIATAN PEMBELAJARAN:

- ❖ Modul Konvensional: Perlu lebih banyak aktivitas student-centered
- ❖ Modul PBL: Waktu untuk tahap penyelidikan masalah perlu lebih detail
- ❖ Modul PjBL: Timeline pengerjaan proyek belum eksplisit

4. SUMBER BELAJAR:

- ❖ Belum ada daftar sumber belajar spesifik (judul buku, link artikel, video)
- ❖ Perlu menambahkan QR code untuk akses digital resources

5. TEKNIK:

- ❖ Ada inkonsistensi penomoran di beberapa bagian
- ❖ Format penulisan NIP perlu diseragamkan

REKOMENDASI AKHIR:

- ❖ SANGAT LAYAK DIGUNAKAN dengan revisi minor
- ❖ Perbaiki alokasi waktu dan breakdown per kegiatan
- ❖ Tambahkan lampiran: daftar sumber belajar lengkap dan peta konsep
- ❖ Revisi bagian yang duplikat
- ❖ Modul ini menunjukkan pemahaman mendalam tentang pembelajaran berbasis masalah dan proyek

CATATAN KHUSUS:

Modul ajar ini merupakan contoh praktik baik (best practice) dalam mendesain pembelajaran Sosiologi yang kontekstual, bermakna, dan berpusat pada siswa. Sangat sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian di atas, Perencanaan Pembelajaran Mendalam (PPM) yang dikembangkan ini dinyatakan.

a. Layak diuji cobakan tanpa revisi	
b. Layak diuji cobakan dengan revisi	B
c. Tidak layak diuji cobakan	

(Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan)

Bengkulu, 17 Januari 2026

Validator,



Dr. Drs. Rifa'i, M.Pd

NIDN. 0205086401

LEMBAR VALIDASI
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Judul Tesis : Model *Problem Based Learning (PBL)* dan *Project Based Learning (PjBL)* untuk Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII SMAN 1 Seluma

Pembimbing : 1. Dr. Risnanosanti, M.Pd
 2. Dr. Hilyati Milla, M.Pd

Mata Pelajaran : SOSIOLOGI

Bab : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital

Sub Bab : Upaya mengatasi masalah akibat globalisasi pada era digital

Semester : II (Genap)

Kelas : XII (Dua Belas)

TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan Lembar Kerja Siswa (LKPD) dalam pelaksanaan pembelajaran Sosiologi.

PETUNJUK

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda checlisk (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Baik Sekali

Jika ada yang perlu dikomentari/disarankan untuk perbaikan mohon ditulis pada bagian perbaikan/saran atau langsung pada lembar soal.

Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
Isi yang Disajikan:						
1.	LKPD disajikan sesuai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran					v
2.	Merupakan materi/tugas yang esensial					v
3.	Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognisi siswa				v	
4.	Setiap kegiatan yang disajikan mempunyai tujuan yang jelas					v
5.	Kegiatan disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu					v
Bahasa:						
6.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD					v
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kognisi siswa				v	
8.	Bahasa yang digunakan komunikatif					v
9.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah dimengerti					v
10.	Kejelasan petunjuk atau arahan					v

Rekomendasi Validator:

KEKUATAN INSTRUMEN:

1. LKPD dirancang dengan baik untuk tiga model pembelajaran (Konvensional, PBL, dan PjBL)
2. Setiap LKPD memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur
3. Struktur LKPD sistematis: identitas, tujuan, petunjuk, kegiatan, hingga refleksi
4. Tahapan pembelajaran (PBL & PjBL) sudah sesuai dengan sintaks model pembelajaran
5. Bahasa komunikatif dan sesuai tingkat kognitif siswa SMA kelas XII
6. Terdapat kolom refleksi individu dan kelompok yang mendorong metakognisi
7. Aspek penilaian jelas dan komprehensif

ASPEK YANG PERLU DIPERBAIKAN:

1. LKPD KONVENSIONAL:

- ❖ Kegiatan masih terlalu sederhana, kurang menantang untuk level C4-C6
- ❖ Belum ada scaffolding yang cukup untuk siswa menganalisis secara mendalam
- ❖ Pertanyaan di Kegiatan 3 perlu lebih spesifik dan terstruktur

2. LKPD PBL:

- ❖ Pada "Tahap 1 - Identifikasi Masalah": perlu panduan lebih detail tentang kriteria masalah yang baik
- ❖ Tabel "Aktor yang Terlibat" di Tahap 2 perlu kolom tambahan untuk peran masing-masing aktor
- ❖ Perlu contoh konkret penggunaan perspektif sosiologi di Tahap 3

3. LKPD PjBL:

- Perlu kriteria yang lebih jelas untuk pemilihan bentuk proyek
- Rubrik penilaian produk proyek sebaiknya dilampirkan dalam LKPD
- Pembagian tugas kelompok perlu lebih spesifik (siapa mengerjakan apa)

REKOMENDASI:

1. LAYAK DIGUNAKAN dengan perbaikan minor pada struktur dan kelengkapan panduan
2. Tambahkan contoh/template untuk membantu siswa memahami output yang diharapkan
3. Perbaiki numbering tahapan di LKPD PjBL
4. Sediakan rubrik penilaian detail untuk setiap jenis produk proyek

Bengkulu, 17 Januari 2026

Validator



Dr. Drs. Rifa'i, M.Pd

NIDN. 0205086401

LEMBAR VALIDASI
SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Judul Tesis : Model *Problem Based Learning (PBL)* dan *Project Based Learning (PjBL)* untuk Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII SMAN 1 Seluma

