

MODUL AJAR 9.9

PERKEMBANGAN EKONOMI DIGITAL

[INTERAKSI MASYARAKAT ABAD 21]



KELAS 9 [4 x 40']



SOCIAL STUDIES DIGITAL CLASS

2026 © Guru IPS SMPN 285 Jakarta

<www.guruipssmpn285jkt.online>

MODUL AJAR 9.9

SMPN 285 JAKARTA



by



Ady Lesmana - 2026



KEGIATAN PEMBELAJARAN AWAL

[45']



MENJELASKAN TUJUAN BELAJAR [3']

IKTP 9.9

- Membedakan ciri-ciri antara interaksi masyarakat di dunia nyata dan digital.
- Menerapkan prinsip *Respect, Educate, dan Protect* dalam menggunakan media internet.



SALAM PEMBUKA

[2']

***“Assalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,
Syalom, Salam Sejahtera, Om Swastyastu, Namu
Buddhaya, Salam Kebajikan, Salam Pancasila,
Salam Bahagia Bagi Kita Semua”***



DOA



UMUM/SESUAI KEPERCAYAAN & KEYAKINAN [5']



MENYANYIKAN LAGU NASIONAL/DAERAH/UMUM

**PEMBAHARUAN
(RHOMA IRAMA)
[5']**



PRESENSI (MENGENAL PESERTA DIDIK) [7']



MULAI DARI DIRI

ASESMEN FORMATIF/PERMAINAN/ICE BREAKING [20']

PERMAINAN TEKA-TEKI LITERASI

Perhatikan dengan cermat:

Disuatu kota, ada seorang pria yang tinggal di apartemen lantai tertinggi. Pria tersebut bekerja tak jauh dari apartemen dan berjalan setiap hari dari apartemen menuju kantornya. Setiap pagi hari pria tersebut selalu menggunakan lift untuk turun ke lantai dasar apartemennya, kemudian berjalan ke kantornya untuk bekerja. Kemudian setiap sore, di hari yang cerah pria tersebut pulang dari kantor ke apartemennya menggunakan lift setengah perjalanan dan setengah perjalanan sisanya ia lalui dengan tangga untuk sampai ke lantai apartemennya, demikian yang dilakukannya setiap hari. Namun ketika hari hujan, pria ini berangkat ke kantornya seperti biasa turun menggunakan lift, sewaktu pulang menggunakan lift sampai ke apartemennya.



MULAI DARI DIRI

ASESMEN FORMATIF/PERMAINAN/ICE BREAKING [20']

PERMAINAN TEKA-TEKI LITERASI

Pertanyaan: Mengapa pria tersebut jika hari hujan pulang menggunakan lift untuk sampai kelantai rumahnya sedangkan di hari cerah menggunakan lift dan tangga?



QUOTE OF THE DAY

(3')

"Inovasi bukan hanya tentang teknologi, tetapi juga tentang cara berpikir yang berbeda."

- Clayton Christensen -



KESEPAKATAN KELAS IPS DIGITAL - SMPN 285 JAKARTA



Gawai
SKK**



KEGIATAN PEMBELAJARAN INTI EKSPLORASI KONSEP [50']



