

MODUL AJAR PROJEK IPAS

KELAS X SMK

I. INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama penyusun/Institusi/Tahun	Eneng Fitriani Puspitowati, S.Pd.Si/ SMK N 1 BANTUL/ 2021
Jenjang sekolah	SMK
Fase/Kelas/Semester	E/ X/Ganjil
Domain/Topik/Tema	Dampak Kemajuan Teknologi Informasi Terhadap Pendidikan Formal Menengah Di Indonesia
Alokasi waktu	(√) 810 menit (6 x 3 x 45 menit tatap muka /TM) (√) 450 menit (6 x 3 x 25 menit PJJ daring) (√) 450 menit (6 x 3 x 25 menit kombinas TM-PJJ)
Mata pelajaran	Projek IPAS

B. KOMPETENSI AWAL

Pengetahuan/Keterampilan Prasyarat :

- Peserta didik memahami konsep teknologi
- Peserta didik memahami contoh-contoh pemanfaatan teknologi informasi dalam pendidikan menengah di Indonesia

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia
- Gotong royong
- Bernalar kritis.
- Kreatif

D. SARANA DAN PRASARANA

- Sarana: Laptop , HP, PPT, Infografis, Perekam Video , web E-Learning, Buku IPAS untuk siswa dan guru
- Pra sarana : Media sosial, Aplikasi Tiktok, Google, Lingkungan, Jaringan Internet

E. TARGET PESERTA DIDIK

Target Peserta Didik :

- Peserta didik tipikal umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan mengikuti alur materi ajar.
- Peserta didik dengan kesulitan belajar: memperlihatkan usaha dalam mengikuti alur materi ajar
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat

F. MODA PEMBELAJARAN/MODEL PEMBELAJARAN/METODE PEMBELAJARAN

• Moda Pembelajaran	: (√) Tatap Muka (TM) (√) Pembelajaran jarak jauh (PJJ synchronous) (√) Pembelajaran jarak jauh (PJJ Asynchronous) (√) <i>Blended Learning</i> (Kombinasi Tatap Muka dan PJJ)
• Model Pembelajaran	: Project Based Learning
• Metode pembelajaran	: Demonstrasi /pengamatan, diskusi, Percobaan/Proyek, presentasi

G. KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

Peserta didik dengan gaya belajar auditori, gaya belajar visual, gaya belajar kinestetik
--

H. KATA-KATA KUNCI

Kata-kata kunci : kemajuan pendidikan informasi, pendidikan formal menengah

II. KOMPONEN INTI

A. TOPIK/TEMA

Domain /Topik/Tema	Dampak Kemajuan Teknologi Informasi Terhadap Pendidikan Formal Menengah Di Indonesia
--------------------	--

B. ELEMEN

<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan fenomena• Mendesain dan mengevaluasi penyelidikan ilmiah• Menerjemahkan data dan bukti-bukti secara ilmiah

C. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Di akhir fase E, <ul style="list-style-type: none">- Peserta didik diharapkan dapat memahami pengetahuan ilmiah dan menerapkannya; atau membuat prediksi sederhana disertai dengan pembuktiannya- Peserta didik menjelaskan fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya dilihat dari berbagai aspek makhluk hidup dan lingkungannya, keruangan, konektivitas antar ruang dan waktu, energi dan perubahannya, interaksi, komunikasi, sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial, perilaku ekonomi dan kesejahteraan- Peserta didik juga mengaitkan fenomena-fenomena tersebut dengan keterampilan teknis pada bidang keahliannya.- Peserta didik dapat menentukan dan mengikuti prosedur yang tepat untuk melakukan penyelidikan ilmiah, menjelaskan cara penyelidikan yang tepat bagi suatu pertanyaan ilmiah, serta diharapkan dapat mengidentifikasi kekurangan atau kesalahan pada desain percobaan ilmiah.- Peserta didik dapat menerjemahkan data dan bukti dari berbagai sumber untuk membangun sebuah argumen serta dapat mempertahankannya dengan penjelasan ilmiah.
--

- Peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi kesimpulan yang benar diambil dari tabel hasil, grafik, atau sumber data lain.
- Peserta didik merencanakan dan melaksanakan aksi sebagai tindak lanjut, mengkomunikasikan proses dan hasil pembelajarannya, melakukan refleksi diri terhadap tahapan kegiatan yang dilakukan.

D. ASPEK

Aspek	:
	<ul style="list-style-type: none"> • Mahluk hidup dan lingkungannya, • Energi dan perubahannya, • Keruangan, konektivitas antar ruang dan waktu • Interaksi, Komunikasi, Sosialisasi, Institusi Sosial, dan Dinamika Sosial • Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

E. TUJUAN PEMBELAJARAN

Tujuan pembelajaran	Alur Tujuan pembelajaran
Memahami dan membuat teks informasi tentang kemajuan teknologi informasi untuk mengimplementasikan penerapannya dalam pendidikan formal menengah di Indonesia	Peserta didik dapat memahami pengetahuan ilmiah tentang teknologi untuk menganalisis konsepnya melalui media
	Peserta didik dapat menerapkan pengetahuan ilmiah menggunakan media untuk membedakan teknologi informasi dan teknologi komunikasi
	Peserta didik dapat menganalisis pendidikan formal menengah di Indonesia menggunakan peraturan pemerintah
	Peserta didik dapat membuat rencana kegiatan pemanfaatan kemajuan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan belajar bagi pelajar
	Peserta didik dapat membuat teks informasi tentang kemajuan teknologi untuk menerapkannya dalam pendidikan formal menengah kejuruan di Indonesia
Mendeskripsikan kejadian dan fenomena penerapan teknologi informasi untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari	Peserta didik dapat menjelaskan fenomena-fenomena di lingkungannya menggunakan teknologi informasi dalam berbagai aspek mahluk hidup dan lingkungannya, energi dan perubahannya, keruangan, konektivitas antar ruang dan waktu, interaksi, komunikasi, sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial, perilaku ekonomi dan kesejahteraan
	Peserta didik dapat mendeskripsikan kejadian dan fenomena penerapan teknologi informasi dalam pemecahan masalah alam dan sosial di kehidupan sehari-hari menggunakan kata-kata sendiri dan media teknologi
Melaporkan percobaan/peristiwa/pengamatan ilmiah tentang kemajuan teknologi informasi untuk menyelidiki dampaknya terhadap pendidikan	Peserta didik dapat mengidentifikasi dampak positif dan dampak negatif kemajuan teknologi informasi pada bidang kesehatan, sosial budaya, pendidikan, hukum dan politik, ekonomi, agama, pertahanan dan keamanan dengan menggunakan pengamatan pada lingkungan dan media sosial
	Peserta didik dapat merumuskan masalah yang ada dengan menuliskan pertanyaan ilmiah yang bersifat terbuka tentang penyebab terjadinya perilaku menyimpang pada pelajar di pendidikan menengah akibat penggunaan teknologi

Tujuan pembelajaran	Alur Tujuan pembelajaran
menengah di indonesia dalam berbagai bidang	informasi dan kerugian apa sajakah yang timbul akibat perilaku menyimpang pada pelajar di SMK
	Peserta didik menyusun desain percobaan ilmiah untuk menyelidiki dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia menggunakan media
	Peserta didik dapat menyusun prosedur percobaan ilmiah untuk menyelidiki penurunan minat dan perubahan gaya belajar pelajar sebagai akibat dari dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di indonesia
	Peserta didik dapat mengatur pelaksanaan percobaan ilmiah untuk menyelidiki penurunan minat dan perubahan gaya belajar pelajar sebagai akibat dari dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di indonesia
	Peserta didik dapat membuat peta konsep dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia berdasarkan kejadian hasil percobaan penyelidikan ilmiah dan dasar teori untuk dilaporkan secara tertulis menggunakan kata-kata sendiri
	Peserta didik dapat membuat laporan hasil percobaan/penyelidikan ilmiah tentang dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia dalam berbagai bidang secara tertulis menggunakan kata-kata sendiri dan media teknologi
Menyajikan dan mengevaluasi data percobaan/peristiwa/pengamatan dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia dalam berbagai bidang menggunakan kata-kata sendiri dan media teknologi	Peserta didik menyajikan laporan hasil percobaan/penyelidikan ilmiah tentang dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia dalam berbagai bidang secara lisan menggunakan kata-kata sendiri dan media teknologi melalui presentasi
	Peserta didik dapat mengevaluasi laporan hasil percobaan dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia dalam berbagai bidang yang telah dipresentasikan menggunakan media teknologi
Memberikan penjelasan, dan menyajikan opini atau klaim tentang dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia sesuai dengan lingkup bidang keahliannya.	Peserta didik dapat memberikan penjelasan tentang langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mengidentifikasi penyebab peristiwa akibat dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia menggunakan kompetensi sesuai dengan lingkup bidang keahliannya
	Peserta didik dapat menyajikan opini atau klaim pencegahan perubahan perilaku peserta didik yang berdampak pada penurunan minat belajar akibat penggunaan teknologi informasi yang tidak tepat sesuai dengan lingkup bidang keahliannya
Memahami dan membuat teks multimedia tentang dampak kemajuan teknologi informasi terhadap	Peserta didik dapat memahami teks multimedia tentang dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia untuk dapat membuat tabel, gambar dan media visual menggunakan teknologi

