

## **TUGAS AKHIR**

### **Pengembangan, Penerapan, dan Uji Coba Rancangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

Mata Kuliah Desain dan Model Pembelajaran IPS

**Dosen Pengampu:**

Dr. Pujiati, M.Pd.  
Dr. Sugeng Widodo, M.Pd.  
Dr. Nikki Tri Sakung, M.Pd.



**Disusun oleh:**

**Fitriyani**  
NPM 2423031013

**MAGISTER PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>2</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>4</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	4
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Metode dan Desain yang Digunakan.....	4
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	5
<b>BAB II PEMBAHASAN.....</b>	<b>6</b>
A. Tahap Analisis (Analysis).....	6
B. Tahap Desain (Design).....	7
C. Tahap Pengembangan (Development).....	8
D. Tahap Implementasi (Implementation).....	9
<b>BAB II.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1 Tahap Analisis (Analysis).....</b>	<b>10</b>
1. Analisis Kurikulum.....	10
2. Analisis Kebutuhan Pembelajaran.....	10
3. Analisis Peserta Didik.....	11
4. Analisis Karakteristik Materi.....	11
<b>2.2 Tahap Desain (Design).....</b>	<b>11</b>
1. Perumusan Tujuan Pembelajaran.....	11
2. Pemilihan Pendekatan, Model, dan Metode.....	11
3. Perancangan Alur Pembelajaran.....	12
4. Desain Media Pembelajaran.....	12
5. Perancangan Asesmen.....	13
<b>2.3 Tahap Pengembangan (Development).....</b>	<b>13</b>
1. Pengembangan Modul Ajar Pertemuan 1.....	13
2. Pengembangan Media Pembelajaran.....	14
3. Pengembangan LKPD.....	14
4. Pengembangan Instrumen Penilaian.....	15
<b>2.4 Tahap Implementasi (Implementation).....</b>	<b>15</b>
1. Kegiatan Pendahuluan.....	15
2. Kegiatan Inti.....	15
3. Kegiatan Penutup.....	16
<b>2.5 Tahap Evaluasi (Evaluation).....</b>	<b>16</b>
1. Evaluasi Satu-Satu.....	16
2. Evaluasi Kelompok Kecil.....	17
3. Evaluasi Lapangan.....	17

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, bermakna, aktif, serta menumbuhkan karakter kebangsaan. Salah satu materi penting yaitu *Sejarah Perumusan dan Pengesahan UUD NRI Tahun 1945*, yang menjadi fondasi negara dan perlu dipahami secara kritis oleh peserta didik di tingkat SMP.

Di era abad 21, pembelajaran tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga keterampilan abad 21 (21st Century Skills) seperti *critical thinking, creative thinking, computational thinking, collaboration, dan communication skills*. Oleh karena itu, rancangan pembelajaran perlu dikembangkan sedemikian rupa agar mampu mengakomodasi kebutuhan kompetensi tersebut, khususnya melalui pembelajaran yang aktif, kolaboratif, visual, dan berbasis analisis.

Modul ajar kemudian dikembangkan kembali dengan fokus pada Pertemuan 1, yaitu *Sejarah Perumusan dan Pengesahan UUD 1945*, dan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar mendalam (deep learning) serta mengoptimalkan kemampuan analitis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif peserta didik.

### **B. Identifikasi Masalah**

1. Bagaimana mengembangkan rancangan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada pertemuan 1 yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan keterampilan abad 21?
2. Bagaimana proses penerapan dan uji coba rancangan pembelajaran tersebut di kelas?
3. Bagaimana hasil uji coba pembelajaran terhadap keterlibatan dan pemahaman peserta didik?

### **C. Metode dan Desain yang Digunakan**

Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Model ini dipilih karena sederhana, sistematis, mudah diterapkan di sekolah, serta sesuai dengan kebutuhan penelitian pengembangan perangkat pembelajaran.

1. Analisis (Analysis): Mengkaji kebutuhan belajar, karakteristik siswa, CP, tujuan pembelajaran, materi, dan asesmen awal.
2. Desain (Design): Menyusun tujuan pembelajaran, pendekatan, model, metode, kegiatan pembelajaran, instrumen asesmen, dan rubrik.

3. Pengembangan (Development): Membuat modul ajar lengkap, bahan ajar, LKPD, media pembelajaran, serta instrumen evaluasi.
4. Implementasi (Implementation): Menerapkan pembelajaran pada kelas sasaran.
5. Evaluasi (Evaluation): Melakukan evaluasi formatif melalui, evaluasi satu-satu, kelompok kecil, dan uji lapangan.

#### **D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Tujuan:

1. Mengembangkan rancangan pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis Deep Learning dan mengintegrasikan keterampilan abad 21.
2. Menerapkan rancangan pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran.
3. Melakukan uji coba produk desain pembelajaran untuk mengetahui kelayakannya.
4. Menghasilkan perbaikan rancangan pembelajaran berdasarkan uji coba.

Kegunaan:

1. Secara teoritis, menambah referensi pengembangan pembelajaran Pancasila berbasis model inovatif.
2. Secara praktis, menjadi acuan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran UUD 1945 secara aktif, kolaboratif, dan mendalam.

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

Model pembelajaran yang digunakan adalah model ADDIE. Model ini memungkinkan rancangan pembelajaran disusun secara sistematis sehingga efektif mendukung penguatan keterampilan abad 21 seperti *critical thinking, creativity, computational thinking, collaboration, dan communication*. Dengan tahapan ADDIE, setiap proses pengembangan dapat dilakukan lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

#### **2.1 Tahap Analisis (Analysis)**

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, tuntutan kurikulum, serta kompetensi abad 21 yang ingin dioptimalkan.

##### **1. Analisis Kurikulum**

Analisis kurikulum dilakukan terhadap Capaian Pembelajaran (CP) Fase D pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang mewajibkan peserta didik untuk:

- 1) memahami sejarah perumusan UUD 1945,
- 2) mengidentifikasi peristiwa dan tokoh dalam BPUPKI-PPKI,
- 3) memahami urgensi UUD sebagai hukum dasar negara.

##### **2. Analisis Kebutuhan Pembelajaran**

Pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik mampu:

- 1) berpikir kritis dalam mengevaluasi sejarah lahirnya UUD,
- 2) kreatif dalam membuat mind map atau visualisasi sejarah,
- 3) berpikir komputasional untuk mengurutkan peristiwa sejarah secara logis,
- 4) berkolaborasi dalam kelompok,
- 5) berkomunikasi melalui presentasi singkat dan gallery walk.

Analisis kebutuhan ini menunjukkan bahwa pembelajaran harus interaktif, kolaboratif, dan mendorong proses berpikir tingkat tinggi.

##### **3. Analisis Peserta Didik**

Peserta didik kelas VIII berada pada fase perkembangan kognitif operasional formal awal. Mereka:

- 1) membutuhkan visualisasi (gambar, video, timeline),
- 2) menyukai aktivitas kreatif dan kerja kelompok,
- 3) cepat memahami konsep melalui diskusi,
- 4) membutuhkan scaffolding dalam menyusun informasi historis.