BRAINSTORMING



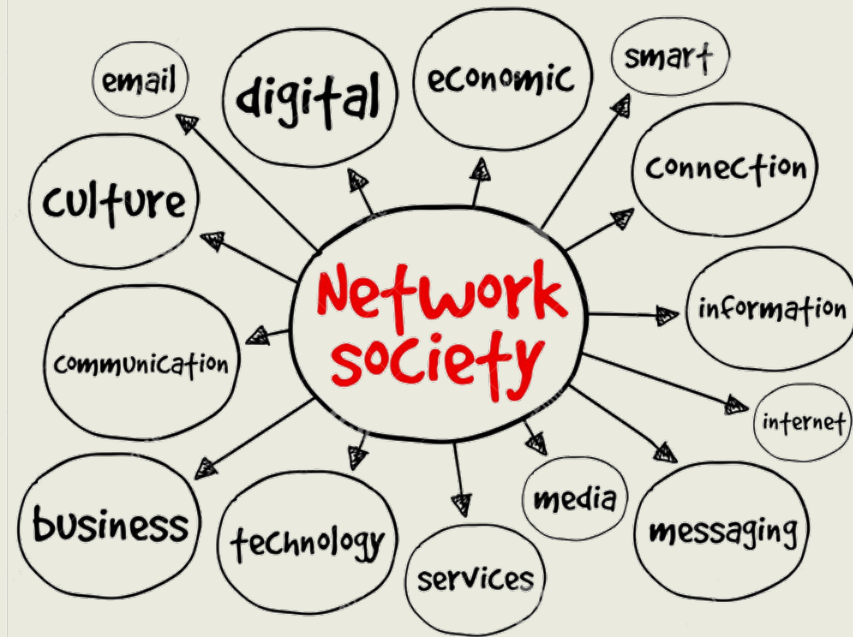
Perhatikan Ilustrasi Disamping

- Apa yang mereka sedang lakukan?
- Bagaimana cara mereka dapat terhubung satu sama lain?
- Dampak positif apa yang diperoleh melalui point-point tersebut?



MASYARAKAT JARINGAN

- Konsep Masyarakat Jaringan (*Network Society*) **muncul seiring berkembangnya teknologi informasi**
- Masyarakat jaringan (*Nettsamfunn*) disampaikan **Stein Braten, sosiolog Norwegia, tahun 1981.**
- Merujuk tipe masyarakat yang ditopang teknologi informasi dan komunikasi.
- **Manuel Castells, sosiolog Spanyol,** meneliti masyarakat jaringan dan menerbitkan buku *The Rise of The Network Society (1996) atau Kebangkitan Masyarakat Jaringan.*
- Pemikirannya: masyarakat dunia kini telah mengalami perubahan sosial seiring dengan perkembangan dari era industri menuju era informasi, dari produksi barang material menuju produksi informasi dan pengetahuan



• **Castells,** “jaringan” adalah simpul komunikasi dari setiap individu yang semakin rumit seiring kemajuan teknologi komunikasi. Pada masyarakat jaringan, orang tidak perlu bertemu langsung di ruang geografis, karena mereka bisa terhubung melalui berbagai media komunikasi *online*



INTERAKSI MASYARAKAT ABAD 21

- Interaksi masyarakat abad 21 ditandai dengan konsep masyarakat jaringan (*network society*) yang ditopang teknologi informasi, di mana komunikasi, bekerja, dan berbagi pengetahuan terjadi secara daring tanpa batasan geografis. Interaksi ini berlangsung cepat, intens, dan individualis, yang memerlukan etika digital untuk menangani data dan privasi.
- Karakteristik Utama Interaksi Abad 21
 1. **Konektivitas Universal:** Teknologi digital, seperti internet dan media sosial, menghubungkan individu secara global tanpa interaksi fisik langsung.
 2. **Kolaborasi Global:** Batasan geografis menghilang dalam bekerja dan belajar, memungkinkan kolaborasi jarak jauh secara *real-time*.
 3. **Demokratisasi Informasi:** Akses ke informasi sangat luas dan cepat, mengubah cara produksi pengetahuan dan berbagi ide.
 4. **Perubahan Budaya Digital:** Interaksi tidak lagi terbatas pada komunikasi tatap muka, melainkan lebih dominan melalui platform digital, yang berakibat pada individualisasi dan tren yang cepat berubah.



CIRI MASYARAKAT JARINGAN



Jan Van Dijk,
Sosiolog Belanda

1. Individualisasi atau proses pemisahan individu secara fisik dengan orang lain karena intensitasnya terhadap media komunikasi seperti *smartphone* dan komputer.
2. Gaya hidup dinamis, di mana sebuah tren baru bisa tercipta dan bermunculan secara cepat tergantung dari keramaian pembahasan di media sosial.
3. Jejaring koneksi yang tersebar secara geografis atau pemerataan akses komunikasi di hampir seluruh wilayah sehingga orang-orang di berbagai wilayah bisa terhubung satu sama lain melalui jaringan digital.

DAMPAK INTERAKSI ABAD 21

- **Positif:** Peningkatan efisiensi, aksesibilitas informasi, & kesempatan jejaring global.
- **Negatif:** Ketergantungan pada teknologi, isu privasi, keamanan data, serta potensi penurunan kesehatan mental akibat interaksi fisik yang berkurang.Z



DATA PENGGUNA INTERNET DI INDONESIA (1)



Berdasarkan laporan *We Are Social dan Melwater* bertajuk “Digital 2023”, jumlah pengguna internet di Indonesia per Januari 2023 tercatat **212,9 juta**. Jumlah pengguna ini naik sekitar 10 juta pengguna atau 5% dari tahun 2022.