Pembimbing : 1. Dr. Risnanosanti, M.Pd
 2. Dr. Hilyati Milla, M.Pd

Mata Pelajaran : SOSIOLOGI

Bab : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital

Sub Bab : Upaya mengatasi masalah akibat globalisasi pada era digital

Semester : II (Genap)

Kelas : XII (Dua Belas)

Petunjuk:

Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda checlisk (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5: Baik Sekali

Jika ada yang perlu dikomentari/disarankan untuk perbaikan mohon ditulis pada bagian perbaikan/saran atau langsung pada lembar soal.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
Materi atau Isi						
1.	Soal sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai					v

2.	Soal sesuai dengan indikator pemahaman konsep yang diukur					v
3.	Soal sesuai kemampuan pemahaman konsep yang diukur				v	
Kontruksi						
4.	Adanya petunjuk yang jelas tentang cara pengerjaan soal				v	
5.	Tidak membuat siswa bingung dalam memahami soal					v
6.	Perintah yang digunakan dalam soal disajikan dengan jelas					v
7.	Soal tidak diulang-ulang					v
Bahasa						
8.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					v
9.	Menggunakan bahasa yang komunikatif					v
10.	Menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dipahami					v
Jumlah Skor						48
Jumlah Total						50

Komentar dan Saran:

KEKUATAN INSTRUMEN:

1. ✓ Soal sangat sesuai dengan capaian pembelajaran dan indikator yang ditetapkan
2. ✓ Tingkat kognitif (C4-C6) sudah proporsional dan menantang untuk siswa kelas XII
3. ✓ Kunci jawaban sangat komprehensif dengan rujukan teori sosiologi yang kuat
4. ✓ Rubrik penskoran jelas dan terukur dengan kriteria yang spesifik
5. ✓ Bahasa Indonesia baku dan komunikatif, sesuai level siswa SMA

ASPEK YANG PERLU DIPERBAIKI:

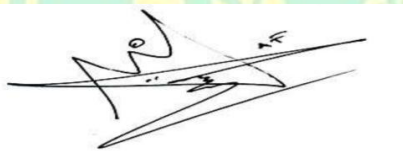
1. Pada soal nomor 3 (Konsumerisme), ada sedikit tumpang tindih dengan materi budaya global di nomor 2. Pertimbangkan untuk lebih memfokuskan pada aspek perilaku ekonomi digital.
2. Waktu 90 menit untuk 5 soal essay level tinggi perlu dievaluasi - mungkin terlalu singkat mengingat kompleksitas analisis yang diharapkan. Pertimbangkan 100-120 menit.
3. Tambahkan contoh konkret pada petunjuk soal agar siswa lebih memahami format jawaban yang diharapkan.

REKOMENDASI:

- ✓ Instrumen SANGAT LAYAK digunakan dengan sedikit perbaikan pada alokasi waktu
- ✓ Kualitas akademik sangat baik dan sesuai standar penilaian HOTS

Bengkulu, 17 Januari 2026

Validator,



Dr. Drs. Rifa'i, M.Pd

NIDN. 0205086401

LEMBAR VALIDASI
LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN KOLABORASI SISWA

Judul Tesis : Model *Problem Based Learning (PBL)* dan *Project Based Learning (PjBL)* untuk Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII SMAN 1 Seluma

Pembimbing : 1. Dr. Risnanosanti, M.Pd
 2. Dr. Hilyati Milla, M.Pd

TUJUAN

Validasi lembar observasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap indikator pengamatan telah sesuai dengan konstruk yang diukur, memiliki kejelasan makna operasional, serta dapat diamati secara objektif dan sistematis selama proses pembelajaran. Melalui penilaian para ahli, lembar observasi dievaluasi dari aspek kesesuaian indikator, kejelasan redaksi, dan keterlaksanaan di lapangan, sehingga instrumen yang digunakan benar-benar layak, valid, dan mampu menggambarkan kondisi serta perilaku siswa secara akurat dalam konteks penelitian.

PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda checlisk (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

- 1: Tidak Sesuai
- 2: Kurang Sesuai
- 3 : Sesuai
- 4 : Sangat Sesuai

2. Jika ada yang perlu dikomentari/disarankan untuk perbaikan mohon ditulis pada kolom perbaikan/saran atau langsung dapat menuliskan pada naskah yang perlu direvisi.

3. Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A. Petunjuk					
1.	Petunjuk pengisian instrumen jelas				v
2.	Petunjuk tidak menimbulkan penafsiran ganda				v
B. Isi					
3.	Pernyataan disajikan secara sistematis				v
4.	Kalimat pernyataan diungkap secara lugas				v
5.	Kalimat pernyataan singkat dan jelas			v	
C. Bahasa					
6.	Penggunaan kaidah bahasa sesuai dengan pedoman ejaan yang disempurnakan				v
7.	Menggunakan bahasa yang komunikatif				v
8.	Struktur kalimatnya sederhana			v	
9.	Sesuai dengan tingkat umur/jenjang responden				v

Komentar dan Saran:**KEKUATAN INSTRUMEN:**

- ✓ Dimensi kolaborasi sudah komprehensif (komunikasi, tanggung jawab, empati, pemecahan masalah, refleksi)
- ✓ Indikator operasional jelas dan dapat diamati secara objektif
- ✓ Rubrik 4 level memberikan gradasi penilaian yang baik
- ✓ Konteks PBL dan materi globalisasi digital terintegrasi dengan baik dalam deskripsi
- ✓ Petunjuk pengisian cukup jelas untuk observer

