



Logo MTs.
Ahmad Yani Jabung

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

PEMBELAJARAN BERBASIS DEEP LEARNING

Madrasah	MTs. Ahmad Yani Jabung
Kelas/Semester	IX-E / 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: Menulis Proposal Usaha Kreatif

CAPAIAN PEMBELAJARAN

1. Menganalisis struktur dan unsur proposal usaha kreatif berbasis hobi
2. Menyusun proposal usaha mikro berbasis hobi dengan memperhatikan kelayakan dan kreativitas
3. Mempresentasikan ide usaha kreatif dengan menggunakan bahasa Indonesia yang efektif dan persuasif

DIMENSI PROFIL LULUSAN (DPL)

Dimensi	Indikator yang Dicapai	✓
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, dan Berakhlak Mulia	Mengembangkan usaha dengan prinsip kejujuran dan tanggung jawab sosial	☑
Berkebinekaan Global	Mengapresiasi berbagai bentuk kreativitas dan inovasi dari berbagai latar belakang	☑
Bergotong Royong	Berkolaborasi dalam kelompok untuk menyusun proposal yang komprehensif	☑
Mandiri	Mengembangkan ide usaha secara mandiri dan inovatif	☑
Bernalar Kritis	Menganalisis peluang pasar, kebutuhan konsumen, dan strategi pemasaran	☑
Kreatif	Menghasilkan ide usaha kreatif yang orisinal dan berdaya saing	☑

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

TAHAP	KEGIATAN PEMBELAJARAN	NILAI DIMENSI CINTA
AWAL (15 menit)	<p>Stimulus:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menampilkan video inspiratif "Dari Hobi Fotografi ke Bisnis Fotografer Profesional" (durasi 4 menit) Slide presentasi tentang anak muda sukses mengembangkan hobi menjadi bisnis <p>Apersepsi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Brainstorming: "Apa hobi atau bakat yang kamu miliki dan bisa dikembangkan?" Diskusi singkat: "Mengapa banyak orang sukses memulai dari hobi mereka?" Penjelasan tujuan pembelajaran: "Hari ini kita akan belajar mengubah hobi menjadi peluang usaha melalui proposal yang baik" 	<p>Cinta Potensi Diri: Mengenali dan menghargai bakat yang dimiliki</p> <p>Cinta Inovasi: Membuka wawasan tentang kemungkinan pengembangan hobi</p> <p>Cinta Pembelajaran: Membangkitkan motivasi belajar melalui contoh nyata</p>
INTI (55 menit)	<p>A. Memahami (20 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> Eksplorasi contoh proposal usaha kreatif "Kafe Buku Keliling" (10 menit) Analisis kelompok terhadap struktur proposal: <ul style="list-style-type: none"> Judul dan latar belakang Tujuan dan manfaat Analisis SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) Rencana anggaran dan pemasaran Identifikasi kosakata teknis kewirausahaan (10 menit) <p>B. Menerapkan (25 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Problem Based Learning:</i> "Bagaimana mengembangkan hobi membuat kerajinan daur ulang menjadi usaha yang sustainable di lingkungan sekolah?" Kerja kelompok (4-5 siswa): <ul style="list-style-type: none"> Memilih satu hobi yang akan dikembangkan (fotografi, craft, kuliner, dll.) Menyusun kerangka proposal sederhana Menganalisis target pasar dan strategi pemasaran digital Menghitung perkiraan modal dan keuntungan Konsultasi dengan guru dan presentasi singkat (10 menit) <p>C. Merefleksi (10 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> Pertanyaan reflektif: 	<p>Cinta Kolaborasi: Bekerjasama dalam tim dengan saling menghargai kontribusi</p> <p>Cinta Solusi: Berpikir kritis menyelesaikan masalah nyata</p> <p>Cinta Keberlanjutan: Merencanakan usaha yang sustainable dan bertanggung jawab</p> <p>Cinta Realistis: Menghubungkan mimpi dengan perencanaan yang matang</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • "Nilai kehidupan apa yang kamu pelajari dari proses menyusun proposal usaha?" • "Bagaimana menyeimbangkan passion dengan pertimbangan realistis dalam berwirausaha?" • "Apa tantangan terbesar yang mungkin dihadapi dan bagaimana mengatasinya?" <p>2. Tindak lanjut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyempurnakan proposal berdasarkan masukan • Mencari referensi tambahan tentang kewirausahaan kreatif 	
<p>PENUTUP (10 menit)</p>	<p>1. Evaluasi pembelajaran melalui Google Form Quick Check (3 menit)</p> <p>2. Penyimpulan materi oleh guru dan siswa (4 menit):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pentingnya perencanaan dalam mengubah hobi menjadi usaha • Unsur-unsur penting dalam proposal yang baik • Nilai-nilai kewirausahaan yang perlu dikembangkan <p>3. Tugas individu (3 menit):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melengkapi proposal dengan bagian "strategi pemasaran digital" • Mewawancarai satu pelaku usaha kreatif di lingkungan sekitar (minimal 5 pertanyaan) • Membaca artikel tentang "Digital Marketing untuk Pemula" 	<p><i>Cinta Evaluasi:</i> Mengukur pemahaman secara objektif dan jujur</p> <p><i>Cinta Tindak Lanjut:</i> Mengembangkan pembelajaran menjadi aksi nyata</p> <p><i>Cinta Komitmen:</i> Menyelesaikan tugas dengan penuh tanggung jawab</p>