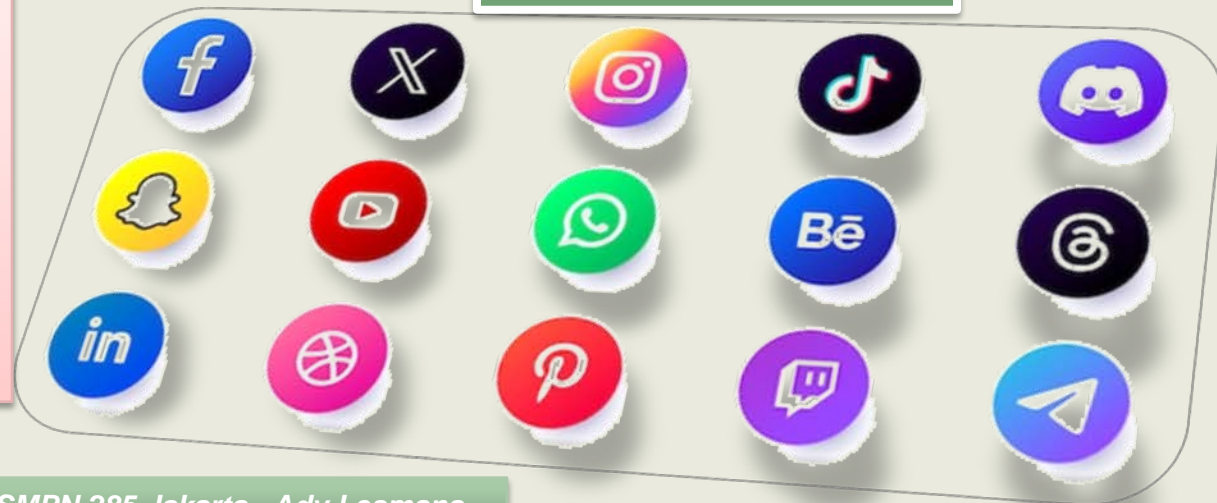


DATA PENGGUNA INTERNET DI INDONESIA (2)

- Total populasi: 276,4 juta jiwa
- Pengguna internet: 212,9 juta jiwa, (77%)
- Belum terhubung jaringan internet 63,51 juta jiwa, (23%)
- 98,3% mengakses internet melalui perangkat smartphone
- Jumlah kartu SIM aktif, (*celular mobile connections*), 353,8 juta, (128%)
- Artinya: satu user memiliki 2/lebih kartu SIM dalam 1 ponsel/lebih
- Akun media sosial aktif 167 juta jiwa, (60,4%)
- Pengguna internet mengakses internet sekitar 7 jam 42 menit per hari.

Netizen singkatan dari *Net Citizen* atau **warga internet**, untuk menyebut orang-orang yang terlibat di dalamnya. Di Indonesia, netizen disebut **warganet (warga internet)**.

MEDIA SOSIAL



MENERAPKAN PRINSIP INTERAKSI YANG TEPAT DI DUNIA DIGITAL

LATAR BELAKANG PERLUNYA PRINSIP BERINTERAKSI DI DUNIA DIGITAL

- Masyarakat jaringan terhubung fasilitas internet, yang bersifat digital.
- Interaksi digital melahirkan dunia digital yang serba baru sehingga banyak masyarakat masih belajar bagaimana cara berinteraksi dengan baik dan bijak.

3 PRINSIP INTERAKSI MASYARAKAT DUNIA DIGITAL

- ***Respect (menghargai).***
Berpegang prinsip saling menghargai. Meski tidak saling bertemu dan mengenal secara langsung dengan orang lain di dunia digital, sikap sopan dan saling menghargai harus dijaga.
- ***Educate (terdidik)***
Setiap pengguna internet harus memiliki pemahaman yang baik terkait yang sedang dilakukannya. Dunia digital sebagai dunia baru, harus bisa dipelajari terus menerus agar dapat menggunakannya dengan tepat.
- ***Protect (perlindungan).***
Saling menjaga keamanan agar tidak terjebak kejahatan virtual. Misal: menjaga keamanan *password akun di berbagai aplikasi dan media sosial* dan tidak menyebarkan informasi personal di internet.