ASPEK YANG PERLU DIPERBAIKI:

- Pada indikator "Refleksi Kolaboratif" (dimensi 5), deskriptor perilaku masih terlalu abstrak. Perlu contoh konkret seperti: "Siswa menyampaikan evaluasi proses kerja kelompok setelah presentasi"

2. Lembar pengamatan hanya memiliki 7 indikator, sementara dimensi ada 5 dengan 10 sub-indikator (5a, 5b, dst). Perlu kejelasan apakah 7 indikator sudah mewakili atau perlu diperluas.
3. Tambahkan kolom "Tidak Teramati (0)" untuk kondisi dimana perilaku sama sekali tidak muncul, agar lebih objektif.
4. Pertimbangkan untuk menambahkan contoh perilaku spesifik pada setiap skor di rubrik.

REKOMENDASI:

- ✓ Instrumen **LAYAK** digunakan dengan perbaikan pada kejelasan indikator pengamatan
- ✓ Perlu pelatihan singkat untuk observer agar penilaian konsisten

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas terhadap aspek petunjuk, isi, dan bahasa, instrumen lembar observasi kolaborasi siswa ini dinyatakan.

a. Instrumen tidak dapat digunakan	
b. Instrumen dapat digunakan dengan banyak perbaikan	
c. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit perbaikan	C
d. Instrumen dapat digunakan	

(Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan)

Bengkulu, 17 Januari 2026

Validator,



Dr. Drs. Rifa'i, M.Pd

NIDN. 0205086401

LEMBARVALIDASI MODUL AJAR

JudulTesis : Model *Problem Based Learning (PBL)* dan *Project Based Learning (PjBL)* untuk Kemampuan Berpikir Kritis dan KemampuanKolaborasiSiswapadaMataPelajaran SosiologiKelasXIISMAN1Seluma

Pembimbing : 1. Dr.Risnanosanti,M.Pd
2. Dr.HilyatiMilla,M.Pd

MataPelajaran : SOSIOLOGI

Bab : MasalahSosialAkibatGlobalisasidanEraDigital

SubBab : Upayamengatasimasalahakibatglobalisasipadaera digital

Semester : II (Genap)

Kelas : XII(DuaBelas)

Lembar penilaian rencana perencanaan pembelajaran mendalam ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya modul ajar tersebut digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket ini diucapkan terima kasih.

Petunjukpengisianlembarpenilaian:

1. Bapak/Ibu

dimohonmemberikanpenilaiandenganmemberikantandachecklist(√)

pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun skala penilaian adalah sebagai berikut:

- 1 :TidakBaik
- 2 :KurangBaik
- 3 Cukup Baik
- 4 :Baik
- 5 :BaikSekali

2. Kolompalingkananberisikolomkomentardansaranjikaadakesalahan.Bap
ak/Ibu dimohon memberi saran, kritik atau masukan pada lembar

terakhir.

A. IDENTITAS MATA PELAJARAN

No.	ButirPenilaian	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
IndikatorPenilaian:Kejelasan dan KelengkapanIdentitas							
1.	Mencantumkanamasatuanpendidikan					√	
2.	Mencantumkanamapenyusun					√	
3.	Mencantumkanamatapelajaran					√	
4.	Mencantumkankelas					√	
5.	Mencantumkansemester					√	
6.	Mencantumkanalokasiwaktu					√	
7.	Mencantumkanimensiprofillulusan					√	
8.	Mencantumkanapaianpembelajaran					√	
9.	Mencantumkanlintasdisiplinilmu					√	
10.	Mencantumkantujuanpembelajaran					√	
11.	Mencantumkanopikpembelajaran					√	
12.	Mencantumkanpraktikpedagogis					√	
13.	Mencantumkankemitraanpembelajaran					√	
14.	Mencantumkanlingkungan Pembelajaran					√	
15.	Mencantumkanpemanfaatandigital					√	
IndikatorPenilaian:KetepatanAlokasi Waktu							
16.	Keefektipanwaktuyangdialokasikan untuk mencapai tujuan				√		Alokasiwaktu pembelajaran sudah efektif untuk

						mencapai tujuan pembelajaran, namun perlu fleksibilitas pada tahap diskusi dan refleksi.
17.	Keefisienan waktu yang dialokasikan				√	Penggunaan waktu pembelajaran sudah efisien, meskipun pengaturan durasi kegiatan intimasi dapat disederhanakan agar lebih optimal.

B. RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

No.	ButirPenilaian	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
Indikator Penilaian: Rumusan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran							
18.	Penjabaran tujuan pembelajaran mengacupadacapaianpembelajaran					√	
19.	Menggunakankatakerjaoperasional yang dapat diukur/diamati					√	
20.	Keterkaitandanketerpaduanantara capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran				√		Keterpaduan CP dan TP sudah baik, namun akan lebih kuat jika hubungan denganindikator asesmen ditegaskan secara eksplisit.