Hal ini menjadi dasar penting dalam menentukan strategi dan media pembelajaran yang tepat.

#### 4. Analisis Karakteristik Materi

Materi *Sejarah Perumusan UUD 1945* bersifat kronologis, faktual, dan menuntut pemahaman hubungan antar peristiwa. Materi ini cocok untuk:

- 1) aktivitas computational thinking (pengurutan peristiwa),
- 2) analisis kritis terhadap peran tokoh,
- 3) pembuatan visualisasi kreatif (mind map, sketsa sejarah).

### 2.2 Tahap Desain (Design)

Tahap desain merupakan proses perencanaan detail pembelajaran yang meliputi tujuan, strategi, model, teknik, media, serta instrumen penilaian.

#### 1. Perumusan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran disusun berdasarkan CP, indikator, serta kebutuhan 21st Century Skills. Tujuan utama adalah agar peserta didik mampu:

- 1) menjelaskan proses lahirnya UUD 1945 secara runtut,
- 2) mengidentifikasi tokoh penting serta kontribusinya,
- 3) menganalisis urgensi konstitusi sebagai dasar negara,
- 4) menyajikan hasil analisis secara kreatif,
- 5) bekerja sama dan berkomunikasi efektif.

#### 2. Pemilihan Pendekatan, Model, dan Metode

Untuk mengoptimalkan keterampilan abad 21, digunakan:

- 1) Pendekatan: *Deep Learning* dan *Student-Centered Learning*
- 2) Model: Collaborative Learning & Discovery Learning
- 3) Metode: diskusi, analisis video, pembuatan mind map, timeline algoritmik, gallery walk, presentasi singkat

Model dan metode ini dipilih untuk menstimulasi critical thinking, creativity, collaboration, communication, dan computational thinking.

### 3. Perancangan Alur Pembelajaran

Alur pembelajaran dirancang dalam tiga tahap utama:

- a. Pendahuluan: Menonton video singkat sejarah BPUPKI–PPKI, Pertanyaan pemanik (critical thinking)
- b. Kegiatan Inti: Diskusi kelompok diferensiasi, Penyusunan timeline algoritmik (*computational thinking*), Pembuatan mind map (*creative thinking*), *Gallery walk (communication + collaboration)*
- c. Penutup: Refleksi kritis, Penguatan nilai konstitusi

### 4. Desain Media Pembelajaran

Media disiapkan untuk mendukung keberhasilan:

1. PowerPoint timeline sejarah
2. Video BPUPKI–PPKI
3. LKPD mind map dan timeline
4. Kartu peristiwa sejarah
5. Format presentasi 1 menit

Media dipilih berdasarkan kebutuhan visual dan analitis peserta didik.

### 5. Perancangan Asesmen

Asesmen disusun menggunakan prinsip asesmen autentik:

1. Asesmen Formatif: observasi kolaborasi, presentasi singkat, tanya jawab
2. Asesmen Produk: mind map, timeline algoritmik
3. Asesmen Afektif: refleksi siswa
4. Rubrik Penilaian 4C
  - a. communication
  - b. creativity
  - c. collaboration
  - d. critical thinking

### **2.3 Tahap Pengembangan (Development)**

Pada tahap ini seluruh bahan ajar, LKPD, dan instrumen asesmen dikembangkan menjadi *prototype* pembelajaran siap uji coba.

A. Pengembangan Modul Ajar Pertemuan 1: Modul ajar disusun lengkap meliputi:

1. identitas pembelajaran,
2. tujuan,
3. profil pelajar Pancasila,
4. alur kegiatan,
5. media,
6. asesmen,
7. rubrik penilaian,
8. integrasi skill abad 21.

Modul dirancang untuk memberikan pengalaman *deep learning* dan aktivitas yang menuntut analisis.

B. Pengembangan Media Pembelajaran: Media dikembangkan dengan prinsip menarik, mudah dipahami, dan relevan:

1. video sejarah durasi 2–3 menit,
2. PowerPoint kronologi BPUPKI–PPKI,
3. kartu tugas pengurutan peristiwa,
4. template mind map kreatif.

Media ini membantu siswa memahami sejarah secara visual dan terstruktur.

C. Pengembangan LKPD

Tiga jenis LKPD dibuat:

1. LKPD 1: Analisis video sidang BPUPKI–PPKI
2. LKPD 2: Timeline algoritmik (computational thinking)
3. LKPD 3: Mind map kreatif sejarah lahirnya UUD

Setiap LKPD memuat langkah-langkah jelas untuk memandu siswa berpikir kritis dan kolaboratif.

D. Pengembangan Pengembangan Instrumen Penilaian: Instrumen disusun berupa:

1. lembar observasi kolaborasi,
2. rubrik kreativitas,
3. rubrik presentasi 1 menit,
4. angket respon siswa terhadap pembelajaran,
5. lembar refleksi individu.

Instrumen dibuat agar penilaian tidak hanya kognitif, tetapi menilai seluruh keterampilan abad 21.

## **2.4 Tahap Implementasi (Implementation)**

Implementasi dilakukan dalam satu pertemuan dengan alur sebagai berikut:

### 1. Kegiatan Pendahuluan

- a. Guru memberi apersepsi dan memutar video singkat BPUPKI-PPKI.
- b. Siswa menjawab pertanyaan pemantik untuk mendorong critical thinking.

### 2. Kegiatan Inti

- a. Discovery Activity: Siswa menganalisis isi video dan mencatat peristiwa kunci.
- b. Collaborative Learning: Siswa bekerja kelompok membuat: timeline peristiwa sejarah secara algoritmik, mind map kronologi, peta tokoh BPUPKI-PPKI. Setiap kelompok mengerjakan tugas berbeda untuk menguatkan kreativitas.
- c. Gallery Walk: Kelompok menempel hasil karya dan memberikan penjelasan 1 menit kepada kelompok lain.
- d. Komunikasi Hasil: Perwakilan kelompok mempresentasikan inti hasil analisis.

### 3. Kegiatan Penutup: Guru memberi konfirmasi ulang konsep, Siswa menuliskan refleksi: *Hal paling penting dari proses lahirnya UUD 1945 adalah...*, Guru memberi umpan balik dan penguatan sikap berkonstitusi.

## **2.5 Tahap Evaluasi (Evaluation)**

Evaluasi dilakukan dalam tiga bentuk:

### **1. Evaluasi Satu-Satu**

Guru meminta 2–3 siswa mencoba LKPD sebelum digunakan di kelas.

Hasilnya:

- a. instruksi LKPD mudah dipahami,
- b. perlu penambahan contoh timeline algoritmik.

### **2. Evaluasi Kelompok Kecil**

Guru mengujicobakan kegiatan kepada 6–10 siswa.

Temuan:

- a. siswa antusias dengan mind map dan gallery walk,
- b. waktu diskusi perlu diperpanjang.

