



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

PEMBELAJARAN BERBASIS DEEP LEARNING

Madrasah	MTs. Ahmad Yani Jabung
Kelas/Semester	IX-D / Genap
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Tanggal PBM	Rabu, 7 Januari 2026
Alokasi Waktu (JP)	2 JP (80 menit)
Topik Pembelajaran	Dari hobi menjadi pundi-pundi

CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Menganalisis teks inspiratif tentang transformasi hobi menjadi sumber penghasilan
2. Menyusun proposal sederhana untuk mengembangkan hobi menjadi usaha mikro
3. Mempresentasikan ide pengembangan hobi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang efektif

DIMENSI PROFIL LULUSAN (DPL)

Dimensi	Indikator	Relevan
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	Menunjukkan kejujuran dalam menyampaikan ide bisnis	<input checked="" type="checkbox"/>
Berkebinekaan Global	Menghargai keberagaman ide dan latar belakang	<input checked="" type="checkbox"/>
Bergotong Royong	Berkolaborasi dalam kelompok untuk menyusun proposal	<input checked="" type="checkbox"/>
Mandiri	Mengembangkan ide secara kreatif dan inovatif	<input checked="" type="checkbox"/>
Bernalar Kritis	Menganalisis peluang dan tantangan pengembangan hobi	<input checked="" type="checkbox"/>
Kreatif	Menghasilkan ide pengembangan hobi yang orisinal	<input checked="" type="checkbox"/>

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Identitas	Nama Kelompok: _____ Anggota: 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ Kelas: IX-C Tanggal: 7 Januari 2026
Tujuan Pembelajaran	Menyusun proposal pengembangan hobi menjadi usaha mikro berdasarkan analisis teks inspiratif
Aktivitas 1: Analisis Teks	<p>Bacalah teks berikut: "Rina, siswa kelas 9 di Malang, mulai mengembangkan hobi membuat aksesoris dari biji-bijian. Awalnya hanya untuk diri sendiri, lalu teman-teman memesan. Melalui Instagram, pesanan meningkat. Kini, Rina dapat membiayai kebutuhan sekolahnya sendiri."</p> <p>Analisislah unsur-unsur teks:</p> 1. Tokoh utama: _____ 2. Hobi yang dikembangkan: _____ 3. Tantangan awal: _____ 4. Solusi yang dilakukan: _____ 5. Hasil yang dicapai: _____
Aktivitas 2: Brainstorming	Tuliskan 3 hobi yang dimiliki anggota kelompok yang berpotensi dikembangkan: 1. _____ (potensi pasar: _____) 2. _____ (potensi pasar: _____) 3. _____ (potensi pasar: _____)
Aktivitas 3: Penyusunan Proposal	<p>PROPOSAL SEDERHANA "HOBI MENJADI PUNDI-PUNDI"</p> Nama Usaha: _____ Hobi yang Dikembangkan: _____ Target Pasar: _____ Produk/Jasa: _____ Strategi Pemasaran: _____ Perkiraan Modal Awal: _____ Prediksi Penghasilan Bulanan: _____
Aktivitas 4: Refleksi	<p>Jawablah pertanyaan berikut:</p> 1. Pelajaran hidup apa yang dapat diambil dari kegiatan ini? _____ _____ 2. Bagaimana cara menjaga keseimbangan antara menekuni hobi dan kewajiban sebagai pelajar? _____ _____

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

TAHAP	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI DIMENSI CINTA
AWAL (15 menit)	<p>Stimulus: Menampilkan video pendek tentang remaja yang sukses mengubah hobi membuat kerajinan tangan menjadi usaha online yang menghasilkan.</p> <p>Apersepsi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan hobi masing-masing siswa 2. Diskusi singkat: "Apakah hobi kalian bisa menghasilkan uang?" 3. Penjelasan tujuan pembelajaran hari ini 4. Distribusi LKPD dan pembagian kelompok 	<p>Cinta Ilmu: Membangkitkan rasa ingin tahu tentang potensi ekonomi dari hobi</p> <p>Cinta Kreasi: Mengapresiasi karya kreatif yang ditampilkan dalam video</p>
INTI (55 menit)	<p>A. Memahami (15 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca teks inspiratif di LKPD 2. Diskusi kelompok mengisi Aktivitas 1 & 2 3. Mencatat kosakata baru terkait kewirausahaan <p>B. Menerapkan (30 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Problem Based Learning: "Bagaimana mengembangkan hobi fotografi menjadi sumber penghasilan di daerah Jabung?" 2. Berkelompok menyusun proposal di LKPD Aktivitas 3 3. Konsultasi dengan guru dan presentasi singkat antar kelompok <p>C. Merefleksi (10 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengisi Aktivitas 4 Refleksi di LKPD 2. Pertanyaan reflektif: <ul style="list-style-type: none"> - "Nilai kehidupan apa yang dapat dipelajari dari proses mengubah hobi menjadi usaha?" - "Bagaimana menjaga keseimbangan antara passion dan tanggung jawab?" 3. Tindak lanjut: Menyiapkan presentasi lengkap untuk pertemuan berikutnya 	<p>Cinta Kolaborasi: Bekerja sama dalam kelompok dengan saling menghargai pendapat</p> <p>Cinta Solusi: Berpikir kritis menyelesaikan masalah nyata</p> <p>Cinta Refleksi: Mengevaluasi proses belajar dan menghubungkan dengan kehidupan</p>
PENUTUP (10 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengumpulan LKPD yang telah diisi 2. Evaluasi proses pembelajaran melalui Google Form 3. Penyimpulan materi oleh guru dan siswa 4. Tugas individu: Mencari satu contoh success story pengembangan hobi dari internet dan menuliskan poin-poin pembelajaran (max 200 kata) 5. Informasi materi untuk pertemuan berikutnya 	<p>Cinta Evaluasi: Mengukur pencapaian belajar secara objektif</p> <p>Cinta Konsistensi: Memberikan tugas sebagai bentuk komitmen belajar berkelanjutan</p>

PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Penilaian Kognitif

Indikator	Sangat Baik (86-100)	Baik (71-85)	Cukup (56-70)
Analisis Teks	Mampu menganalisis semua unsur teks dengan tepat dan mendalam	Mampu menganalisis sebagian besar unsur teks dengan tepat	Mampu menganalisis beberapa unsur teks dengan bimbingan
Penyusunan Proposal	Proposal lengkap, kreatif, dan realistis dengan strategi pemasaran yang jelas	Proposal cukup lengkap dengan ide yang baik tetapi kurang detail	Proposal kurang lengkap dan membutuhkan banyak revisi

2. Penilaian Afektif (Sikap)

Aspek Sikap	Sangat Baik	Baik	Cukup
Kerja Sama	Aktif berkolaborasi, menghargai pendapat teman, dan membantu anggota kelompok	Berkontribusi dalam diskusi dan menerima masukan dari teman	Kurang aktif dalam diskusi kelompok
Tanggung Jawab	Menyelesaikan semua tugas tepat waktu dengan hasil maksimal	Menyelesaikan tugas tepat waktu dengan hasil yang memadai	Menyelesaikan tugas tetapi terlambat atau hasil kurang optimal

3. Penilaian Psikomotorik

Keterampilan	Sangat Terampil	Terampil	Cukup Terampil
Presentasi Ide	Menyampaikan ide dengan sistematis, bahasa jelas, dan percaya diri	Menyampaikan ide dengan cukup jelas tetapi kurang sistematis	Menyampaikan ide dengan terbata-bata dan kurang jelas
Penggunaan Bahasa	Menggunakan kosakata kewirausahaan dengan tepat dan efektif	Menggunakan kosakata yang cukup tepat dengan sedikit kesalahan	Menggunakan kosakata sederhana dengan beberapa kesalahan

4. Format Penilaian LKPD

Komponen LKPD	Bobot	Kriteria Penilaian
Aktivitas 1: Analisis Teks	25%	Kelengkapan dan ketepatan analisis (5-10 poin per unsur)
Aktivitas 2: Brainstorming	20%	Kreativitas ide dan kelayakan pengembangan (maks 20 poin)
Aktivitas 3: Proposal	35%	Kelengkapan proposal, realistis, dan strategi pemasaran (maks 35 poin)
Aktivitas 4: Refleksi	20%	Kedalaman refleksi dan koneksi dengan kehidupan (maks 20 poin)
TOTAL	100%	Nilai Akhir = Total poin × 100

ASESMEN PEMBELAJARAN

Jenis Asesmen	Contoh Butir/Indikator	Kriteria/Rubrik Singkat
Awal	Partisipasi dalam diskusi apersepsi tentang hobi	Aktif menyampaikan pendapat (3 poin), merespon teman (2 poin), diam saja (0 poin)
Proses	1. Keaktifan dalam diskusi kelompok 2. Kualitas analisis teks di LKPD 3. Kerja sama dalam penyusunan proposal	Rubrik kelompok: • Lengkap dan kreatif (85-100) • Cukup lengkap (70-84) • Kurang lengkap (≤69)
Akhir	1. Hasil LKPD yang telah dinilai 2. Tugas individu success story 3. Pengisian evaluasi Google Form	Penilaian berdasarkan rubrik penilaian LKPD dan kriteria tugas individu

PEMANFAATAN DIGITAL

1. **Google Form:** Untuk evaluasi pembelajaran dan kuis singkat
2. **YouTube:** Video inspirasi pengembangan hobi (channel "Young Entrepreneurs")
3. **Canva/PowerPoint:** Media presentasi proposal oleh siswa
4. **Google Docs:** Kolaborasi penulisan proposal dalam kelompok
5. **Quizizz:** Game interaktif untuk review kosakata kewirausahaan
6. **Scanner/HP:** Dokumentasi LKPD yang telah diisi untuk portofolio digital

PENGALAMAN BELAJAR & LINGKUNGAN PEMBELAJARAN

Pembelajaran dirancang dengan pendekatan **student-centered** dimana siswa aktif mengeksplorasi, berkolaborasi, dan mencipta. Lingkungan kelas diatur dengan formasi kelompok untuk memfasilitasi diskusi. Ruang kelas dilengkapi dengan **proyektor**, **Wi-Fi**, dan **papan display** untuk menampilkan karya siswa. Suasana pembelajaran dibangun agar **inklusif** dan **mendorong keberanian berpendapat** tanpa takut salah. LKPD digunakan sebagai panduan sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

PRAKTIK PEDAGOGIS & KEMITRAAN

1. **Kolaborasi dengan Komunitas:** Mengundang pengusaha muda lokal (alumni) untuk berbagi pengalaman melalui Zoom (jika memungkinkan)
2. **Peer Teaching:** Siswa yang memiliki hobi produktif (misal: baking, craft) menjadi mentor kecil dalam kelompok
3. **Kemitraan dengan UKM:** Studi kasus menggunakan contoh usaha mikro di sekitar madrasah (toko kerajinan, jasa fotografi)
4. **Orang Tua sebagai Narasumber:** Memanfaatkan keahlian orang tua/wali siswa yang berwirausaha sebagai sumber belajar
5. **Portofolio Digital:** Mendokumentasikan LKPD dan hasil karya siswa sebagai bahan refleksi dan penilaian autentik

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Jabung, 5 Januari 2026
Guru Mata Pelajaran

Muroihatul Jannah, M. Pd

Erlin Dwi Wahyuni, S.Pd