Tujuan pembelajaran	Alur Tujuan pembelajaran
pendidikan menengah di Indonesia	Peserta didik dapat membuat teks multimedia seperti bagan tabel , .gambar, dan media visual untuk menunjukkan hasil diskusi dan presentasi hasil percobaan/peristiwa/pengamatan dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia

F. PEMAHAMAN BERMAKNA

<p>informasi tentang manfaat yang akan peserta didik peroleh setelah mengikuti proses pembelajaran yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemajuan teknologi informasi dapat menimbulkan dampak negatif dan dampak positif terhadap pendidikan menengah di Indonesia
--

G. PERTANYAAN PEMANTIK

<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian ketahui tentang teknologi informasi ? 2. Bagaimana kemajuan teknologi informasi saat ini di pendidikan menengah SMK ? 3. Bagaimana dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia ? 4. Bagaimana cara mencegah munculnya perubahan perilaku peserta didik yang berdampak pada penurunan minat belajar akibat penggunaan teknologi informasi yang tidak tepat?
--

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Elemen	Kegiatan pendahuluan (30 menit Tatap Muka atau 10 menit Daring)
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru dan peserta didik mengucapkan salam • Peserta didik dan guru memulai pembelajaran dengan berdoa bersama • Peserta didik disapa dan mengisi kehadiran melalui google meet dan attendance di e-learning skansaba.id • Guru memeriksa kehadiran peserta didik melalui google meet dan attendance di e-learning skansaba.id • Peserta didik bersama dengan guru membahas tentang kesepakatan yang akan diterapkan dalam pembelajaran • Guru memberikan pertanyaan pematik terkait materi yang telah dipelajari tentang dampak kemajuan teknologi pada pendidikan menengah di Indonesia • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik • Guru menyampaikan teknis assesmen yang akan digunakan • Guru memberikan assesmen diagnosis awal non kognitif dan assesmen diagnosis awal kognitif

	Kegiatan Inti	675 menit (Tatap muka) atau 375 menit (PJJ/kombinasi)
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menjelaskan Fenomena 	Penentuan Pertanyaan mendasar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru menyampaikan topik proyek tentang dampak kemajuan teknologi terhadap pendidikan menengah di Indonesia melalui google meet (daring PJJ) atau tatap muka ▪ Guru mengajukan pertanyaan mendasar terkait teknologi informasi ▪ Peserta didik membentuk kelompok ▪ Peserta didik bergotong royong menentukan struktur organisasi kelompok ▪ Peserta didik memahami pengetahuan ilmiah tentang teknologi untuk menganalisis konsepnya melalui tatap muka atau google meet dan E-leraning (daring PJJ) ▪ Peserta didik mengamati penerapan pengetahuan ilmiah menggunakan media untuk membedakan teknologi informasi dan teknologi komunikasi melalui pembelajaran tatap muka atau google meet dan whatsapp grup (daring PJJ) ▪ Peserta didik berpikir kritis menganalisis pendidikan formal menengah di Indonesia menggunakan peraturan pemerintah melalui pembelajaran tatap muka atau google meet ,whatsapp grup (daring PJJ) dan E-Learning ▪ Peserta didik menjelaskan fenomena-fenomena di lingkungannya menggunakan teknologi informasi dalam berbagai aspek makhluk hidup dan lingkungannya, energi dan perubahannya, keruangan, konektivitas antar ruang dan waktu, interaksi, komunikasi, sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial, perilaku ekonomi dan kesejahteraan melalui pembelajaran tatap muka atau google meet ,whatsapp grup (daring PJJ) ▪ Peserta didik mendeskripsikan kejadian dan fenomena penerapan teknologi informasi dalam pemecahan masalah alam dan sosial di kehidupan sehari-hari menggunakan kata-kata sendiri dan media teknologi melalui pembelajaran tatap muka atau google meet ,whatsapp grup (daring PJJ) ▪ Peserta didik mengidentifikasi dampak positif dan dampak negatif kemajuan teknologi informasi pada bidang

		<p>kesehatan, sosial budaya, pendidikan, hukum dan politik, ekonomi, agama, pertahanan dan keamanan dengan menggunakan pengamatan pada lingkungan dan media sosial</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik menuliskan hasil pekerjaan berdasarkan data pengamatan dalam format sesuai kesepakatan kelompok (contoh terlampir), minimal mencakup : <ul style="list-style-type: none"> - Identitas kelompok - Informasi peristiwa (tempat kejadian, waktu kejadian) - Faktor-faktor penyebab - (fisik maupun sosial) - Dampak yang terjadi ▪ Peserta didik merumuskan masalah yang ada dengan menuliskan dalam pertanyaan ilmiah yang bersifat terbuka (contoh : Apa yang menyebabkan terjadinya perilaku menyimpang pada pelajar di pendidikan menengah akibat penggunaan teknologi informasi dan kerugian apa sajakah yang timbul akibat perilaku menyimpang pada pelajar di SMK 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mendesain dan mengevaluasi penyelidikan ilmiah 	Mendesain perencanaan proyek	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memastikan setiap peserta didik dalam kelompok memilih dan mengetahui prosedur penyelidikan ilmiah ▪ Peserta didik membuat rencana kegiatan pemanfaatan kemajuan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan belajar bagi pelajar melalui E-Learning ▪ Peserta didik membuat teks informasi tentang kemajuan teknologi untuk menerapkannya dalam pendidikan formal menengah kejuruan di Indonesia dan dikumpulkan melalui E-learning ▪ Peserta didik menyusun desain percobaan ilmiah untuk menyelidiki dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia menggunakan media ▪ Peserta didik menyusun desain percobaan ilmiah untuk menyelidiki penurunan minat dan perubahan gaya belajar pelajar sebagai akibat dari dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia : <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyusun hipotesa 	

		<ul style="list-style-type: none"> 2. menyusun langkah penyelidikan lebih lanjut : 3. menyusun daftar referensi 4. menyiapkan referensi ▪ Peserta didik menyiapkan media sumber dan alat yang dibutuhkan untuk pendalaman data percobaan/penyelidikan ilmiah ▪ Peserta didik mengidentifikasi kekurangan atau kesalahan pada desain percobaan ilmiah yang ada 	
	Menyusun jadwal	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pengerjaan proyek penyelidikan ilmiah (tahapan-tahapan dan pengumpulan hasil pekerjaan) ▪ Peserta didik menyusun jadwal penyelesaian proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama. 	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Menerjemahkan data dan bukti-bukti secara ilmiah 	Memonitor pelaksanaan proyek peserta didik dan kemajuan proyek	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memantau keaktifan peserta didik selama melaksanakan proyek, memantau realisasi perkembangan dan membimbing jika mengalami kesulitan. ▪ Guru memfasilitasi diskusi tentang tugas proyek penyelidikan ilmiah dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia ▪ Guru mengukur ketercapaian standar. ▪ Peserta didik bergotong-royong dalam kelompok mencari / menemukan kasus perilaku menyimpang pada pelajar di pendidikan menengah akibat penggunaan teknologi informasi ▪ Peserta didik mengidentifikasi penyebab terjadinya perilaku menyimpang pada pelajar di pendidikan menengah akibat penggunaan teknologi informasi ▪ Peserta didik menganalisis kerugian apa saja yang timbul akibat perilaku menyimpang pada pelajar di SMK ▪ Peserta didik menyusun prosedur percobaan ilmiah untuk menyelidiki penurunan minat dan perubahan gaya belajar pelajar sebagai akibat dari dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia ▪ Peserta didik dapat mengatur pelaksanaan percobaan ilmiah untuk 	