### **3. Evaluasi Lapangan**

Implementasi penuh dilakukan pada satu kelas.

Hasil:

- a. keterlibatan siswa tinggi,
- b. kemampuan critical & creative thinking terlihat dari mind map timeline,
- c. computational thinking muncul dalam pengurutan peristiwa,
- d. siswa lebih komunikatif selama presentasi,
- e. kolaborasi berjalan sangat baik.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pembelajaran efektif dan modul ajar layak digunakan dengan penyesuaian kecil pada waktu kegiatan.

## **BAB III**

### **UJI COBA PROTOTIPE**

BAB ini menjelaskan proses uji coba prototipe rancangan pembelajaran yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat keterbacaan, kelayakan, kemudahan penggunaan, efektivitas kegiatan, serta respons peserta didik terhadap alur pembelajaran dan media yang digunakan. Uji coba prototipe dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu evaluasi satu-satu, evaluasi kelompok kecil, dan uji lapangan. Selain itu, pada bab ini dijelaskan pula langkah-langkah uji coba, instrumen yang disusun, dan subjek (sampel) yang terlibat dalam proses tersebut.

#### **3.1 Langkah-Langkah Uji Coba**

Uji coba prototipe dilakukan secara bertahap mengikuti karakteristik model ADDIE, khususnya tahap Evaluation. Langkah-langkah uji coba meliputi:

1. Persiapan Uji Coba
  - a. Menyusun jadwal pelaksanaan uji coba.
  - b. Mempersiapkan media pembelajaran (PowerPoint, video sejarah, kartu peristiwa).
  - c. Menggandakan LKPD (analisis video, timeline algoritmik, dan mind map).
  - d. Menyiapkan instrumen observasi, angket, dan rubrik penilaian.
2. Uji Coba Satu-Satu (One-to-One Evaluation)
  - a. Prototipe pembelajaran diuji kepada 2–3 siswa secara individual.
  - b. Siswa mencoba membaca LKPD dan mengikuti sebagian instruksi.
  - c. Guru mengamati kesulitan siswa, keterbacaan instruksi, dan alur aktivitas.
  - d. Hasilnya digunakan untuk revisi awal materi dan instruksi LKPD.
3. Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group Evaluation)
  - a. Prototipe diuji pada kelompok kecil berjumlah 6–10 peserta didik.
  - b. Uji coba meliputi aktivitas inti: analisis video, diskusi singkat, dan pembuatan timeline algoritmik.
  - c. Guru mengamati dinamika kolaborasi, waktu penggeraan, dan pemahaman konsep.
  - d. Revisi kedua dilakukan berdasarkan masukan siswa dan observasi guru.

#### 4. Uji Lapangan (Field Trial)

- a. Prototipe diterapkan pada satu kelas utuh ( $\pm 28-32$  siswa).
- b. Pembelajaran berlangsung sesuai alur modul ajar:  
pendahuluan – kegiatan inti – gallery walk – presentasi – penutup.
- c. Guru menilai aspek keterlibatan, kolaborasi, komunikasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis.
- d. Data respons siswa dan observasi guru dikumpulkan untuk menilai efektivitas prototipe.

#### 5. Revisi Akhir

Setelah seluruh tahapan uji coba dilaksanakan, dilakukan revisi akhir untuk menyempurnakan modul ajar, LKPD, dan instrumen penilaian.

### **3.2 Penyusunan Instrumen Uji Coba**

Instrumen uji coba disusun untuk memperoleh data objektif mengenai efektivitas dan kelayakan rancangan pembelajaran. Instrumen yang digunakan terdiri dari:

1. Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik digunakan untuk menilai:
  - a. tingkat keterlibatan siswa,
  - b. kemampuan bekerja sama,
  - c. komunikasi selama diskusi,
  - d. kreativitas dalam membuat mind map atau timeline algoritmik,
  - e. penerapan critical thinking dan computational thinking.Instrumen dibuat dalam bentuk rubrik skala 1–4.
2. Lembar Observasi Guru berisi catatan tentang:
  - a. keterlaksanaan sintaks pembelajaran,
  - b. kecocokan media,
  - c. efektivitas waktu,
  - d. kendala yang muncul selama kegiatan,
  - e. interaksi siswa.
3. Rubrik Penilaian Produk digunakan untuk menilai produk seperti:
  - a. mind map kreatif,
  - b. timeline algoritmik,
  - c. hasil analisis video awal.Indikator penilaian meliputi: kreativitas, ketepatan informasi, kerapian, kelengkapan, logika urutan peristiwa, dan kemampuan interpretasi.
4. Angket Respon Peserta Didik berfungsi mengetahui: ketertarikan terhadap kegiatan, kesulitan yang dialami, kemudahan memahami materi, pendapat tentang kolaborasi dan komunikasi kelompok. Angket menggunakan skala Likert 1–4.

5. Lembar Refleksi Individu, digunakan untuk mendapatkan data kualitatif mengenai pemahaman siswa terhadap: makna konstitusi, peran tokoh BPUPKI-PPKI, peristiwa penting menjelang lahirnya UUD 1945. Refleksi dilakukan dalam bentuk tulisan 5-7 kalimat.

### **3.3 Sampel Uji Coba**

Sampel uji coba merupakan peserta didik kelas VIII di sekolah tempat pelaksanaan observasi dan implementasi. Pembagian sampel dilakukan sesuai standar uji coba pengembangan perangkat pembelajaran.

1. Sampel Uji Coba Satu-Satu
  - a. Terdiri dari 2–3 siswa.
  - b. Dipilih berdasarkan kemampuan akademik berbeda (tinggi, sedang, rendah).
  - c. Bertujuan melihat keterbacaan dan kejelasan instruksi LKPD.
2. Sampel Uji Coba Kelompok Kecil
  - a. Berjumlah 6–10 siswa.
  - b. Dipilih secara heterogen untuk melihat dinamika kolaborasi.
  - c. Difokuskan pada aktivitas timeline algoritmik dan analisis video.
3. Sampel Uji Lapangan (Field Trial)
  - a. Seluruh peserta didik 1 kelas (sekitar 28–32 siswa).
  - b. Uji coba lapangan memberikan gambaran nyata keterlaksanaan pembelajaran.
  - c. Data diperoleh melalui observasi, rubrik, angket, dan refleksi siswa.

## **BAB IV**

### **HASIL UJI COBA PRODUK DESAIN**

Bab ini memaparkan hasil uji coba prototipe rancangan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Pertemuan 1 yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan untuk mengetahui kelayakan modul ajar, keterbacaan LKPD, efektivitas strategi pembelajaran, serta respons peserta didik. Uji coba dilakukan melalui empat prosedur utama, yaitu: (1) reviu ahli materi dan desain pembelajaran, (2) evaluasi satu-satu, (3) evaluasi kelompok kecil, dan (4) uji lapangan.