C. MATERI PEMBELAJARAN

No.	ButirPenilaian	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
IndikatorPenilaian:Kesesuaiaandengan Tujuan Pembelajaran							
21.	Kesesuaianmateripembelajaran yang disajikan dengantujuan pembelajaran					√	
Indikator Penilaian: Kesesuaian dengan Kemampuan danKebutuhanBelajarSiswa							
22.	Keterkaitandanketerpaduanantara capaianpembelajarandantujuan pembelajaran					√	
23.	Memperhatikanperbedaantingkat kemampuan siswa				√		Materi pembelajaran telah memperhatikan perbedaan tingkat kemampuan siswa, namun masih dapat diperkaya dengan variasi tingkat tantangan.
24.	Berorientasipadakebutuhanbelajar siswa				√		Materi pembelajaran berorientasi padakebutuhan belajar siswa dan akan lebih optimal jika ditambahkan contoh kasus lokal atau aktual.

D. PEMILIHAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

No.	ButirPenilaian	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
IndikatorPenilaian:Kesesuaiaandengan Tujuan Pembelajaran							
25.	Kesesuaianpendekatanpembelajaran dengan tujuan pembelajaran					√	
IndikatorPenilaian:Kesesuaiaandengan Materi Pembelajaran							
26.	Kesesuaianpendekatanpembelajaran dengan materi pembelajaran					√	
IndikatorPenilaian:Kesesuaiaandengan Karakteristik Siswa							
27.	Kesesuaianpendekatanpembelajaran dengan karakteristik siswa					√	
28.	Pemberdayaansiswadalamkegiatan pembelajaran					√	

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

No.	ButirPenilaian	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
IndikatorPenilaian:Kesesuaiandengan Standar Proses							
29.	Ketepatanapersepsidanmotivasi pada				√		Kegiatan apersepsi dan motivasi sudah relevandengan materi pembelajaran, namun masih dapatdiperkuat agar lebih menggugah minatbelajar

							siswa.
	kegiatan pendahuluan						
30.	Ketepatan pada kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup dirancang runtut dan bermakna					√	
31.	Ketepatan menarik kesimpulan, refleksi pada kegiatan penutup				√		Kegiatan menarik kesimpulan dan refleksi telah dilakukan, namun perlu penegasan dalam bentuk refleksi tertulis agar lebih terstruktur.
Indikator Penilaian: Kesesuaian Pembelajaran dengan Saintific							
32.	Kesesuaian dengan langkah-langkah pembelajaran					√	
33.	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara kritis dan sistematis					√	

F. PEMILIHAN SUMBER BELAJAR

No.	ButirPenilaian	Skor					Catatan
		1	2	3	4	5	
IndikatorPenilaian:KesesuaianSumber Belajar dengan Tujuan Pembelajaran							
34.	Kesesuaiansumberbelajaradengan materi pembelajaran					√	
IndikatorPenilaian:KesesuaianSumber Belajara dengan Tujuan Pembelajaran							

35.	Kesesuaian sumber belajar dan materi pembelajaran					√	
Indikator Penilaian: Kesesuaian Sumber Belajar dan Karakteristik Siswa							
36.	Kesesuaian sumber belajar dan karakteristik siswa					√	Sumber belajar sesuai dengan karakteristik siswa SMA, meskipun masih dapat diperkaya dengan variasi sumber yang lebih kontekstual.

G. KOMENTAR DAN SARAN

Secara keseluruhan modul ajar telah memenuhi prinsip Perencanaan Pembelajaran Mendalam dan layak digunakan dalam penelitian. Revisi yang disarankan bersifat minor pada aspek penajaman refleksi, fleksibilitas waktu, dan penguatan konteks lokal.

H. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian di atas, Perencanaan Pembelajaran Mendalam (PPM) yang dikembangkan ini dinyatakan.

a. Layak diujicobakan tanpa revisi	
☒ b. Layak diujicobakan dengan revisi	
c. Tidak layak diujicobakan	

(Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan)

Boyolali, 12 Januari 2026

Validator,



Maharromiyati, S.Pd, M.Pd

NIP.198609102009032010

LEMBARVALIDASI

LEMBARKERJAPESERTADIDIK(LKPD)

JudulTesis : Model *Problem Based Learning (PBL)* dan *Project Based Learning (PjBL)* untuk Kemampuan Berpikir Kritis dan Kemampuan Kolaborasi Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XI ISMAN 1 Selama

Pembimbing : 1. Dr. Risnanosanti, M.Pd
2. Dr. Hilyati Milla, M.Pd

Mata Pelajaran : SOSIOLOGI

Bab : Masalah Sosial Akibat Globalisasi dan Era Digital

Sub Bab : Upaya mengatasi masalah akibat globalisasi pada era digital

Semester : II (Genap)

Kelas : XII (Dua Belas)

A. TUJUAN

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan Lembar Kerja Siswa (LKPD) dalam pelaksanaan pembelajaran Sosiologi.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

- 1 : Tidak Baik
- 2 : Kurang Baik
- 3 : Cukup Baik
- 4 : Baik
- 5 : Baik Sekali

2. Jika ada yang perlu dikomentari/disarankan untuk perbaikan mohon ditulis pada bagian perbaikan/saran atau langsung pada lembar soal.
3. Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
Isi yang Disajikan:						
1.	LKPD disajikan sesuai capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran					√
2.	Merupakan materi/tugas yang esensial					√
3.	Masalah yang diangkat sesuai dengan tingkat kognisi siswa					√
4.	Setiap kegiatan yang disajikan mempunyai tujuan yang jelas					√
5.	Kegiatan disajikan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu					√
Bahasa:						
6.	Penggunaan bahasa sesuai dengan EYD					√
7.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kognisi siswa					√
8.	Bahasa yang digunakan komunikatif					√
9.	Kalimat yang digunakan jelas dan mudah Dimengerti					√
10.	Kejelasan petunjuk atau arahan				√	

Rekomendasi Validator:

LKPD telah disusun sesuai capaian dan tujuan pembelajaran, mendorong berpikir kritis dan kolaborasi siswa. Bahasa komunikatif dan tugas bersifat kontekstual. Perlu sedikit perbaikan pada kejelasan petunjuk kerja agar lebih operasional bagi siswa.