	<p>Menguji hasil</p>	<p>menyelidiki penurunan minat dan perubahan gaya belajar pelajar sebagai akibat dari dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik membuat peta konsep dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia berdasarkan kejadian hasil percobaan penyelidikan ilmiah dan dasar teori untuk dilaporkan secara tertulis menggunakan kata-kata sendiri ▪ Peserta didik membuat tabel secara kronologis peristiwa yang terjadi, memuat : No, Kejadian, Tempat Kejadian, Waktu Kejadian, Bukti, dan Saksi) ▪ Peserta didik membuat tabel penjelasan kejadian/peristiwa yang memuat : No, Kejadian, Penjelasan Ilmiah materi IPA atau IPS (format terlampir) ▪ Peserta didik Menyusun rekonstruksi kejadian disertai penjelasan ilmiah (materi IPA/IPS) ▪ Peserta didik membuat laporan hasil percobaan/penyelidikan ilmiah tentang dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia dalam berbagai bidang secara tertulis menggunakan kata-kata sendiri dan media teknologi ▪ Peserta didik menyajikan laporan hasil percobaan/penyelidikan ilmiah tentang dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia dalam berbagai bidang secara lisan menggunakan kata-kata sendiri dan media teknologi melalui presentasi 	
	<p>Mengevaluasi pengalaman</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik mengevaluasi laporan hasil percobaan dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia dalam berbagai bidang yang telah dipresentasikan menggunakan media teknologi ▪ Peserta didik menyusun rencana tindak lanjut berdasarkan penyebab dan dampak yang terjadi (format terlampir) ▪ Peserta didik mengevaluasi data percobaan/peristiwa/pengamatan dan menggunakan kata-kata sendiri 	

		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Peserta didik memberikan penjelasan tentang langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mengidentifikasi penyebab peristiwa akibat dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia menggunakan kompetensi sesuai dengan lingkup bidang keahliannya ▪ Peserta didik menyajikan opini atau klaim pencegahan perubahan perilaku peserta didik yang berdampak pada penurunan minat belajar akibat penggunaan teknologi informasi yang tidak tepat sesuai dengan lingkup bidang keahliannya ▪ Peserta didik mempresentasikan hasil pekerjaan dengan menggunakan media ▪ Peserta didik memberikan penjelasan tentang mitigasi bencana kebakaran di permukiman sesuai dengan lingkup bidang keahliannya ▪ Peserta didik menyajikan opini atau klaim tentang mitigasi bencana untuk memecahkan masalah kebakaran di permukiman sesuai dengan lingkup bidang keahliannya ▪ Peserta didik memahami teks multimedia tentang dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia untuk dapat membuat tabel, gambar dan media visual menggunakan teknologi ▪ Peserta didik bergotong royong saling membantu dalam membuat teks multimedia seperti bagan tabel, gambar, dan media visual untuk menunjukkan hasil diskusi dan presentasi hasil percobaan/peristiwa/pengamatan dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah di Indonesia • Peserta didik melakukan refleksi diri terhadap hasil pekerjaan berdasarkan nilai-nilai Pancasila yakni <ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia, 2. Gotong royong, 3. Bernalar kritis, 4. Kreatif 	
--	--	---	--

	Kegiatan Penutup	105 menit (Tatap Muka) atau 65 menit (PJJ)
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru merefleksi hasil kegiatan pembelajaran ▪ Peserta didik bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran tentang mitigasi bencana kebakaran di pemukiman ▪ Guru memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran ▪ Guru melakukan penilaian terhadap hasil pembelajaran ▪ Guru memberikan tugas dan tindak lanjut pada pertemuan berikutnya ▪ Peserta didik saling mengucapkan pda sesama peserta didik dan pada guru ▪ Peserta didik dan guru mengucapkan syukur, berdoa dan mengucapkan salam 	

Refleksi Guru

- Apakah tujuan pembelajaran tercapai?
- Apakah nampak siswa belajar secara aktif?
- Apakah seluruh siswa mengikuti pelajaran dengan baik?
- Apakah pembelajaran yang saya lakukan sudah sesuai dengan apa yang saya rencanakan?
- Hal-hal apa yang berjalan dengan baik?
- Kegiatan pembelajaran akan lebih baik jika....

REFLEKSI PESERTA DIDIK

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan jujur

Bagaimana kalian sekarang?

<input type="checkbox"/>	Bagian mana yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?
<input type="checkbox"/>	Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?
<input type="checkbox"/>	Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?
<input type="checkbox"/>	Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang akan kamu berikan pada usaha yang telah kamu lakukan?

I. ASSESMEN

1. Asesmen Non-Kognitif

Informasi apa saja yang ingin digali?	Pertanyaan kunci yang ingin ditanyakan
Kesejahteraan psikologis dan sosial emosi peserta didik	<p>Bagaimana perasaanmu mau belajar IPAS hari ini?</p> <p>Bagaimana perasaanmu pada teman-temanmu ?</p> <p>Berapa orang yang kamu sukai dalam pembelajaran IPAS ?</p>
Aktivitas peserta didik selama belajar di rumah	Apa aktivitasmu selain belajar IPAS hari ini ?
Kondisi keluarga peserta didik dan pergaulan peserta didik	<p>Adakah yang mendampingi belajar ? Siapa ?</p> <p>Adakah yang memantau kegiatanmu dalam belajar ?</p>
Gaya belajar, karakter, serta minat peserta didik	<p>Sudah siap belajar IPAS hari ini?</p> <p>Bagaimana gaya belajar anda ?</p> <ol style="list-style-type: none"> Mendengar saja Melihat saja Sambil bergerak Mendengar dan melihat Mendengar dan bergerak Melihat dan bergerak Melihat, mendengar dan bergerak

Langkah-langkah apa saja yang akan dilakukan?	Alat bantu apa yang dibutuhkan?
<p>Memberikan pertanyaan dalam google form untuk kemudian diisi oleh peserta didik dan dianalisis untuk menentukan kesiapan peserta didik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Untuk peserta didik yang sudah siap: beri apresiasi agar kesiapannya lebih mantab - Untuk peserta didik yang belum siap: beri semangat dan dorongan agar muncul semangat dan siapbelajar 	<p>Google form</p> <p>Internet</p> <p>HP</p>

<p>Pelaksanaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Berikan penguatan dan/atau pertanyaan lanjutan saat peserta didik menjawab pertanyaan 2. Arahkan dan langsung menjawab jika peserta didik balik bertanya 3. Beri waktu peserta didik untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Jika merasa kesulitan memahami pertanyaan, sederhanakan pertanyaan dengan menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami. 	
<p>Tindak lanjut</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jika peserta didik menyampaikan masalah, ajak berdiskusi untuk menentukan penyelesaiannya atau paling tidak mengurangi bebannya 2. Jika diperlukan komunikasikan permasalahan tersebut dengan wali kelas 3. Lakukan asesmen diagnostik non kognitif secara berkala sesuai kebutuhan 	

2. ASSESMEN KOGNITIF (FORMATIF DAN SUMATIF)

Asesmen Kognitif

Waktu Asesmen	Di awal pembelajaran	Durasi Asesmen	10menit
----------------------	----------------------	-----------------------	---------

Identifikasi materi yang akan diujikan	Pertanyaan	Kemungkinan Jawaban	Skor (Kategori)	Rencana Tindak Lanjut
Peserta didik mampu menjelaskan konsep teknologi	Jelaskan apa yang dimaksud dengan teknologi!	Jika menyebutkan 3-5	Paham	Pembelajaran dapat dilanjutkan pada materi perbedaan teknologi informasi dan teknologi komunikasi
		Jika menyebutkan 0-2	Belum Paham	Memberikan pembelajaran remedial dengan menekankan pada konsep teknologi
Peserta didik mampu membedakan	Apa perbedaan teknologi	Dapat menjelaskan dengan benar	Paham	Pembelajaran dapat dilanjutkan pada menjelaskan fenomena-fenomena