#### **4.1 Reviu Ahli Materi dan Ahli Desain Pembelajaran**

Sebelum prototipe diujicobakan kepada peserta didik, rancangan pembelajaran direviu oleh dua ahli, yaitu ahli materi Pendidikan Pancasila dan ahli desain pembelajaran. Reviu dilakukan untuk memastikan bahwa isi materi sesuai CP, langkah pembelajaran layak, media relevan, serta pendekatan yang digunakan sudah sesuai dengan pembelajaran abad 21.

##### **1. Reviu Ahli Materi**

Ahli materi menilai aspek:

- a. ketepatan konten sejarah perumusan dan pengesahan UUD 1945,
- b. kesesuaian fakta sejarah dengan sumber primer dan sekunder,
- c. relevansi contoh peristiwa yang dicantumkan,
- d. kedalaman materi sesuai usia peserta didik kelas VIII,
- e. kelogisan alur kronologi peristiwa.

Hasil Reviu Ahli Materi:

- a. Materi sudah sesuai dengan CP Fase D dan tepat untuk pertemuan pertama.
- b. Kalimat pada LKPD 1 perlu diperjelas agar siswa tidak salah menafsirkan langkah analisis video.
- c. Mind map sangat tepat digunakan untuk penguatan kreativitas, tetapi perlu contoh visual kecil agar siswa memiliki gambaran format.
- d. Media video sudah relevan dan durasi sesuai kebutuhan kelas.
- e. Perlu ditambahkan penguatan nilai-nilai konstitusi agar konteks moral dan karakter lebih tampak.

## 2. Reviu Ahli Desain Pembelajaran

Ahli desain pembelajaran menilai aspek:

- a. kejelasan sintaks dan alur pembelajaran,
- b. ketepatan pemilihan model (Discovery Learning & Collaborative Learning),
- c. integrasi keterampilan abad 21,
- d. kecocokan aktivitas dengan waktu yang tersedia,
- e. kesesuaian instrumen asesmen dengan tujuan pembelajaran.

Hasil Reviu Ahli Desain Pembelajaran:

- a. Sintaks sudah runut dan sesuai karakteristik pembelajaran kolaboratif.
- b. LKPD mendukung pengembangan critical thinking dan creative thinking.
- c. Kegiatan timeline algoritmik sudah tepat untuk computational thinking.
- d. Instrumen observasi cukup komprehensif, namun indikator komunikasi perlu dipertegas.
- e. Kegiatan gallery walk sangat tepat tetapi perlu pengaturan alur pergerakan siswa.

Kesimpulan Reviu Ahli: Prototipe pembelajaran layak diuji coba dengan revisi kecil pada instruksi LKPD dan kejelasan indikator penilaian.

## 4.2 Evaluasi Satu-Satu (One-to-One Evaluation)

Evaluasi satu-satu dilakukan kepada 2–3 siswa dengan kemampuan akademik berbeda (tinggi, sedang, rendah). Tujuannya untuk mengidentifikasi kejelasan instruksi, keterbacaan materi, dan kemudahan mengikuti kegiatan.

Temuan Utama Evaluasi Satu-Satu

1. Instruksi LKPD dapat dipahami, tetapi siswa kemampuan rendah membutuhkan contoh tambahan pada kegiatan timeline.
2. Siswa menyatakan durasi video tepat, namun membutuhkan jeda untuk mencatat poin penting.
3. Pada LKPD Mind Map, siswa meminta contoh layout agar lebih percaya diri membuat peta konsep.
4. Sebagian siswa belum terbiasa dengan istilah “computational thinking”, sehingga perlu penjelasan sederhana berupa "mengurutkan peristiwa secara logis".

#### Revisi Berdasarkan Evaluasi Satu-Satu

- a. Menambahkan contoh timeline di bagian atas LKPD.
- b. Memberikan contoh kecil mind map tanpa mengurangi kreativitas.
- c. Memperjelas instruksi analisis video.
- d. Menyisipkan definisi sederhana untuk istilah yang belum familiar.

#### 4.3 Evaluasi Kelompok Kecil (Small Group Evaluation)

Evaluasi kelompok kecil dilakukan pada 6–10 siswa yang bekerja dalam dua kelompok. Fokus evaluasi adalah melihat dinamika kolaborasi, kestabilan waktu pengerjaan, dan efektivitas media yang digunakan.

#### Hasil Observasi Kelompok Kecil

1. Kolaborasi berjalan baik, namun beberapa siswa dominan memimpin kelompok.
2. Kegiatan timeline algoritmik sangat menarik minat siswa dan memudahkan mereka memahami alur sejarah.
3. Siswa membutuhkan waktu sedikit lebih lama untuk membuat mind map, terutama bagian warna dan dekorasi.
4. Gallery Walk berjalan baik, tetapi alur berpindah antar kelompok perlu diarahkan agar lebih efisien.
5. Instruksi LKPD sudah dipahami setelah revisi pada tahap sebelumnya.

#### Masukan dari Siswa

1. Video pembelajaran membantu memahami peristiwa.
2. LKPD mudah diikuti.
3. Mind map dianggap menyenangkan namun cukup menantang.

#### Revisi Berdasarkan Evaluasi Kelompok Kecil

1. Memperpanjang waktu kegiatan mind map.
2. Menambah instruksi singkat tentang cara rotasi saat gallery walk.
3. Memperjelas peran anggota kelompok agar setiap siswa terlibat aktif.

#### **4.4 Uji Lapangan (Field Trial)**

Uji lapangan dilakukan pada 1 kelas utuh (28–32 siswa). Seluruh perangkat (modul ajar, media video, PowerPoint, LKPD, rubrik, dan angket) digunakan secara penuh. Aspek yang diamati meliputi keterlibatan siswa, efektivitas sintaks pembelajaran, pencapaian tujuan, serta respons siswa.

##### **Hasil Uji Lapangan**

###### **1. Keterlibatan Peserta Didik**

- a. 90% siswa terlibat aktif dalam diskusi kelompok.
- b. Siswa antusias saat menganalisis video dan menyusun timeline.
- c. Aktivitas gallery walk membangun komunikasi antar siswa secara alami.

###### **2. Kemampuan 21st Century Skills**

- a. Critical Thinking: muncul dalam proses analisis kontribusi tokoh BPUPKI–PPKI.
- b. Creative Thinking: tampak pada variasi desain mind map kelompok.
- c. Collaboration: tiap kelompok menunjukkan pembagian peran yang semakin baik.
- d. Communication: presentasi 1 menit efektif melatih komunikasi ringkas.
- e. Computational Thinking: pengurutan peristiwa berjalan logis dan tepat.

###### **3. Efektivitas Media dan LKPD**

- a. Video sangat membantu mengaktifkan skema awal.
- b. LKPD mendukung alur pembelajaran dan mudah diikuti.
- c. Timeline algoritmik menjadi media yang paling kuat dalam membangun pemahaman siswa.