ASESMEN PEMBELAJARAN

Jenis Asesmen	Contoh Butir/Indikator	Kriteria/Rubrik Singkat
Awal	Partisipasi dalam brainstorming hobi dan potensi pengembangannya	Skala Partisipasi: <ul style="list-style-type: none"> • Aktif memberikan ide (3) • Merespon ide teman (2) • Mendengarkan (1)
Proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan analisis contoh proposal 2. Kerjasama dalam kelompok 3. Kreativitas ide usaha 	Rubrik Kelompok: <ul style="list-style-type: none"> • Proposal lengkap & inovatif (85-100) • Proposal cukup lengkap (70-84) • Proposal kurang lengkap (≤ 69)
Akhir	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelengkapan tugas proposal 2. Hasil evaluasi Google Form 3. Kedalaman refleksi pembelajaran 	Penilaian Proposal: <ul style="list-style-type: none"> • Kreativitas ide (30%) • Kelengkapan unsur (40%) • Bahasa & penyajian (30%)

PEMANFAATAN DIGITAL

1. **YouTube:** Video inspirasi wirausaha muda dan tutorial pembuatan proposal
2. **Google Form:** Evaluasi pembelajaran, kuis, dan pengumpulan tugas
3. **Canva:** Membuat desain proposal yang menarik dan presentasi
4. **Google Docs/Sheets:** Kolaborasi penulisan proposal dan perhitungan anggaran
5. **Padlet:** Brainstorming ide usaha dan sharing resources
6. **Instagram/Facepage:** Analisis strategi pemasaran digital usaha kreatif
7. **Quizizz:** Review materi tentang kewirausahaan dan proposal

PENGALAMAN BELAJAR & LINGKUNGAN PEMBELAJARAN

Ruang kelas diatur dengan formasi **kelompok** untuk memfasilitasi diskusi dan kolaborasi. Display board menampilkan **contoh proposal usaha kreatif** dan **infografis tentang kewirausahaan**. Suasana pembelajaran dirancang untuk mendorong **berpikir kreatif** dan **berani berpendapat**. Lingkungan belajar yang **supportif** memungkinkan siswa mengeksplorasi ide tanpa takut salah. Penggunaan **role play** sebagai presenter usaha membantu mengembangkan kepercayaan diri dan keterampilan komunikasi.

PRAKTIK PEDAGOGIS & KEMITRAAN

1. **Kolaborasi dengan Wirausaha Muda:** Mengundang alumni yang sukses mengembangkan usaha dari hobi untuk sharing session
2. **Mentoring Sebaya:** Siswa yang memiliki pengalaman berwirausaha menjadi mentor dalam kelompok
3. **Kemitraan dengan UKM Lokal:** Studi kasus menggunakan data usaha mikro di sekitar madrasah
4. **Orang Tua sebagai Investor Simulasi:** Presentasi proposal kepada perwakilan orang tua sebagai latihan pitching
5. **Kolaborasi dengan Guru Prakarya:** Integrasi dengan mata pelajaran Prakarya untuk pengembangan produk
6. **Komunitas Digital:** Bergabung dengan grup WhatsApp/Telegram wirausaha muda untuk belajar dan berjejaring

Mengetahui,
Kepala Madrasah

Jabung, 5 Januari 2026
Guru Mata Pelajaran

Muroihatul Jannah, M. Pd

Erlin Dwi Wahyuni, S.Pd