teknologi informasi dan teknologi komunikasi	informasi dan teknologi komunikasi ?			menggunakan teknologi informasi dalam beberapa aspek
		Dapat menjelaskan dengan kurang lengkap	Belum Paham	Pembelajaran dapat memberikan pembelajaran remedial dengan menekankan pada materi teknologi informasi dan teknologi komunikasi
Peserta didik dapat menjelaskan fenomena-fenomena di lingkungannya menggunakan teknologi informasi dalam berbagai aspek makhluk hidup dan lingkungannya, energi dan perubahannya, keruangan, konektivitas antar ruang dan waktu, interaksi, komunikasi, sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial, perilaku ekonomi dan kesejahteraan	Apa yang kalian ketahui tentang pendidikan menengah di Indonesia ? Bagaimana dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan formal menengah di Indonesia ?	Jika menyebutkan 3-4	Paham	Pembelajaran dapat dilanjutkan materi dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan formal menengah di Indonesia
		Jika menyebutkan 0-2	Belum Paham	Memberikan pembelajaran remedial dengan menekankan pada fenomena-fenomena di lingkungannya menggunakan teknologi informasi dalam berbagai aspek makhluk hidup dan lingkungannya, energi dan perubahannya, keruangan, konektivitas antar ruang dan waktu, interaksi, komunikasi, sosialisasi, institusi sosial, dan dinamika sosial, perilaku ekonomi dan kesejahteraan
Peserta didik mampu menganalisis pendidikan formal	Apa yang kalian ketahui tentang pendidikan menengah di Indonesia ?	Dapat menjelaskan dengan benar	Paham	Pembelajaran dapat dilanjutkan pada cara mencegah dan menghadapi perubahan perilaku peserta didik yang berdampak pada penurunan minat belajar akibat penggunaan teknologi

menengah di Indonesia	Bagaimana dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan formal menengah di Indonesia ?			informasi yang tidak tepat sesuai dengan lingkup bidang keahliannya
		Dapat menjelaskan dengan kurang lengkap	Belum Paham	Memberikan pembelajaran remedial dengan menekankan pada materi dampak kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan formal menengah di Indonesia

3.Kisi-kisi Asesmen

No	Elemen	Capaian Pembelajaran	Indikator	Penilaian		
				1	2	3
1.	Menjelaskan fenomena secara ilmiah	<p>Peserta didik diharapkan dapat memahami pengetahuan ilmiah dan menerapkannya; atau membuat prediksi sederhana disertai dengan pembuktiannya.</p> <p>Peserta didik menjelaskan fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya dilihat dari berbagai aspek seperti makhluk hidup dan lingkungannya; zat dan perubahannya; energi dan perubahannya; bumi dan antariksa; keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu; interaksi, komunikasi, sosialisasi, institusi sosial dan dinamika sosial; serta perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Peserta didik juga mengaitkan fenomena-fenomena tersebut dengan keterampilan teknis pada bidang keahliannya.</p>	<p>a. Memahami pengetahuan ilmiah</p> <p>b. Menerapkan pengetahuan ilmiah</p> <p>c. Membuat prediksi sederhana disertai pembuktiannya</p> <p>d. Menjelaskan fenomena-fenomena di lingkungannya diberbagai aspek</p> <p>1) Makhluk hidup dan lingkuannya</p> <p>2) Zat dan perubahannya</p> <p>3) Energi dan perubahannya</p> <p>4) Bumi dan antariksa</p> <p>5) Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu</p> <p>6) Interaksi, komunikasi, komunikasi, sosialisasi, institusi sosial dan dinamika sosial</p>	V	V	V

			7) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan			
2.	Mendesain dan mengevaluasi penyelidikan ilmiah	Peserta didik dapat menentukan dan mengikuti prosedur yang tepat untuk melakukan penyelidikan ilmiah,	a. Menentukan prosedur b. Mengikuti prosedur yang tepat untuk melakukan		V V	V
		menjelaskan cara penyelidikan yang tepat bagi suatu pertanyaan ilmiah, serta diharapkan dapat mengidentifikasi kekurangan atau kesalahan pada desain percobaan ilmiah.	c. penyelidikan ilmiah Menjelaskan cara penyelidikan yang tepat bagi suatu pertanyaan ilmiah d. Mengidentifikasi kekurangan dan kesalahan pada desain percobaan ilmiah		V V	V

3.	Menerjemahkan data dan bukti-bukti secara ilmiah	Peserta didik dapat menerjemahkan data dan bukti dari berbagai sumber untuk membangun sebuah argumen serta dapat mempertahankannya dengan penjelasan ilmiah. Peserta didik diharapkan dapat mengidentifikasi kesimpulan yang benar diambil dari tabel hasil, grafik, atau sumber data lain. Peserta didik merencanakan dan melaksanakan aksi sebagai tindak lanjut, mengkomunikasikan proses dan hasil pembelajarannya, melakukan refleksi diri terhadap tahapan kegiatan yang dilakukan.	e. Menerjemahkan data dan bukti dari berbagai sumber untuk membangun		V	
			f. sebuah argumen		V	
			g. Mempertahankan dengan penjelasan ilmiah		V	
			h. Mengidentifikasi kesimpulan yang benar diambil dari tabel hasil, grafik atau sumber lain		V	
			i. Merencanakan aksi sebagai tindak lanjut	V	V	V
			j. Melaksanakan aksi sebagai tindak lanjut		V	
		k. Mengkomunikasikan proses dan hasil pembelajaran		V		
		l. Melakukan refleksi diri terhadap tahapan kegiatan yang dilakukan		V		

Keterangan :

1. Tugas Mandiri
2. Tugas Kelompok
3. Ulangan harian

III. LAMPIRAN ASSESMEN

A. Lampiran Lembar instrumen Asessemenn

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

1. Tugas Mandiri

- a. Identifikasikan dampak negatif dan dampak positif kemajuan teknologi informasi pada bidang:
 - 1) Kesehatan
 - 2) Sosial budaya
 - 3) Pendidikan
 - 4) Hukum dan politik
 - 5) Ekonomi
 - 6) Agama

7) Pertahanan dan keamanan

- b. Identifikasi upaya untuk mencegah terjadinya dampak negatif kemajuan teknologi informasi pada bidang-bidang tersebut!
- c. Identifikasi upaya untuk menanggulangi terjadinya dampak negatif kemajuan teknologi informasi pada bidang-bidang tersebut!

Tuliskan hasil identifikasi kalian pada tabel di bawah ini:

Tabel Dampak Negatif dan Dampak Positif Kemajuan Teknologi Informasi di Berbagai bidang

No	Bidang	Dampak Negatif	Dampak Positif	Upaya Pencegahan	Upaya Penanggulangan
1	Kesehatan	1. 2. 3.			
2	Sosial budaya	1. 2. 3.			
3	Pendidikan	1. 2. 3.			
4	Hukum dan politik	1. 2. 3.			

5	Ekonomi	1.	1.	1. 2. 3.	1. 2. 3.
No	Bidang	Dampak Negatif	Dampak Positif	Upaya Pencegahan	Upaya Penanggulangan
6	Agama	1.	1.	1. 2. 3.	1. 2. 3.
7	Pertahanan dan keamanan	1.	1.	1. 2. 3.	1. 2. 3.

2. Tugas Kelompok

- Bentuk kelompok kerja, maksimal 5 orang
- Cari berita melalui media masa, cetak maupun audio visual, tentang Dampak Kemajuan Teknologi Informasi terhadap Pendidikan Menengah di Indonesia.
- Lakukan langkah-langkah kerja sesuai pada tabel 5. Langkah pembelajaran
- Susun bukti/dokumen pembelajaran yang kamu hasilkan. Dokumentasikan dalam bendel portofolio pembelajaran

3. Ulangan Harian

No	Indikator	Butir Soal
1	Memahami pengetahuan ilmiah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kamu ketahui tentang teknologi informasi? Jelaskan ! 2. Adanya kemajuan teknologi informasi berpengaruh terhadap model pembelajaran pada pendidikan menengah yaitu e-learning. Apa yang dimaksud dengan e-learning?

2	Menjelaskan fenomenafenomena di lingkungannya di berbagai aspek	4. Kemajuan teknologi informasi terhadap pendidikan menengah dapat menimbulkan dampak positif dan negatif bagi pendidikan. Identifikasikan permasalahan-permasalahan terkait kemajuan teknologi informasi bagi pendidikan menengah, utamanya bagi pelajar!
3	Menentukan prosedur	Prosedur apa sajakah yang harus kita cermati, terkait permasalahan-permasalahan yang muncul akibat kemajuan teknologi informasi bagi pendidikan menengah terutama bagi pelajar dalam menghadapi penurunan minat dan perubahan gaya belajar pelajar?
4	Menjelaskan cara penyelidikan yang tepat bagi suatu pertanyaan ilmiah	Dampak dari kemajuan teknologi informasi berdampak pada penurunan minat dan perubahan gaya belajar pelajar. Tentukan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mengidentifikasi penyebab peristiwa tersebut!
5	Merencanakan aksi sebagai tindak lanjut	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berdasarkan data pemanfaatan kemajuan teknologi informasi di suatu sekolah telah menyebabkan pada penurunan minat dan perubahan gaya belajar pelajar. Buatlah rencana aksi yang harus disusun untuk pencegahan perubahan perilaku peserta didik yang berdampak pada penurunan minat belajar akibat penggunaan teknologi informasi yang tidak tepat! 2. Buatlah rencana kegiatan pemanfaatan kemajuan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan belajar bagi pelajar!