###### **4. Respons Peserta Didik**

Berdasarkan angket:

- a. 95% siswa merasa pembelajaran membuat mereka lebih memahami materi sejarah perumusan UUD 1945.
- b. 87% merasa kegiatan kolaboratif menyenangkan.
- c. 92% ingin metode gallery walk digunakan pada pertemuan lain.

###### **5. Kendala yang Ditemukan**

- a. Waktu untuk mind map perlu ditambah.
- b. Beberapa kelompok membutuhkan pendampingan lebih intensif pada saat analisis video.
- c. Suara video perlu dinaikkan untuk siswa di bagian belakang kelas.

##### **Revisi Akhir Setelah Uji Lapangan**

- a. Menambah waktu kegiatan kreatif (mind map).
- b. Menambahkan guiding questions pada analisis video.
- c. Memperbaiki kualitas audio pada media.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan seluruh rangkaian proses pengembangan, penerapan, dan evaluasi prototipe rancangan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Pertemuan 1 tentang *Sejarah Perumusan dan Pengesahan UUD NRI Tahun 1945* dengan menggunakan model ADDIE, diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

#### 1. Proses Pengembangan Pembelajaran Berjalan Sistematis dan Konstruktif

Tahap ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) memungkinkan rancangan pembelajaran dikembangkan secara terstruktur dan berdasarkan kebutuhan nyata peserta didik. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa materi ini sangat sesuai diintegrasikan dengan keterampilan abad 21, seperti critical thinking, creative thinking, computational thinking, collaboration, dan communication skills.

#### 2. Hasil Reviu Ahli Menunjukkan Produk Layak dengan Revisi Kecil

Reviu dari ahli materi dan ahli desain pembelajaran menunjukkan bahwa modul ajar, media, serta LKPD sudah relevan, akurat, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21. Perbaikan hanya diperlukan pada contoh visual, instruksi pada LKPD, dan indikator komunikasi pada rubrik.

#### 3. Evaluasi Satu-Satu dan Kelompok Kecil Menunjukkan Keterbacaan dan Kelayakan Produk

Pada evaluasi satu-satu, siswa mampu mengikuti instruksi dengan baik dan memberi masukan untuk penyederhanaan serta contoh tambahan pada timeline dan mind map. Evaluasi kelompok kecil menunjukkan bahwa aktivitas kolaboratif berhasil membangun interaksi, dan siswa merasa kegiatan tersebut menarik dan menantang. Revisi dilakukan terutama pada alokasi waktu dan kejelasan peran kolaboratif.

#### 4. Uji Lapangan Menunjukkan Pembelajaran Efektif dan Menyenangkan

Pada uji lapangan di kelas penuh, prototipe pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah perumusan UUD 1945 sekaligus mengembangkan keterampilan abad 21. Siswa aktif dalam diskusi, mampu mengurutkan peristiwa secara logis (computational thinking), menghasilkan mind map kreatif, dan berkomunikasi melalui presentasi singkat serta gallery walk. Respons positif siswa menunjukkan bahwa pembelajaran ini menarik, kontekstual, dan mudah dipahami.

## 5. Prototipe Layak Digunakan dengan Sedikit Penyesuaian Teknis

Secara umum, modul ajar, media video, LKPD, dan instrumen penilaian sudah sangat layak digunakan sebagai perangkat pembelajaran abad 21. Perbaikan kecil hanya diperlukan pada kualitas audio video, alokasi waktu mind map, serta penyediaan *guiding questions* untuk analisis video.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil uji coba dan evaluasi, beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan dan penerapan pembelajaran selanjutnya adalah sebagai berikut:

#### 1. Untuk Guru

- a. Guru disarankan menambah alokasi waktu pada aktivitas kreatif seperti mind map agar siswa dapat berkarya dengan lebih maksimal.
- b. Kegiatan gallery walk dapat dioptimalkan dengan memberikan instruksi alur rotasi yang jelas agar tidak terjadi kerumunan.
- c. Guru dapat memperkuat aktivitas berpikir kritis dengan memberikan pertanyaan pemantik lanjutan yang menantang analisis peserta didik.
- d. Penggunaan video pembelajaran perlu dipastikan memiliki kualitas audio yang lebih baik untuk memastikan kenyamanan seluruh siswa.

#### 2. Untuk Pengembangan Modul Ajar Selanjutnya

- a. Perlu dikembangkan *guiding questions* yang lebih terstruktur pada bagian analisis video agar siswa lebih fokus dalam mencatat informasi penting.
- b. LKPD dapat diperkaya dengan contoh visual tambahan pada mind map dan timeline algoritmik, tanpa mengurangi ruang kreativitas siswa.
- c. Disarankan menambah kegiatan berbasis digital atau media interaktif untuk semakin menguatkan computational thinking.

#### 3. Untuk Penelitian dan Pengembangan Lebih Lanjut

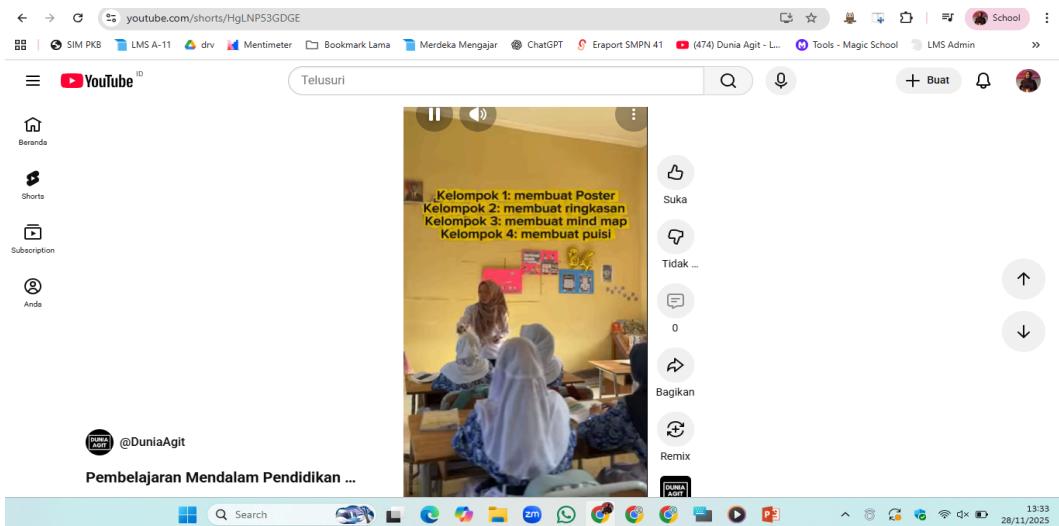
- a. Pengembangan perangkat ajar serupa dapat dilakukan pada pertemuan berikutnya untuk melihat kesinambungan keterampilan abad 21 antar-topik.
- b. Penelitian lanjutan dapat menguji keefektifan pembelajaran ini pada sekolah dan jenjang yang berbeda.
- c. Model ADDIE dapat dikombinasikan dengan pendekatan lain seperti Problem-Based Learning atau Project-Based Learning untuk hasil yang lebih inovatif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D., & Wijayanto, H. (2020). *Desain pembelajaran abad 21*. Jakarta: Kencana.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York: Springer.
- Depdiknas. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hosnan, M. (2016). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase D*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Majid, A. (2020). *Perencanaan pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2019). *Implementasi Kurikulum 2013 revisi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Partnership for 21st Century Learning. (2019). *Framework for 21st century learning*. Washington, DC: P21 Organization.
- Permendikbud No. 7 Tahun 2022 tentang *Standar Isi Pada Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Reigeluth, C. M., & Carr-Chellman, A. A. (2009). *Instructional-design theories and models* (Vol. 3). New York: Routledge.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2018). *Model-model pembelajaran inovatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, A., & Sari, R. M. (2021). Pengembangan modul ajar berbasis keterampilan abad 21 pada mata pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(2), 122–134.