Mike Ribble, Konsultan Pendidikan Bidang teknologi,



DEMONSTRASI KONTEKSTUAL UNJUK KARYA [55']



ASESMEN 9.9

FOCUS GROUP DISCUSION

- Buat kelompok 3-4 orang, menggunakan teknik bebas, dokumentasikan.
- Diskusi dipandu dengan poin-poin pertanyaan berikut:
 - Bagaimana pengaruh perkembangan teknologi terhadap cara orang-orang berinteraksi?
 - Apakah menurut kalian warganet Indonesia sudah menerapkan prinsip interaksi *respect, educate, dan protect* dari *Mike Ribble*?
 - Apakah saat ini kamu pengguna internet aktif, jika “ya”, apakah kamu sudah menerapkan hal tersebut, seperti apa yang kamu lakukan?
 - “Satu hal yang tidak bisa dipisahkan dari interaksi masyarakat di dunia digital adalah kehadiran dan penggunaan media sosial (Facebook, Instagram, Youtube, dan lain sebagainya).” Apa dampak positif dan dampak negatif media sosial? Hal-hal yang dapat dilakukan untuk menghindari dampak negatif dari media sosial?
- Tuliskan hasil diskusi di buku, kumpulkan.



ASESMEN 9.9.2

MEMBUAT POSTER (1)

PANDUAN PENUGASAN

Membuat Karya Kreatif: *“Interaksi Masyarakat Digital Abad ke-21”*

- Membuat karya informasi berisi penjelasan mengenai **“Hal-hal yang harus diperhatikan dalam berinteraksi di dunia digital”** dengan kriteria berikut:
- Bentuk Karya: video, poster, atau infografis, gambar manual, dsbnya
- Konten:
(Memuat penjelasan dan ilustrasi dari 3 prinsip interaksi masyarakat dunia digital)
- Waktu pengerjaan : 1 minggu
- Sifat tugas: kelompok



ASESMEN 9.9.2

MEMBUAT POSTER (2)

| Poin Penilaian | | Pemula | Menengah | Atas |
|----------------|-----------------------|---|---|---|
| Konten | Kelengkapan Informasi | Informasi belum lengkap menyajikan informasi) (Tidak semua) | Informasi cukup lengkap (Menyajikan semua informasi) | Informasi lengkap: (Kreasi dan modifikasi) |
| | Kejelasan Informasi | Tulisan belum jelas dan belum mudah dipahami | Tulisan jelas, mudah dipahami, namun belum ditulis dengan kaidah ejaan yang tepat | Tulisan jelas, mudah dipahami, dan ditulis dengan kaidah ejaan yang tepat. |
| Produk | Kerapian | Tata letak tulisan, gambar, dan warna belum rapi | Tata letak antara tulisan, gambar, dan warna cukup rapi. | Tata letak antara tulisan, gambar, dan warna sangat rapi. |
| | Kreativitas | Dekorasi karya belum bervariasi | Dekorasi karya cukup bervariasi, menggunakan gambar-gambar yang menarik | Dekorasi karya sangat bervariasi, menggunakan warna dan gambar yang menarik |



Kesimpulan, Refleksi, Penutup [10']

Setelah mempelajari modul **Interaksi Masyarakat Abad ke-21**

- Kesimpulan apa yang dapat diambil dari modul tersebut?
- Pengetahuan apa saja yang diperoleh?
- Sikap seperti apa yang dapat kamu kembangkan dalam berinteraksi sebagai masyarakat abad ke-21?
- Ungkapkan rasa syukurmu akan kebaikan dan cinta kasih Tuhan, yang memberikan kita teknologi yang telah berkembang hingga saat ini dan manusia yang diberikan kepandaian untuk mengembangkan berbagai penemuan bidang teknologi hingga ampai pada masa sekarang.





*Mentari senja telah tenggelam
Hujan turun mulai terjatuh
Saya tutup dengan salam
Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh*

KELAS DIGITAL IPS SMPN 285

Tetap **SEMANGAT**, Raih **PRESTASI**, Namun Tetap **RENDAH HATI!!**

SOCIAL STUDIES DIGITAL CLASS

2026 © Guru IPS SMPN 285 Jakarta

www.guruipssmpn285jkt.online