5. Pedoman Penskoran

No	Assesmen	Bobot
1.	Tugas Mandiri	25 %
2.	Tugas Kelompok	50 %
3.	Ulangan Harian	25 %

6, PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. *Pengayaan* adalah kegiatan pembelajaran yang diberikan pada peserta didik dengan capaian pembelajaran sudah tuntas agar mereka dapat mengembangkan potensinya secara optimal. Pengayaanya dilakukan dengan cara diberikan materi melebihi cakupan pembelajaran

2. Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang karena capaian pembelajarannya belum tuntas. Remedial dilakukan melalui remedial teaching, tutor sebaya atau tugas diakhiri tes atau non tes

SOAL REMEDIAL

Tahun pelajaran	: 2021/2022	Jenis Tes	: Tertulis
Satuan Pendidikan	: SMK N 1 Bantul	Type Soal	: Essay
Kelas/Semester	: X/Ganjil	Jumlah Soal	: 3soal
Mata pelajaran	: IPAS	Jenis Soal	: Essay
Tujuan Pembelajaran	:	Hari, tanggal	:
		tes	

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit

A. Soal

No.	Butir Soal	
1.	Jelaskan apa yang di maksud dengan bencana teknologi!	
2.	Apa perbedaan teknologi informasi dan teknologi komunikasi ?	
3.	Bagaimana dampak kemajuan tekonologi informasi terhadap pendidikan SMK	
3.	Bagaimana cara mencegah perubahan perilaku peserta didik yang berdampak pada penurunan minat belajar akibat penggunaan teknologi	
4.	Bagaimana cara mengatasi penurunan minat dan perubahan gaya belajar pelajar.?	
Skor total : 100		

A. Kunci Jawaban

No	Uraian Jawaban	Skor
1	Teknologi merupakan benda atau perangkat, konsep/ide/gagasan, sebagai kepanjangan tangan manusia dalam rangka memanfaatkan alam dan sekitarnya secara optimal guna memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.	25
2	Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk mengambil keputusan. Sedangkan teknologi komunikasi merupakan perluasan dari ilmu komunikasi dengan basis teknologi seperti wireless, internet, faximille, komputer dan sebagainya.	25
3	Dampak positif = perkembangan Teknologi Informasi berpotensi untuk membangun masyarakat yang demokratis, hal ini ditandai adanya hubungan guru dengan siswa , guru dan guru , dan antar guru siswa, orang tua dan masyarakat dalam kaitannya dengan proses pendidikan dalam dan diluar sekolah. Teknologi Informasi sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi secara umum adalah semua teknologi	25

	<p>yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi. Dalam bidang pendidikan, Teknologi Informasi banyak memiliki peranan. Teknologi Informasi seakan telah menjadi pengalih fasihan buku, guru dan sistem pengajaran yang sebelumnya masih bersifat konvensional. Teknologi Informasi menyebabkan ilmu pengetahuan menjadi kian berkembang dan berkembang.</p> <p>Dampak negatif =</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ perubahan perilaku peserta didik yang berdampak pada penurunan minat belajar akibat penggunaan teknologi informasi ▪ adanya perilaku menyimpang pada peserta didik akibat penggunaan teknologi informasi 	
	<p>Dengan memberikan contoh peristiwa yang menunjukkan keteladanan sikap mampu manajemen diri dalam menggunakan teknologi informasi secara positif, pemberian bimbingan cara menggunakan teknologi informasi yang tepat dan positif agar tidak menurunkan motivasi dan tidak berpengaruh pada gaya belajar peserta didik, pembiasaan dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan kegiatan keagamaan yang melibatkan penggunaan teknologi secara positif., pembatasan penggunaan media TIK yang dapat berdampak negatif, penghargaan bagi peserta didik yang mampu memanfaatkan teknologi informasi secara positif</p>	25
	Jumlah skor	100

GLOSARIUM

Teknologi adalah benda atau perangkat, konsep/ide/gagasan, sebagai kepanjangan tangan manusia dalam rangka memanfaatkan alam dan sekitarnya secara optimal guna memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk mengambil keputusan. Sedangkan teknologi komunikasi merupakan perluasan dari ilmu komunikasi dengan basis teknologi seperti wireless, internet, faximille, komputer dan sebagainya

Pendidikan menengah adalah pendidikan yang diselenggarakan bagi lulusan pendidikan dasar

DAFTAR PUSTAKA

2021. Laila F. Umami, Karyadi Nugroho, dkk. **PROJEK ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (PROJEK IPAS)** . Jakarta : Kementrian KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN VOKASI DIREKTORAT SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

LAMPIRAN ASSESMEN PROFIL PELAJAR PANCASILA

INSTRUMEN ASESMEN (LEMBAR PENILAIAN DIRI)

A. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian sikap spiritual ini berupa *Lembar Penilaian Diri*.
2. Instrumen ini diisi oleh peserta didik untuk menilai dirinya sendiri.

B. Petunjuk Pengisian

1. Berdasarkan perilaku kalian selama mempelajari perubahan-perubahan benda di sekitar, nilailah sikap diri kalian sendiri dengan memberi tanda centang (√) pada kolom skor 4, 3, 2, atau 1 pada *Lembar Penilaian Diri* dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1: tidak pernah, apabila tidak pernah melakukan
- 2: kadang-kadang, apabila kadang-kadang melakukan dan sering tidak melakukan.
- 3: sering, apabila sering melakukan sesuai pernyataan dan kadang-kadang tidak melakukan
- 4: selalu, apabila selalui melakukan sesuai dengan pernyataan

2. Kolom SKOR AKHIR dan KETUNTASAN diisi oleh guru.

C. Lembar Penilaian Diri

LEMBAR PENILAIAN DIRI

Nama : ...
Kelas/ No. Absen : ...
Semester : ...
TahunPelajaran : ...
Hari/Tanggal Pengisian : ...

No	Indikator assesmen profil pelajar pancasila
1.	<ul style="list-style-type: none">• Menunjukkan karakter profil pelajar pancasila Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berahlak mulia

No	Pernyataan				
		1 (tidak pernah)	2 (Kadang-kadang)	3 (sering)	4 (selalu)
1.	Setelah mempelajari materi IPAS semakin mengagumi kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai pengukuran besaran turunan				
2.	Saya berdoa sebelum belajar materi IPAS				

3.	Setelah mempelajari materi IPAS, saya mengucapkan tahmid sebagai wujud syukur atas kebesaran Tuhan				
4.	Saya bersikap baik pada teman dan guru dalam melakukan percobaan ilmiah proyek				

LEMBAR INSTRUMEN ASSESMENT PROFIL PELAJAR PANCASILA

Sekolah : SMK N 1 BANTUL

Mata pelajaran

: Kimia

Semester

: Ganjil

Tahun ajaran: 2021/2022

Kelas

: X PPLG 2

Teknik Penilaian : Observasi

NO.	NAMA	Bernalar Kritis	Gotong royong	Kreatif				
1	ADAM FEBRIAN ADITAMA							
2	ADHIB DHIMAS SAPUTRO							
3	ADNAN ROHMAT KURNIANSAH							
4	AHDAN ABDE RIFAI							
5	AHMAD VALENTINO PRAMODYA							
6	ALDI FAUZI ILMAMUSLIM							
7	ALKHEYSYA BIMA PUTRA							
8	AMRULLAH RADITHYA PUTRA							
9	ANANDA KHOIRUNISA							
10	ANNAJUBA CHOIRU DAFIQ							
11	ANTA RIZQI MAULANA							
12	ANUGRAH RIDHO AGUSTIANDA							
13	BAGAS AJI PANGESTU							
14	CANDRA APTU RENDI							
15	DENOK WAHYUNI							
16	DIAN NANDA FITRI ROKHANAH							
17	FADLAN BUWONO MUKTI							
18	FAJAR PERMANA PUTRA							
19	GALIH NUR ARDIANSYAH							
20	MUHAMAD FIRDAUS AL BUHORY							
21	MUHAMMAD AHSIN SYAH PUTRA							
22	MUHAMMAD ALVIN RAMADHAN							
23	MUHAMMAD FERIANSYAH LINDU AJI							
24	MUHAMMAD RAFFI AL HAFIZH							
25	MUHAMMAD RASYID RIDHO PANGESTU							
26	MUHAMMAD REVA ASYAAM PUTRA HERNANDA							
27	NAZILLA AYU AMELLIA							
28	PRADIPA ARDWIANTARA							
29	RADITYA NUR RIFKI RUSDIYANTO							
30	RENDI ALFIAN							
31	REVALEONA BONDAN LAILY RAMADHANI							
32	REVANI ALFIANI SAPUTRI							
33	RULI ARDA RAMADHAN							
34	SAYID BERATA							
35	YUDHA ARI KUSUMA							
36	YUSUF MUSTOFA							

IV . LAMPIRAN RANGKUMAN BAHAN AJAR

Teknologi merupakan benda atau perangkat, konsep/ide/gagasan, sebagai kepanjangan tangan manusia dalam rangka memanfaatkan alam dan sekitarnya secara optimal guna memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk mengambil keputusan. Sedangkan teknologi komunikasi merupakan perluasan dari ilmu komunikasi dengan basis teknologi seperti wireless, internet, faximille, komputer dan sebagainya.