## Lampiran

Link Video: <https://youtube.com/shorts/HgLNp53GDGE?si=0nbRi37Ecq6CuwKO>



**MODUL AJAR PENDIDIKAN PANCASILA  
KELAS VIII  
SMP NEGERI 41 BANDAR LAMPUNG**

**1. IDENTITAS DAN INFORMASI UMUM**

Penyusun	Fitriyani, S.Pd.
Jenjang Sekolah	SMP/MTs
Fase/Kelas	D / VIII
Mata Pelajaran	Pendidikan Pancasila
Elemen dan Capaian Pembelajaran	<p>Elemen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menerapkan norma dan aturan.</li> <li>2. Memahami tata urutan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia.</li> <li>3. Menggunakan hak dan menerapkan kewajiban sebagai warga negara.</li> <li>4. Memahami sejarah, fungsi, dan kedudukan UUD NRI Tahun 1945.</li> <li>5. Mempraktikkan kemerdekaan berpendapat dalam era keterbukaan informasi.</li> </ol> <p>Analisis CP:</p> <p>Memahami sejarah, fungsi, dan kedudukan UUD 1945.</p>
Kompetensi Awal	Peserta didik telah memahami kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa.
Alokasi Waktu	3 JP (3 × 40 menit)
Dimensi Profil Pelajar Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Penalaran Kritis: Berpikir logis, analitis, evaluatif, reflektif.</li> <li>◆ Kreativitas: Menghasilkan gagasan baru, inovatif, fleksibel.</li> <li>◆ Kolaborasi: Bekerja efektif dalam tim, berbagi peran, mendukung tujuan bersama.</li> <li>◆ Kemandirian: Proaktif, bertanggung jawab, mandiri akademik dan kehidupan.</li> <li>◆ Komunikasi: Menyampaikan dan menerima gagasan secara lisan/tulisan dengan jelas, etis, dan sesuai konteks.</li> </ul>
Moda Pembelajaran	Tatap muka
Pendekatan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Pembelajaran Mendalam (Deep Learning): siswa memahami, mengaplikasikan, dan merefleksikan secara mendalam melalui pengalaman belajar bermakna dan menyenangkan.</li> <li>◆ Saintifik &amp; Humanistik: berpusat pada murid, membangun kolaborasi, komunikasi, kreativitas, penalaran kritis, dan kemandirian.</li> </ul>
Model Pembelajaran	Problem Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning
Metode Pembelajaran	Diskusi, tanya jawab, presentasi, studi kasus

Sarana & Prasarana	Prasarana: Ruang kelas. Sarana: Buku pelajaran, PowerPoint, laptop, LCD, alat tulis.
Sumber Belajar	Utama: Kemendikbudristek, 2021. <i>Pendidikan Pancasila Buku Siswa SMP Kelas VIII</i> . Tambahan: Dokumen UUD NRI 1945, artikel hukum online, video edukasi UUD.
Media Pembelajaran	Digital: PowerPoint, video pembelajaran. Konkret: Dokumen cetak UUD 1945, kartu kasus perundangan.
<b>Integrasi Kompetensi Abad 21 (4C + Computational Thinking)</b>	
<b>Kompetensi</b>	<b>Integrasi dalam Pembelajaran</b>
<b>Critical Thinking</b>	Analisis video sidang BPUPKI-PPKI, menjawab pertanyaan pemantik, analisis “mengapa negara butuh UUD”.
<b>Creative Thinking</b>	Membuat mind map kreatif tentang timeline lahirnya UUD 1945.
<b>Computational Thinking</b>	Mengurutkan peristiwa sejarah seperti algoritma: tahapan → tokoh → keputusan → hasil sidang.
<b>Collaboration</b>	Diskusi kelompok diferensiasi dan gallery walk.
<b>Communication</b>	Presentasi 1 menit hasil diskusi; berbicara jelas dan efektif.

## 2. DESAIN PEMBELAJARAN

<b>CP / Elemen</b>	Memahami sejarah, fungsi, dan kedudukan UUD 1945
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	1. Menjelaskan sejarah perumusan UUD 1945. 2. Mengidentifikasi fungsi UUD 1945 sebagai hukum dasar negara. 3. Menganalisis kedudukan UUD 1945 dalam sistem ketatanegaraan. 4. Menyajikan hasil diskusi dalam bentuk peta konsep/tabel ringkasan. 5. Memberikan contoh nyata penerapan UUD 1945 dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.
<b>Materi</b>	- Sejarah perumusan UUD 1945.- Fungsi UUD 1945.- Kedudukan UUD 1945 dalam sistem ketatanegaraan.
<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	- Diskusi kelompok tentang sejarah, fungsi, dan kedudukan UUD 1945.- Penugasan membuat peta konsep atau ringkasan.- Presentasi hasil diskusi.- Refleksi penerapan UUD 1945 dalam kehidupan berbangsa.
<b>Asesmen</b>	- Tes lisan/tertulis (menjelaskan sejarah, fungsi, kedudukan UUD 1945).- Penilaian produk (peta konsep/tabel ringkasan).- Observasi partisipasi dalam diskusi.- Refleksi individu.

## 3. INDIKATOR DAN KRITERIA KETERCAPAIAN TP

<b>Tujuan Pembelajaran (TP)</b>	<b>Indikator</b>	<b>Kriteria Ketercapaian</b>
Memahami sejarah, fungsi, dan kedudukan UUD 1945	1. Menjelaskan sejarah lahirnya UUD 1945.	- Siswa mampu menyebutkan peristiwa penting yang melatarbelakangi lahirnya UUD 1945 secara runtut. - Siswa dapat mengidentifikasi tokoh-tokoh yang berperan dalam perumusan UUD 1945.
	2. Menguraikan fungsi UUD 1945 sebagai konstitusi negara.	- Siswa dapat menjelaskan minimal 3 fungsi UUD 1945. - Siswa mampu memberikan contoh nyata fungsi UUD 1945 dalam kehidupan berbangsa.
	3. Mendeskripsikan kedudukan UUD 1945 dalam sistem hukum Indonesia.	- Siswa menjelaskan UUD 1945 sebagai hukum tertinggi/grundnorm. - Siswa mampu membedakan kedudukan UUD 1945 dengan peraturan di bawahnya (UU, PP, Perpres, dll).
	4. Menyajikan hasil analisis sederhana tentang makna UUD 1945 bagi kehidupan berbangsa dan bernegara.	- Siswa menuliskan hasil analisis atau menyampaikan pendapat lisan mengenai peran UUD 1945 sebagai pedoman bangsa. - Siswa menunjukkan sikap kritis, logis, dan relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari.