Boyolali, 12 Januari 2026

Validator,



Maharromiyati, S.Pd, M.Pd

NIP.198609102009032010



LEMBAR VALIDASI

SOALPRETESTDANPOSTTEST

JudulTesis : Model *Problem Based Learning (PBL)* dan *Project Based Learning (PjBL)* untuk Kemampuan Berpikir KritisdanKemampuanKolaborasiSiswapadaMata PelajaranSosiologiKelasXIISMAN1 Selama

Pembimbing : 1. Dr.Risnanosanti,M.Pd
2. Dr.HilyatiMilla,M.Pd

MataPelajaran : SOSIOLOGI

Bab : MasalahSosialAkibatGlobalisasidanEraDigital

SubBab : Upayamengatasimasalahakibatglobalisasipadaera digital

Semester : II (Genap)

Kelas : XII(DuaBelas)

Petunjuk:

1. Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberikan tanda checlisk (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:
 - 1 :TidakBaik
 - 2 :KurangBaik
 - 3 :Cukup Baik
 - 4 :Baik
 - 5 :BaikSekali
2. Jika ada yang perlu dikomentari/disarankan untuk perbaikan mohon ditulis padabagian perbaikan/saran atau langsung pada lembar soal.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Materi atau Isi						
1.	Soal sesuai tujuan pembelajaran yang ingin Dicapai					√
2.	Soal sesuai dengan indikator pemahaman konsep yang diukur					√
3.	Soal sesuai kemampuan pemahaman konsep yang diukur					√
B. Kontruksi						
4.	Adanya petunjuk yang jelas tentang cara pengerjaan soal					√
5.	Tidak membuat siswa bingung dalam memahami soal					√
6.	Perintah yang digunakan dalam soal disajikan dengan jelas				√	
7.	Soal tidak diulang-ulang				√	
C. Bahasa						
8.	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia					√
9.	Menggunakan bahasa yang komunikatif					√
10.	Menggunakan kalimat yang jelas dan mudah Dipahami					√
Jumlah Skor						
Jumlah Total						

KomentardanSaran:

Soalpretestdanposttesttelahsesuaidengantujuanpembelajarandani ndikatorberpikir kritis(C4–C6).Redaksisoaljelasdankontekstual.D isarankanmemastikankesetaraantingkatkesulitanantarasoalpretestdan posttest.

Boyolali,12Januari2026

Validator,



Maharromiyati, S.Pd, M.Pd

NIP.198609102009032010



LEMBARVALIDASI

LEMBAROBSERVASIKEMAMPUANKOLABORASISISWA

JudulTesis : Model *Problem Based Learning (PBL)* dan *Project Based Learning (PjBL)* untuk Kemampuan Berpikir KritisdanKemampuanKolaborasiSiswapadaMata PelajaranSosiologiKelasXIISMAN1 Selama

Pembimbing : 1. Dr.Risnanosanti,M.Pd
2. Dr.HilyatiMilla,M.Pd

A. TUJUAN

Validasi lembar observasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa setiap indikator pengamatan telah sesuai dengan konstruk yang diukur, memiliki kejelasan makna operasional, serta dapat diamati secara objektif dan sistematis selama proses pembelajaran. Melalui penilaian para ahli, lembar observasi dievaluasi dari aspek kesesuaian indikator, kejelasan redaksi, dan keterlaksanaan di lapangan, sehingga instrumen yang digunakan benar-benar layak, valid, dan mampu menggambarkan kondisi serta perilaku siswa secara akurat dalam konteks penelitian.

B. PETUNJUK

2. Bapak/Ibudimohonmemberikanpenilaiandenganmemberikantanda ceklis (✓) pada kolomskorpenilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut:

- 1 :TidakSesuai
- 2 :KurangSesuai
- 3 :Sesuai
- 4 :SangatSesuai

2. Jika ada yang perlu dikomentari/disarankan untuk perbaikan mohon dituliskan pada kolomperbaikan/saranataulangsendapatmenuliskanpadanaskahyang perlu direvisi.

3. Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
A. Petunjuk					
1.	Petunjuk pengisian instrumen jelas				√
2.	Petunjuk tidak menimbulkan penafsiran Ganda			√	
B. Isi					
3.	Pernyataan disajikan secara sistematis				√
4.	Kalimat pernyataan diungkapkan secara lugas			√	
5.	Kalimat pernyataan singkat dan jelas				√
C. Bahasa					
6.	Penggunaan kaidah bahasa sesuai dengan pedoman ejaan yang disempurnakan				√
7.	Menggunakan bahasa yang komunikatif				√
8.	Struktur kalimatnya sederhana				√
9.	Sesuai dengan tingkat umur/jenjang Responden				√

Komentar dan Saran:

Secara umum instrumen observasi kemampuan kolaborasi siswa telah disusun dengan indikator yang jelas, sistematis, dan mudah diamati selama proses pembelajaran. Instrumen ini layak digunakan untuk mengukur kemampuan kolaborasi siswa, dengan saran perbaikan minor pada penajaman redaksi indikator agar pengamatan lebih objektif dan konsisten antarobserver.