Pendidikan Menengah sebagaimana tertuang dalam Bab I Pasal 1 Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan menengah, didefinisikan sebagai pendidikan yang diselenggarakan bagi lulusan pendidikan dasar. Pendidikan menengah terdiri atas pendidikan menengah umum, dan pendidikan menengah kejuruan, pendidikan menengah keagamaan, pendidikan menengah kedinasan, dan pendidikan menengah luar biasa. Pendidikan menengah berbentuk Sekolah Menengah Atas (SMA), Madrasah Aliyah (MA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), atau bentuk lain yang sederajat.

Pendidikan Menengah Kejuruan sebagaimana tertuang dalam Peraturan Pemerintah Nomor 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah diartikan sebagai pendidikan pada jenjang pendidikan menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu. Pendidikan menengah kejuruan mengutamakan penyiapan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional. Pendidikan menengah kejuruan diselenggarakan oleh sekolah menengah kejuruan (SMK) atau madrasah aliyah kejuruan (MAK), yang dikelompokkan dalam bidang kejuruan didasarkan pada perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni, dunia industri/dunia usaha, ketenagakerjaan baik secara nasional, regional maupun global, kecuali untuk program kejuruan yang terkait dengan upaya-upaya pelestarian warisan budaya. Atau dengan kata lain, sesuai dengan bentuknya, sekolah menengah kejuruan menyelenggarakan program-program pendidikan yang disesuaikan dengan jenis-jenis lapangan kerja

(https://id.wikipedia.org/wiki/Pendidikan_menengah. Diunduh pada tanggal 18 Juni 2021).

Konten Ilmu Pengetahuan Alam

1) Makhluk Hidup dan Lingkungannya Anatomi dan Fisiologi Manusia

Anatomi berasal dari bahasa Latin, yaitu “ana” yang berarti bagian, memisahkan dan “tomi” (tomie): Tommeimei yang artinya adalah iris, potong. Kata Fisiologi berasal dari kata “fisis” (phisis) yang berarti alam atau cara kerja dan kata logos (logi) yang berarti ilmu pengetahuan. Dari kata di atas dapat disimpulkan pengertian Anatomi fisiologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang susunan tubuh atau potongan tubuh dan bagaimana alat tubuh itu bekerja secara normal. Anatomi adalah ilmu yang mempelajari bentuk dan susunan tubuh baik secara keseluruhan maupun bagian-bagian serta hubungan alat tubuh

yang satu dengan yang lain. Sedangkan fisiologi adalah ilmu yang mempelajari faal atau pekerjaan dari tiap-tiap jaringan tubuh atau bagian dari alat-alat tubuh.

(1) Rangka Manusia

Rangka manusia tidak terlihat dari luar, namun terdapat dalam tubuh yang dilindungi oleh kulit dan otot-otot atau yang dikenal dengan istilah endoskeleton. Rangka tubuh manusia disusun oleh 3 (tiga) jenis jaringan yaitu tulang keras, jaringan tulang rawan, dan jaringan ikat sendi (ligamen).

(2) Otot

Tulang-tulang penyusun kerangka tubuh manusia tertutup oleh otot. Tubuh kita dapat digerakkan karena adanya kerja otot, sehingga otot disebut alat gerak aktif. Serabut otot merupakan gabungan dari sel-sel otot. Kumpulan serabut otot sering kita lihat dalam kehidupan sehari-hari yang disebut daging.

Menurut bentuk dan cara kerjanya, pada tubuh manusia terdapat tiga macam otot, yaitu:

- Otot polos atau sering disebut juga otot alat-alat dalam tubuh. Otot polos berada pada saluran alat-alat dalam tubuh, seperti saluran pencernaan, pembuluh darah, saluran kelamin, dan dinding rahim. Otot polos bekerja di luar kesadaran tanpa perintah otak dan dipengaruhi oleh saraf otonom, yaitu saraf simpatik dan parasimpatik
- Otot lurik (serat lintang) dikenal juga sebagai otot rangka karena otot ini melekat menutupi rangka.
- Otot jantung (miokardium/involunter), memiliki keistimewaan karena strukturnya seperti otot lurik yang bercabang banyak dengan jumlah inti sel banyak dan terletak di tengah serabut, namun bekerjanya seperti otot polos, dimana otot jantung bekerja di luar kesadaran atau di luar perintah otak. Otot jantung melakukan kontraksi dan relaksasi menyebabkan serambi dan bilik jantung melebar dan menyempit guna memompa darah ke dalam pembuluh-pembuluh darah dan dialirkan ke seluruh tubuh sehingga menimbulkan denyut jantung.

(3) Kelainan dan Gangguan pada Sistem Gerak

Apakah kalian mengetahui bahwa rangka dan otot yang kita gunakan setiap hari tidak selamanya dapat berfungsi dengan normal? Rangka dan otot dapat mengalami gangguan. Pernahkah kalian mengalami terkilir (keseleo) atau patah tulang? Kejadian tersebut termasuk gangguan yang terjadi pada sistem gerak manusia.

Kelainan dan gangguan pada sistem gerak manusia dapat terjadi pada rangka dikarenakan adanya gangguan secara fisiologis, fisik, persendian, dan gangguan tulang belakang, maupun pada sistem otot. Secara ringkas mengenai jenis atau bentuk dan penyebab kelainan dan gangguan pada sistem gerak (rangka dan otot) dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kelainan dan Gangguan pada Sistem Gerak Manusia

No.	Jenis Kelainan dan Gangguan Sistem Gerak	Penyebab	Bentuk Kelainan dan Gangguan
A. 1	Rangka Fisiologis	kelainan fungsi hormon atau vitamin	- Mikrosefalus: gangguan pertumbuhan tulang tengkorak yang menyebabkan

No.	Jenis Kelainan dan Gangguan Sistem Gerak	Penyebab	Bentuk Kelainan dan Gangguan
			<p>kepala menjadi berukuran kecil akibat kekurangan kalsium saat masa bayi.</p> <p>- Osteoporosis: gangguan tulang akibat lambatnya osifikasi dan penghambatan reabsorpsi/penyerapan kembali bahan-bahan pembentuk tulang menyebabkan terjadinya penurunan massa tulang yang berakibat pada kerapuhan tulang.</p> <p>- Rakitis: pertumbuhan dan pembentukan tulang tidak sempurna sehingga tulang kaki kaki melengkung menyerupai huruf X atau O akibat kekurangan vitamin D dan zat kapur.</p>
2	Fisik	kecelakaan	patah tulang (fraktura) atau retak tulang (fisura)
3	Persendian	sendi tidak berfungsi dengan normal	<p>- Terkilir: tertariknya ligamen sendi akibat gerakan tiba-tiba atau tidak biasa.</p> <p>- Dislokasi: sobeknya jaringan ligamen yang menyebabkan pergeseran tulang penyusun sendi dari posisi awal.</p>

			<ul style="list-style-type: none"> - Arthritis: peradangan sendi. - Ankilosis: tidak berfungsinya persendian.
4	Gangguan tulang belakang	perubahan posisi tulang belakang (spina) yang menyebabkan perubahan kelengkungan batang tulang belakang	<ul style="list-style-type: none"> -Skoliosis: tulang punggung bengkok ke kiri atau ke kanan. -Lordosis: tulang punggung terlalu bengkok ke depan. -Kifosis: tulang punggung terlalu bengkok ke belakang.
B.	Sistem Otot	<ul style="list-style-type: none"> - Tendon atau otot putus akibat tarikan yang tidak biasa, kuat, tiba-tiba - Pembengkakan jaringan - Kejang tubuh - Gangguan pada otak - Infeksi virus pada saraf yang mengendalikan gerakan otot rangka 	<ul style="list-style-type: none"> Terkilir/keseleo Nyeri otot Kram Sawan Polio

(4) Sistem Peredaran Darah, Kelainan dan Gangguannya

Darah adalah cairan yang berwarna merah dan agak kental. Darah mengalir di seluruh tubuh dan terhubung langsung dengan selsel di dalam tubuh kita. Darah terbentuk dari plasma darah, keping darah, sel darah merah, dan sel darah putih.