#### 4. ASESMEN AWAL PESERTA DIDIK

<b>Bentuk Asesmen</b>	<b>Contoh Pertanyaan/Instrumen</b>	<b>Tujuan yang Ingin Diketahui</b>
Tanya jawab lisan di awal pembelajaran	- Apa yang kalian ketahui tentang UUD 1945?- Siapa yang menyusun UUD 1945?- Menurut kalian, mengapa sebuah negara perlu memiliki konstitusi?	Mengetahui pengetahuan awal dan persepsi siswa tentang UUD 1945
Kuesioner singkat (3–5 pertanyaan pilihan ganda)	1. Tahun berapakah UUD 1945 ditetapkan?2. UUD 1945 memiliki kedudukan sebagai?3. Apakah fungsi utama UUD 1945?	Mengidentifikasi pemahaman dasar siswa mengenai sejarah, fungsi, dan kedudukan UUD 1945
Diskusi kelompok kecil (5 menit)	Diskusikan dengan kelompokmu: <i>“Mengapa UUD 1945 penting bagi bangsa Indonesia?”</i>	Menggali pendapat, pengalaman, serta kemampuan berpikir kritis siswa
Mind Mapping sederhana	Siswa diminta menuliskan kata kunci yang mereka tahu tentang UUD 1945 di kertas atau papan tulis	Memetakan sejauh mana kosakata, konsep, dan keterhubungan ide yang sudah dimiliki siswa

#### 5. PENGALAMAN BELAJAR

## ❤️ Pertemuan 1: Memahami Proses Perumusan dan Pengesahan UUD NRI 1945

### KEGIATAN AWAL (PENDAHULUAN)

#### Fokus: Memahami (Berkesadaran, Bermakna, Menggembirakan)

1. Guru membuka pembelajaran dengan salam, doa, dan apersepsi dan ice breaking (bertanya: “Mengapa setiap kelompok atau negara membutuhkan aturan dasar?”).
2. Menjelaskan kesepakatan belajar dan tujuan pembelajaran
3. Guru menayangkan video singkat (2–3 menit) tentang sidang BPUPKI dan PPKI.
4. Pertanyaan pemantik:
  - Mengapa Indonesia perlu memiliki Undang-Undang Dasar?
  - Apa akibatnya jika bangsa tidak memiliki aturan dasar?
5. Guru memfasilitasi refleksi awal agar murid sadar bahwa UUD merupakan fondasi kehidupan berbangsa.

### KEGIATAN INTI

#### 1 Memahami (Berkesadaran, Bermakna)

1. Guru menjelaskan sejarah perumusan UUD 1945 dengan peta konsep visual.
2. Diskusi kelompok (4 bentuk diferensiasi), sebelum mulai aktivitas kelompok, guru kembali menjelaskan tentang materi, lalu memberi arahan tentang proses kerja kelompok.
  - ♦ Kelompok 1: Membuat gambar atau poster “*Proses Lahirnya UUD 1945*”.
  - ♦ Kelompok 2: Membuat ringkasan poin-poin penting sidang BPUPKI dan PPKI.
  - ♦ Kelompok 3: Membuat mind map proses pengesahan UUD 1945.
  - Kelompok 4: membuat puisi tentang UUD 1945.

#### 2 Mengaplikasikan (Bermakna, Menggembirakan)

1. Aktivitas dibuat menyenangkan dengan *gallery walk* menempelkan hasil karya lalu tiap kelompok mengunjungi hasil kelompok lain.
2. Guru mengajukan pertanyaan reflektif:
  - Apa peran para pendiri bangsa dalam lahirnya UUD 1945?
  - Bagaimana jika proses pengesahan tidak dilakukan dengan musyawarah?

### KEGIATAN PENUTUP

#### Merefleksi (Berkesadaran, Bermakna)

1. Murid menuliskan refleksi pribadi di sticky notes:  
“*Hal yang paling saya pahami dari proses perumusan UUD 1945 adalah...*”
2. Guru menutup pembelajaran dengan merangkum inti materi dan menyampaikan materi pertemuan berikutnya.

### ASESMEN PEMBELAJARAN

### ASESMEN FORMATIF (Selama Proses Pembelajaran)

No	Bentuk/Teknik	Deskripsi Pelaksanaan	Tujuan
1	Pertanyaan Lisan	Guru memberikan pertanyaan pemantik tentang kedudukan dan fungsi UUD 1945 saat apersepsi dan diskusi.	Menggali pengetahuan awal murid, melatih komunikasi.
2	Observasi Sikap	Guru mengamati keterlibatan murid dalam diskusi, presentasi, dan kerja kelompok.	Menilai sikap kolaboratif, tanggung jawab, dan keberanian berpendapat.
3	Lembar Kegiatan / Worksheet	Murid mengisi lembar identifikasi pasal UUD 1945 yang terkait dengan hak & kewajiban warga negara.	Melatih berpikir kritis dan keterkaitan konsep dengan kehidupan nyata.
4	Kuis Cepat (Quizizz/Lisan)	Kuis singkat 5 soal tentang sejarah, kedudukan, dan perubahan UUD 1945.	Mengukur pemahaman sebelum lanjut ke materi berikutnya.
5	Refleksi Tertulis	Murid menuliskan 2 hal yang mereka pahami dan 1 hal yang masih ingin diketahui terkait UUD 1945.	Mengukur pemahaman dan kebutuhan belajar murid.

### ASESMEN SUMATIF (Akhir Pertemuan ke-4)

No	Bentuk/Teknik	Deskripsi Pelaksanaan	Tujuan
1	Tes Tertulis	10 soal pilihan ganda, 3 uraian tentang kedudukan, fungsi, dan hubungan UUD 1945 dengan lembaga negara & hak warga negara.	Mengukur penguasaan materi secara konseptual.
2	Proyek Mini Poster	Murid membuat poster kreatif berisi pasal penting UUD 1945 yang terkait kehidupan sehari-hari (misalnya hak pendidikan, kewajiban bela negara) dan mempresentasikan di kelas.	Melatih kreativitas, komunikasi, dan keterkaitan konsep dengan kehidupan nyata.
3	Penilaian Unjuk Kerja (Role Play)	Murid bermain peran menampilkan situasi yang mencerminkan penerapan pasal UUD 1945 (misalnya: musyawarah, pemilihan ketua kelas, gotong royong).	Menilai keterampilan sosial dan penerapan nilai konstitusi.
4	Portofolio	Mengumpulkan hasil worksheet, poster, catatan refleksi, dan dokumentasi diskusi selama 3 pertemuan.	Mengukur proses & hasil belajar secara menyeluruh.