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas terhadap aspek petunjuk, isi, dan bahasa, instrumen lembar observasi kolaborasi siswa ini dinyatakan.

a. Instrumen tidak dapat digunakan	
b. Instrumen dapat digunakan dengan banyak perbaikan	
☒ c. Instrumen dapat digunakan dengan sedikit perbaikan	
d. Instrumen dapat digunakan	

(Mohon Bapak/Ibu melingkari salah satu huruf yang sesuai dengan kesimpulan)

Boyolali, 12 Januari 2026

Validator,



Maharromiyati, S.Pd, M.Pd

NIP.198609102009032010

Lampiran 14. Hasil Olah Data Variabel Kemampuan Berpikir Kritis

CaseProcessingSummary

	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Pretest Kemampuan BerpikirKritisKonvensional	28	96.6%	1	3.4%	29	100.0%
Posttest Kemampuan BerpikirKritisKonvensional	28	96.6%	1	3.4%	29	100.0%
PretestKemampuan Berpikir Kritis PBL	28	96.6%	1	3.4%	29	100.0%
PosttestKemampuan Berpikir Kritis PBL	28	96.6%	1	3.4%	29	100.0%
PretestKemampuan Berpikir Kritis PjBL	28	96.6%	1	3.4%	29	100.0%
PosttestKemampuan Berpikir Kritis PjBL	28	96.6%	1	3.4%	29	100.0%

Descriptives

		Statistic	Std.Error
Pretest Kemampuan BerpikirKritisKonvensional	Mean	54.32	1.456
	95%ConfidenceIntervalfor Mean	Lower Bound	51.33
		Upper Bound	57.31
	5% Trimmed Mean	54.25	
	Median	53.50	
	Variance	59.337	
	Std. Deviation	7.703	
	Minimum	42	
	Maximum	68	
	Range	26	
	Interquartile Range	13	
	Skewness	.189	.441
	Kurtosis	-1.053	.858
Posttest Kemampuan BerpikirKritisKonvensional	Mean	64.68	1.107
	95%ConfidenceIntervalfor Mean	Lower Bound	62.41
		Upper Bound	66.95
	5% Trimmed Mean	64.66	

	Median		64.50	
	Variance		34.300	
	Std. Deviation		5.857	
	Minimum		55	
	Maximum		75	
	Range		20	
	Interquartile Range		10	
	Skewness		.022	.441
	Kurtosis		-1.002	.858
PretestKemampuan Berpikir Kritis PBL	Mean		55.96	1.475
	95%ConfidenceIntervalfor Mean	Lower Bound	52.94	
		Upper Bound	58.99	
	5% Trimmed Mean		55.92	
	Median		55.50	
	Variance		60.925	
	Std. Deviation		7.805	
	Minimum		43	
	Maximum		70	
	Range		27	
	Interquartile Range		14	
	Skewness		.096	.441
	Kurtosis		-1.085	.858
PosttestKemampuan Berpikir Kritis PBL	Mean		74.93	1.275
	95%ConfidenceIntervalfor Mean	Lower Bound	72.31	
		Upper Bound	77.55	
	5% Trimmed Mean		74.94	
	Median		74.50	
	Variance		45.550	
	Std. Deviation		6.749	
	Minimum		63	
	Maximum		87	
	Range		24	
	Interquartile Range		12	
	Skewness		-.022	.441
	Kurtosis		-.983	.858
PretestKemampuan Berpikir Kritis PjBL	Mean		55.93	1.487
	95%ConfidenceIntervalfor Mean	Lower Bound	52.88	
		Upper Bound	58.98	

	5% Trimmed Mean		55.92	
	Median		55.50	
	Variance		61.921	
	Std. Deviation		7.869	
	Minimum		42	
	Maximum		70	
	Range		28	
	Interquartile Range		14	
	Skewness		.064	.441
	Kurtosis		-1.038	.858
	Mean		83.29	1.349
	95%ConfidenceIntervalfor Mean	Lower Bound	80.52	
		Upper Bound	86.05	
	5% Trimmed Mean		83.36	
	Median		83.00	
	Variance		50.952	
	Std. Deviation		7.138	
	Minimum		70	
	Maximum		95	
	Range		25	
	Interquartile Range		13	
	Skewness		-.075	.441
	Kurtosis		-1.042	.858

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Kemampuan Berpikir Kritis Konvensional	.083	28	.200*	.962	28	.397
Posttest Kemampuan Berpikir Kritis Konvensional	.091	28	.200*	.967	28	.513
Pretest Kemampuan Berpikir Kritis PBL	.087	28	.200*	.967	28	.497
Posttest Kemampuan Berpikir Kritis PBL	.068	28	.200*	.973	28	.668
Pretest Kemampuan Berpikir Kritis PjBL	.084	28	.200*	.972	28	.625
Posttest Kemampuan Berpikir Kritis PjBL	.091	28	.200*	.968	28	.524

*.This is a lower bound of the true significance.

a.Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2
Pretest Kemampuan Berpikir Kritis	Based on Mean	.029	2	83
	Based on Median	.028	2	83
	Based on Median and with adjusted df	.029	2	83
	Based on trimmed mean	.768	2	83
Posttest Kemampuan Berpikir Kritis	Based on Mean	.733	2	83
	Based on Median	.775	2	83
	Based on Median and with adjusted df	.733	2	83
	Based on trimmed mean	.768	2	83