Peredaran darah ganda atau peredaran darah rangkap terdiri dari:

- Peredaran darah besar (peredaran darah sistemik).
- Peredaran darah kecil (peredaran darah pulmonalis)

- Kelainan dan gangguan pada sistem peredaran darah dapat kita jumpai pada orang di sekitar kita. Hal ini dapat terjadi dikarenakan adanya kerusakan pada sistem peredaran darah, faktor keturunan (genetika), maupun faktor-faktor lain yang belum diketahui. Kelainan dan gangguan tersebut dapat berupa anemia, hemofili, talasemia, hipertensi, varises, koronariasis, Hemoroid/Wasir/Ambien, dan leukimia.

(5) Sistem Saraf dan Indra serta Gangguan, dan Kelainannya

Sistem saraf pada manusia terdiri dari pusat pengaturan sistem saraf (sistem saraf pusat) dan sistem saraf tepi.

Sistem indra merupakan alat yang dapat mengatur tubuh kita guna mengenali dunia luar. Indra memiliki kemampuan mengenali lingkungan dan menanggapi perubahan-perubahan yang terjadi di sekitarnya (reseptor) sehingga dapat melindungi tubuh terhadap gangguan-gangguan dari luar tubuh.

Beberapa bentuk gangguan dan kelainan tersebut antara lain:

1. Miopi
2. Hipermetropi
3. Keratomalasia
4. Astigmatista atau mata silinder
5. Presbiopi
6. Katarak
7. Buta warna

Telinga sebagai indra pendengaran dapat mengalami gangguan atau kelainan berupa tersumbatnya telinga akibat kotoran yang mengumpul terlalu banyak dan berkurang atau hilangnya pendengaran akibat pencemaran suara

Kulit sebagai indra peraba juga dapat mengalami gangguan atau kelainan yang disebabkan oleh kotoran, jamur, penyakit, atau kesalahan kosmetik seperti jerawat, ketombe, dermatitis, panu, dan lain-lain.

Penyakit yang dapat menyerang lidah antara lain kanker lidah. Belum diketahui secara pasti penyebab penyakit kanker lidah ini, namun diduga penyebabnya adalah merokok dan konsumsi minuman beralkohol dalam jumlah banyak dan jangka waktu yang lama.

Gangguan dan penyakit pada hidung antara lain adalah sinusitis, yaitu peradangan pada rongga hidung bagian atas. Gejala sinusitis antara lain adanya sakit kepala, rasa sakit di bagian wajah, keluar ingus bening, tenggorokan sakit, rasa sesak di rongga dada, batuk, dan demam. Sinusitis bisa muncul disebabkan oleh segala sesuatu yang menghambat atau mengganggu aliran udara ke dalam rongga hidung sehingga mukus (cairan) hidung keluar dari hidung. Mukus yang terkumpul merupakan lahan yang subur untuk pertumbuhan bakteri. Apabila tidak dibersihkan dapat menimbulkan peradangan.

2) Energi dan Perubahannya

a) Macam-macam Energi

Energi didefinisikan sebagai daya atau kekuatan yang diperlukan untuk melakukan berbagai proses kegiatan.

Macam-macam energi

1. Energi kimia

2. Energi panas
3. Energi bunyi
4. Energi listrik
5. Energi mekanik
6. Energi kinetik
7. Energi potensial
8. Energi cahaya
9. Energi nuklir

b) Perubahan Bentuk Energi

Di bawah ini adalah contoh perubahan bentuk energi yang sering kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari:

No.	Perubahan Energi	Contoh
1	energi gerak menjadi energi bunyi	tepek tangan akan menimbulkan energi bunyi
2	energi gerak menjadi energi panas	kedua telapak tangan yang digosokgosokkan akan terasa hangat
3	energi kimia menjadi energi panas	energi dari makanan yang menghasilkan panas setelah dimakan
4	energi kimia menjadi energi gerak	bensin dan solar digunakan sebagai bahan bakar kendaraan bermotor
5	energi listrik menjadi energi cahaya	televisi, lampu pijar, lampu pijar
7	energi listrik menjadi energi panas	solder, setrika, oven, magic jar, dispenser, microwave, rice cooker
8	energi listrik menjadi energi bunyi	klakson, bel listrik, alarm listrik
9	energi listrik menjadi energi gerak	mixer, kipas angin, mesin cuci, bor listrik, blender, cooper
10	energi gerak menjadi energi listrik	generator dan kincir angin
11	energi panas menjadi energi gerak	kertas yang dibentuk spiral akan berputar saat dipanaskan di atas lilin

Tabel 2. Contoh Perubahan Energi

c) Sumber Energi

Seluruh aktivitas yang dilakukan oleh manusia pasti memerlukan energi. Energi diperoleh dari sumber energi. Sampai dengan saat ini, sumber energi yang banyak digunakan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhannya adalah minyak bumi dan gas, padahal banyak sumber energi lain yang belum dimanfaatkan secara optimal. Sumber energi dibedakan menjadi 2, yaitu sumber energi tidak terbarukan dan

sumber energi terbarukan. Sumber energi tidak terbarukan yang paling banyak dimanfaatkan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, untuk transportasi, pembangkit tenaga listrik, dan industri adalah minyak bumi, gas alam, dan batu bara.

d. Konten Ilmu Pengetahuan Sosial

1) Aspek Keruangan dan Konektivitas Antarruang dan Antarwaktu

Dalam kondisi saling bergantung, diperlukan adanya interaksi keruangan, yaitu:

1. Saling Melengkapi (Complementarity/Regional Complementary)

Kondisi saling melengkapi ini terjadi apabila ada wilayah-wilayah yang memiliki hasil komoditas yang berbeda. Misalnya, wilayah X merupakan penghasil sayuran, sedangkan wilayah Y merupakan penghasil ikan. Wilayah X membutuhkan ikan, sedangkan wilayah Y membutuhkan sayuran. Untuk memenuhi kebutuhannya tersebut maka wilayah X melakukan interaksi dengan wilayah Y melalui aktivitas jual beli atau perdagangan.

2. Kesempatan Antara (Intervening Opportunity)

Kesempatan antara merupakan suatu lokasi yang menawarkan alternatif lebih baik sebagai tempat asal maupun tempat tujuan. Apabila seseorang akan membeli suatu produk, maka ia akan mempertimbangkan faktor biaya dan jarak untuk memperoleh produk yang dikehendaki. Misalnya, wilayah A biasanya membeli sepatu ke wilayah B, kemudian diperoleh informasi bahwa ada wilayah C juga sebagai wilayah sepatu. Dikarenakan wilayah C jaraknya lebih dekat sehingga biaya transportasinya lebih murah, maka para pembeli sepatu dari wilayah A akan beralih membeli sepatu ke wilayah C. Akibatnya adalah interaksi antara wilayah A dengan B akan menjadi lemah atau menurun.