### RUBRIK PENILAIAN

 **Rubrik Poster UUD 1945**

Aspek	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Perlu Bimbingan)
Isi Materi	Nilai UUD dijelaskan lengkap, akurat, relevan	Cukup lengkap & relevan	Kurang lengkap/kurang relevan	Tidak lengkap/tidak relevan
Kreativitas Desain	Sangat menarik, inovatif, rapi	Menarik dan rapi	Kurang menarik/kurang rapi	Tidak menarik, berantakan
Keterbacaan	Tulisan jelas, gambar rapi	Cukup jelas & rapi	Kurang jelas/rapi	Tidak jelas & berantakan
Kemandirian	Dikerjakan mandiri, tepat waktu	Mandiri dengan sedikit bantuan	Banyak bantuan	Tidak mampu menyelesaikan

 **Rubrik Role Play (Sidang/Simulasi UUD)**

Aspek	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Pemahaman Peran	Memerankan sesuai amanat UUD dengan tepat	Cukup tepat	Dengan arahan	Tidak memahami
Kerja Sama	Sangat kompak, mendukung	Kompak	Kurang konsisten	Tidak bekerja sama
Komunikasi	Jelas, percaya diri	Cukup jelas	Kurang jelas	Tidak jelas
Kreativitas	Sangat kreatif & antusias	Cukup kreatif	Kurang kreatif	Tidak kreatif

 **Rubrik Presentasi Poster**

Aspek	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Isi Materi	Lengkap, akurat, relevan	Cukup lengkap	Kurang lengkap	Tidak lengkap
Penyampaian	Jelas, kontak mata, percaya diri	Cukup jelas	Kurang jelas	Tidak jelas
Penggunaan Media	Efektif	Cukup efektif	Jarang digunakan	Tidak digunakan
Kreativitas	Kreatif & percaya diri	Cukup kreatif	Kurang kreatif	Tidak kreatif
Waktu	Sesuai alokasi	Sedikit melebihi	Terlalu lama/cepat	Tidak terkontrol

Mengetahui,  
Kepala SMPN 41 Bandar Lampung



Daryanto Hery, S.Pd

NIP: 196802201992031008

Bandar Lampung, Agustus 2025

Guru Mata Pelajaran

Fitriyani, S.Pd  
198602282023212024

## INSTRUMEN UJI AHLI MATERI

### A. Identitas Instrumen

- a. **Nama Instrumen:** Lembar Validasi Ahli Materi
- b. **Materi:** Sejarah Perumusan dan Pengesahan UUD 1945
- c. **Tujuan:** Menilai kelayakan isi, ketepatan materi, kelogisan urutan, kenyataan sejarah, dan relevansi materi dalam modul ajar.

### B. Petunjuk Pengisian

- a. Beri tanda (✓) pada kolom skor sesuai penilaian:  
**4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang, 1 = Tidak Baik.**
- b. Berikan komentar dan saran pada kolom yang tersedia.

### C. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi

N	Aspek yang Dinilai	Indikator
1	Kebenaran Isi	Fakta sejarah sesuai sumber resmi
2	Kesesuaian kurikulum	Materi sesuai CP Fase D Pendidikan Pancasila
3	Keluasan Materi	Cakupan peristiwa BPUPKI–PPKI cukup dan relevan
4	Kedalaman Materi	Materi sesuai tingkat perkembangan kognitif kelas VIII
5	Keterurutan Logis	Peristiwa sejarah disajikan secara runtut
6	Relevansi Tokoh	Tokoh BPUPKI–PPKI relevan dan perannya jelas
7	Kejelasan Contoh	Contoh situasi, peristiwa, dan tokoh mudah dipahami
8	Akurasi Konsep	Istilah “UUD 1945”, “Piagam Jakarta”, “BPUPKI–PPKI” benar
9	Kontekstualitas	Materi menghubungkan peristiwa dengan kehidupan siswa
1	Nilai Karakter	Materi menanamkan nilai nasionalisme dan berkonstitusi

D. Lembar Penilaian Ahli Materi

N	Aspek yang Dinilai	4	3	2	1	Komentar Ahli
1	Kebenaran fakta sejarah					
2	Kesesuaian CP					
3	Keluasan materi					
4	Kedalaman materi					
5	Keterurutan peristiwa					
6	Relevansi tokoh sejarah					
7	Kejelasan contoh					
8	Akurasi konsep					
9	Kontekstualitas					
10	Nilai karakter					

---

E. Kesimpulan Ahli Materi

- a.  Layak digunakan tanpa revisi
- b.  Layak digunakan dengan revisi kecil
- c.  Perlu revisi besar
- d.  Tidak layak digunakan

**Saran Perbaikan:**

## INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

### A. Identitas Instrumen

- a. **Nama Instrumen:** Lembar Validasi Ahli Desain Pembelajaran
- b. **Tujuan:** Menilai kelayakan desain pembelajaran berdasarkan prinsip pedagogik, model pembelajaran, alur kegiatan, media, LKPD, asesmen, dan integrasi keterampilan abad 21.

### B. Petunjuk Pengisian

Gunakan skala:

**4 = Sangat Baik, 3 = Baik, 2 = Kurang, 1 = Tidak Baik**

Isi kolom komentar untuk catatan revisi.

### C. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Desain

N	Aspek yang Dinilai	Indikator
1	Kejelasan Tujuan Pembelajaran	Tujuan SMART, sesuai CP
2	Kesesuaian Model	Model sesuai karakter materi (Discovery & Collaborative)
3	Keefektifan Sintaks	Langkah pembelajaran runtut & mudah diterapkan
4	Keterpaduan 21st Century Skills	4C + Computational Thinking terintegrasi
5	Kejelasan LKPD	Instruksi jelas, runtut, mudah dipahami
6	Kesesuaian Media	Media sesuai kebutuhan belajar & karakter siswa
7	Alokasi Waktu	Waktu sesuai beban aktivitas
8	Kesesuaian Metode	Metode mendukung aktivitas siswa
9	Asesmen Autentik	Rubrik sesuai tujuan dan indikator keterampilan
1	Diferensiasi	Pembelajaran mengakomodasi perbedaan siswa

D. Lembar Penilaian Ahli Desain Pembelajaran

N	Aspek	4	3	2	1	Komentar Ahli
1	Kejelasan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian model pembelajaran					
3	Keterlaksanaan sintaks					
4	Integrasi keterampilan abad 21					
5	Kejelasan LKPD					
6	Kesesuaian media					
7	Alokasi waktu					
8	Kesesuaian metode					
9	Asesmen autentik					
10	Diferensiasi pembelajaran					

E. Kesimpulan Ahli Desain

1. ✓ Layak digunakan tanpa revisi
2. ✓ Layak digunakan dengan revisi kecil
3. □ Perlu revisi besar
4. □ Tidak layak digunakan