Test of Homogeneity of Variances

Pretest Kemampuan Berpikir Kritis	Based on Mean	.971
	Based on Median	.972
	Based on Median and with adjusted df	.972
	Based on trimmed mean	.971
Posttest Kemampuan Berpikir Kritis	Based on Mean	.467
	Based on Median	.483
	Based on Median and with adjusted df	.484
	Based on trimmed mean	.464

ANOVA

		Sum of Squares	df	Mean Square	F
PretestKemampuanBerpiki Kritis	BetweenGroups	47.778	2	23.889	.383
	Within Groups	5173.443	83	62.331	
	Total	5221.221	85		
PosttestKemampuan Berpikir Kritis	BetweenGroups	4834.973	2	2417.486	54.204
	Within Groups	3701.783	83	44.600	
	Total	8536.756	85		

PretestKemampuan BerpikiBetween Groups		.683
Kritis	Within Groups	
	Total	
PosttestKemampuan Berpikir Kritis	Between Groups	.000
	Within Groups	
	Total	

Post Hoc Tests

MultipleComparisons

LSD

Dependent Variable	(I) Kelas	(J) Kelas	Mean Difference(I-J)	Std.Error	Sig.
PretestKemampuanBerpiki Kritis	Konvensional	PBL	-1.759	2.073	.399
		PjBL	-1.273	2.092	.544
	PBL	Konvensional	1.759	2.073	.399
		PjBL	.485	2.092	.817
	PjBL	Konvensional	1.273	2.092	.544
		PBL	-.485	2.092	.817
PosttestKemampuan Berpikir Kritis	Konvensional	PBL	-10.379*	1.754	.000
		PjBL	-18.355*	1.769	.000
	PBL	Konvensional	10.379*	1.754	.000
		PjBL	-7.975*	1.769	.000

	PjBL	Konvensional	18.355*	1.769	.000
		PBL	7.975*	1.769	.000

Multiple Comparisons

Dependent Variable	(I) Kelas	(J) Kelas	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
PretestKemampuanBerpikir kritis	Konvensional	PBL	-5.88	2.37
		PjBL	-5.43	2.89
	PBL	Konvensional	-2.37	5.88
		PjBL	-3.68	4.65
PosttestKemampuan Berpikir Kritis	PjBL	Konvensional	-2.89	5.43
		PBL	-4.65	3.68
	Konvensional	PBL	-13.87	-6.89
		PjBL	-21.87	-14.84
	PBL	Konvensional	6.89	13.87
		PjBL	-11.49	-4.46
	PjBL	Konvensional	14.84	21.87
		PBL	4.46	11.49

*.The mean difference is significant at the 0.05 level.

Lampiran 15. Hasil Olah Data SPSS Variabel Kemampuan Kolaborasi

CaseProcessingSummary

	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
DataKemampuan Kolaborasi Kelas Konvensional	6	7.0%	80	93.0%	86	100.0%
Data Kemampuan KolaborasiKelasPBL	6	7.0%	80	93.0%	86	100.0%
Data Kemampuan KolaborasiKelasPjBL	6	7.0%	80	93.0%	86	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std.Error
DataKemampuan Kolaborasi Kelas Konvensional	Mean		64.50	.764
	95%ConfidenceIntervalfor Mean	Lower Bound	62.54	
		Upper Bound	66.46	
	5% Trimmed Mean		64.50	
	Median		64.50	
	Variance		3.500	
	Std. Deviation		1.871	
	Minimum		62	
	Maximum		67	
	Range		5	
	Interquartile Range		4	
	Skewness		.000	.845
	Kurtosis		-1.200	1.741
Data Kemampuan KolaborasiKelasPBL	Mean		72.67	.882
	95%ConfidenceIntervalfor Mean	Lower Bound	70.40	
		Upper Bound	74.93	
	5% Trimmed Mean		72.63	
	Median		72.50	
	Variance		4.667	
	Std. Deviation		2.160	
	Minimum		70	
	Maximum		76	
	Range		6	
	Interquartile Range		4	
	Skewness		.463	.845

	Kurtosis		-.300	1.741
Data Kemampuan	Mean		83.67	.882
Kolaborasi Kelas PjBL	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	81.40	
		Upper Bound	85.93	
	5% Trimmed Mean		83.63	
	Median		83.50	
	Variance		4.667	
	Std. Deviation		2.160	
	Minimum		81	
	Maximum		87	
	Range		6	
	Interquartile Range		4	
	Skewness		.463	.845
	Kurtosis		-.300	1.741

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Data Kemampuan Kolaborasi Kelas Konvensional	.122	6	.200*	.982	6	.961
Data Kemampuan Kolaborasi Kelas PBL	.121	6	.200*	.983	6	.964
Data Kemampuan Kolaborasi Kelas PjBL	.121	6	.200*	.983	6	.964

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

		Levene Statistic	df1	df2
SkorKemampuan Kolaborasi	Based on Mean	.048	2	15
	Based on Median	.047	2	15
	Based on Median and with adjusted df	.047	2	14.266
	Based on trimmed mean	.048	2	15

Tests of Homogeneity of Variances

Tests of Homogeneity of Variances

SkorKemampuan Kolaborasi	Based on Mean	.953
	Based on Median	.954
	Based on Median and with adjusted df	.954
	Based on trimmed mean	.953