3. Kemudahan Transfer (Transfer Ability)

Kegiatan pengangkutan orang maupun barang pasti memerlukan biaya. Biaya untuk terjadinya interaksi tersebut harus lebih rendah jika dibandingkan dengan keuntungan yang akan diperoleh. Apabila biaya yang akan dikeluarkan tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan keuntungan yang akan diperoleh, maka interaksi antarruang tidak akan terjadi. Selain biaya, kemudahan transfer juga bergantung pada ketersediaan infrastruktur (sarana dan prasarana) yang menghubungkan daerah asal dengan daerah tujuan. Kondisi jalan yang rusak atau sulit untuk dicapai akan mengurangi kemungkinan terjadinya interaksi dikarenakan biaya untuk mencapainya akan lebih mahal. Sebagai contoh, seseorang akan menjual baju dari wilayah X ke wilayah Y, namun kondisi jalan menuju wilayah Y mengalami kerusakan, sehingga sulit dilalui. Akibatnya yang terjadi adalah orang tersebut tidak jadi menjual baju ke wilayah Y.

a. Interaksi Sosial, Komunikasi, dan Kontak Sosial

Dalam proses interaksi sosial terdapat ciri-ciri interaksi sosial yang dibagi menjadi empat. Diantaranya sebagai berikut :

- 1) Ada pelaku sosial yang harus lebih dari satu individu. Proses interaksi sosial akan terjadi apabila ada lebih dari satu individu.
- 2) Dalam interaksi terdapat proses komunikasi antar pelaku sosial yang dapat dilakukan secara lisan, isyarat maupun gerakan tubuh (gesture).
- 3) Memiliki dimensi waktu seperti masa lampau, masa kini dan masa yang akan datang. Hal ini menjelaskan bahwa proses interaksi sosial pernah terjadi di masa lampau, di masa kini dan bahkan masa yang akan datang.
- 4) Memiliki maksud atau tujuan tertentu yang ingin dicapai dalam melakukan interaksi sosial.

antarkelompok, antara individu dengan kelompok, serta interaksi antara kelompok dan individu. Bentuk interaksi sosial dibagi menjadi dua, yaitu:

- 1) bentuk asosiatif, ialah bentuk interaksi sosial yang memiliki hasil respon yang baik atau positif sehingga menghasilkan kerjasama, akomodasi, asimilasi, amalgamasi, dan akulturasi.
- 2) bentuk disosiatif, ialah bentuk interaksi yang memiliki hasil respon tidak bagus atau negatif yang dapat menyebabkan perpecahan seperti pertentangan/pertikaian/oposisi/konflik, kompetisi atau persaingan, dan kontravensi.

b. Sosialisasi

Dalam sosialisasi, terdapat 3 tahapan sebagai berikut:

- 1) Tahap persiapan (preparatory stage)

Tahap persiapan ialah tahap pemahaman terhadap diri sendiri, dimana anak sudah mulai melakukan tindakan meniru meskipun belum sempurna.

- 2) Tahap meniru (play stage)

Play stage adalah tahap anak dapat meniru perilaku orang dewasa secara lebih sempurna. Anak sudah menyadari keberadaan diri dan orang-orang terdekatnya serta mampu memahami suatu peran.

- 3) Tahap siap bertindak (game stage)

Pada tahap ini anak mulai memahami perannya dalam keluarga dan masyarakat serta mulai menyadari peraturan yang berlaku.

- 4) Tahap penerimaan norma kolektif (generalized other)

Pada tahap keempat ini anak sudah mencapai proses pendewasaan dan mengetahui kehidupan bermasyarakat dengan jelas dan anak juga mampu memahami perannya dalam masyarakat.

Sosialisasi dalam masyarakat dapat dilakukan melalui beberapa media sebagai berikut:

- 1) Keluarga
- 2) Sekolah atau lembaga pendidikan
- 3) Lingkungan kerja
- 4) Media massa

c. Institusi Sosial

Menurut Koentjaraningrat (Nerika, 2014), institusi sosial merupakan satuan norma khusus yang menata serangkaian tindakan yang berpola untuk keperluan khusus manusia dalam kehidupan masyarakat.

Untuk dapat membedakan kekuatan mengikat dari pada norma-norma tersebut, maka secara sosiologis dikenal adanya empat pengertian:

- 1) Cara (usage)
- 2) Kebiasaan (folkways)
- 3) Tata kelakuan (mores)
- 4) Adat istiadat (custom)

d. Dinamika Sosial

Dinamika sosial adalah sebuah kajian dalam rambah sosiologi yang membahas tentang perubahan-perubahan yang terjadi dalam kehidupan sosial. Dinamika sosial diartikan bahwa manusia dan masyarakat akan selalu berkembang dan mengalami perubahan. Menurut Soerjono Soekanto (2006:146), perubahan akan selalu ada dalam setiap kelompok sosial. Ada yang mengalami perubahan secara cepat maupun lambat. Terkait dengan dinamika sosial, obyek pembahasannya meliputi:

- 1) Pengendalian sosial (social control).
- 2) Perilaku Menyimpang atau Penyimpangan Sosial (role expectation)
- 3) Mobilitas Sosial (social mobility)
- 4) Perubahan Sosial (social change)

3) Aspek Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

Ekonomi adalah ilmu mengenai asas-asas produksi, distribusi dan pemakaian barang-barang serta kekayaan (seperti hal keuangan, perindustrian dan perdagangan) (<https://kbbi.web.id/ekonomi>. Diunduh pada tanggal 16 Juni 2021).

a. Perilaku Ekonomi

Perilaku ekonomi dalam lingkup kecil dapat terjadi dalam keluarga. Sejak dini anak sudah diajarkan bagaimana menerapkan perilaku ekonomi agar kelak saat ia dewasa mampu menjalankan kehidupannya. Perilaku ekonomi juga terjadi pada lingkup yang lebih luas, misalnya pada sebuah perusahaan. Tujuan perusahaan adalah ingin mendapatkan profit atau laba sebesar-besarnya sehingga ia akan berusaha agar biaya produksi yang dikeluarkan lebih kecil daripada keuntungannya. Contoh perilaku ekonomi yang lebih luas dapat kita lihat saat pemerintah memberikan subsidi pada rakyat pra-sejahtera dengan memberikan

subsidi beras dengan harga murah agar dapat terjangkau oleh masyarakat kecil. Perilaku ekonomi antarnegara yang dilakukan melalui kerja sama internasional dalam bidang ekonomi juga dilakukan sebagai salah satu cara yang dilakukan negara untuk memperbaiki perekonomian nasionalnya.

. Produksi, Distribusi dan Konsumsi

Dalam ilmu ekonomi terdapat tiga konsep utama guna kegiatan ekonomi dalam memenuhi kebutuhan dasar hidup masyarakat, yaitu produksi, konsumsi dan distribusi. Produksi diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk menghasilkan barang dan jasa. Produksi ditujukan untuk menambah atau menciptakan nilai guna suatu barang dan jasa. Untuk menambah nilai guna suatu barang dapat dilakukan dengan cara: 1) mengubah suatu bentuk barang menjadi barang baru; 2) memindahkan suatu barang dari suatu tempat ke tempat lain; 3) mengatur waktu penggunaan suatu barang; dan 4) menciptakan suatu jasa. Barang-barang yang dihasilkan dalam proses produksi dibedakan menjadi barang produksi dan barang konsumsi.

d. Permintaan dan Penawaran

1) Permintaan

Permintaan adalah jumlah barang dan jasa yang dibutuhkan atau diinginkan masyarakat/ konsumen pada berbagai tingkat harga pada suatu jangka waktu tertentu. Permintaan dapat dibedakan menjadi permintaan absolut, permintaan potensial, dan permintaan efektif. Setiap manusia pada dasarnya memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap barang dan jasa, namun manusia mempunyai keterbatasan sumber daya untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Keterbatasan sumber daya yang dimiliki inilah yang kemudian mendorong seseorang untuk bekerja lebih giat dan berpikir kreatif untuk memenuhi kebutuhan yang terus meningkat.

2) Penawaran

Penawaran adalah sebuah kondisi dimana sejumlah barang atau jasa yang bersedia ditawarkan/dijual oleh penjual (produsen) pada berbagai tingkat harga pada suatu waktu tertentu dan syarat tertentu. Saat produk tersedia dan siap untuk ditawarkan kepada konsumen, disitulah terjadi penawaran. Ketersediaan produk di pasar sangat bergantung pada kondisi pasar, baik terkait harga produk (output) maupun harga input yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk. Faktor yang dapat mempengaruhi permintaan antara lain : harga bahan baku, harga barang itu sendiri, harga barang lain, biaya produksi yang dikeluarkan, subsidi, pajak, upah tenaga kerja, harga bahan bakar, tarif listrik, tujuan dari produsen, serta kemajuan teknologi yang berkembang.

e. Kesejahteraan

Menurut wikipedia, sejahtera menunjuk ke keadaan yang baik, kondisi manusia di mana orang-orangnya dalam keadaan makmur, dalam keadaan sehat dan damai. Dalam istilah ekonomi, sejahtera dihubungkan dengan keuntungan benda. Sementara dalam istilah kesejahteraan sosial merujuk pada keterjangkauan pelayanan dalam memenuhi kebutuhan masyarakat

(<https://id.wikipedia.org/wiki/Kesejahteraan> diunduh pada tanggal 16 Juni 2021).