ANOVA

Skor Kemampuan Kolaborasi

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	1110.111	2	555.056	129.753	.000
Within Groups	64.167	15	4.278		
Total	1174.278	17			

Post Hoc Tests

Multiple Comparisons

Dependent Variable:
SkorKe
mampuanKolaborasi LSD

(I) Kelas	(J) Kelas	Mean Difference (I-J)		Sig.	95%... Lower Bound
Kelas Konvensional	KelasPBL	-8.167 [*]	1.194	.000	-10.71
	Kelas PjBL	-19.167 [*]	1.194	.000	-21.71
Kelas PBL	KelasKonvensional	8.167 [*]	1.194	.000	5.62
	Kelas PjBL	-11.000 [*]	1.194	.000	-13.55
Kelas PjBL	Kelas Konvensional	19.167 [*]	1.194	.000	16.62
	Kelas PBL	11.000 [*]	1.194	.000	8.45

Multiple Comparisons

Kelas Konvensional	Kelas PBL	-5.62
	Kelas PjBL	-16.62
Kelas PBL	Kelas Konvensional	10.71
	Kelas PjBL	-8.45
Kelas PjBL	Kelas Konvensional	21.71
	Kelas PBL	13.55

*.The mean difference is significant at the 0.05 level.

Lampiran16. Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan Pembelajaran dengan Model Konvensional

Kegiatan Pretest



Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mendengarkan materi dari guru pada tiap pertemuan. Siswa tetap berkelompok untuk melihat kemampuan kolaborasi ketika diberikan LKPD.



Kegiatan Posttest



Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran dengan Model *Problem Based Learning*

Kegiatan Pretest



Proses belajar mengajar dilakukan dalam kelompok. Dimulai dengan arahan dari guru, pengorganisasian kelompok. Diberikan permasalahan yang berkaitan dengan materi “Masalah Sosial Akibat Perubahan Sosial dan Era Digital”. Kemudian siswa berdiskusi dan menuliskan hasil diskusi yang nantinya dapat dipresentasikan, didiskusikan bersama kelompok lain dan guru.





Observer melakukan pemantauan terhadap peran masing-masing anggota kelompok dalam kegiatan diskusi kelompok



Kegiatan Posttest



Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran dengan Model *Project Based Learning*

Kegiatan Pretest



Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pengarahan dari guru lalu pengorganisasian kelompok. Siswa dihadapkan pada permasalahan sosial akibat perubahan sosial dan era digital. Siswa diberikan LKPD yang dirancang untuk menciptakan proyek sosial berupa poster dan video kampanye aksi sosial. Pada akhir proses pembelajaran, siswa dan guru menonton karya video siswa secara bersama-sama dan melakukan evaluasi proyek kampanye sosial.





Kegiatan Posttest



Lampiran 17. Dokumentasi Karya Proyek Siswa

Dokumentasi project video yang dihasilkan oleh kelas XII. H dapat dilihat pada link dibawah ini:

Kelompok 1	https://youtu.be/foYnGOPR5_E
Kelompok 2	https://youtube.com/shorts/WCXJ5AcLVJI?feature=share
Kelompok 3	https://youtu.be/md3CzPrODM0
Kelompok 4	https://youtu.be/9wrMJOqz7So
Kelompok 5	https://youtube.com/shorts/HW_jSj5PoFM
Kelompok 6	https://youtube.com/shorts/C9Awj5FjqLQ

Berikut adalah beberapa poster yang dihasilkan oleh siswa dan dikampanyekan pada sosial media instagram.



Lampiran 18. Surat ijin Penelitian



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

22765

● Kampus I, Jl. Bali, Kampung Bali, TelukSegara, Kota Bengkulu, 38119

● fkip.umb.ac.id

● fkip@umb.ac.id

☎ (0736)

☎ 0736) 26161

Nomor : 060/S2/DF.01/II.3.AU/C/2026
 Lampiran : 1 Berkas
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Kepala Sekolah SMAN 1 Seluma
 Di
 Seluma

Assalamualaikum Wr. Wb

Teriring salam semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua dalam beraktivitas.

Dalam rangka memperoleh data penelitian untuk penyusunan tesis, maka melalui surat ini kami sampaikan permohonan kepada Bapak/Ibu agar dapat memberikan izin penelitian mahasiswa kami sebagai berikut:

Nama : Isni Dwi Rahma
 NPM : 2486110042
 Prodi : Magister Pedagogi
 Fakultas : KIP

Untuk melakukan penelitian dengan judul tesis:

"Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Project Based Learning (Pjbl) Untuk Kemampuan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas XII SMAN 1 Seluma"

Adapun kegiatan penelitian ini akan dilaksanakan sebagai berikut:

Tempat Penelitian : SMAN 1 Seluma
 Objek Penelitian : Siswa
 Lama Penelitian : ± 1 Bulan

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu bersama ini kami lampirkan proposal tesis mahasiswa yang telah disetujui oleh dosen pembimbing.

Demikianlah surat permohonan ini kami sampaikan. Atas bantuan dan kerjasamanya yang baik kami ucapkan terimakasih.

Bengkulu, 22 Januari 2026

Dekan
 Wakil Dekan I

Dr. Tomi Hidayat, M.Pd
 NBK.1501089141

umb.ac.id

humas@umb.ac.id

0822-3546-1991

um bengkulu

um bengkulu

um bengkulu

um bengkulu

umbtv

Radio Jazirah FM 104,3 M.Hz