

# RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

 MTs. AHMAD YANI JABUNG 



## MATA PELAJARAN

 PENDIDIKAN PANCASILA

## KELAS / SEMESTER

 KELAS VII / GENAP

## TANGGAL PBM

 Jum'at, 23 JANUARI 2026

## ALOKASI WAKTU




 2 JP (80 MENIT)

## TOPIK PEMBELAJARAN

 BUDAYA NASIONAL MENJADI IDENTITAS BANGSA

## CAPAIAN PEMBELAJARAN


### NO. INDIKATOR KOMPETENSI YANG SPESIFIK

-  Siswa mampu mengidentifikasi minimal 5 budaya nasional Indonesia dengan menjelaskan ciri khas dan makna filosofisnya
-  Siswa dapat menganalisis hubungan antara budaya nasional dengan identitas bangsa Indonesia dalam menghadapi era globalisasi
-  Siswa mampu menciptakan karya kreatif (poster/infografis) yang mempromosikan budaya nasional kepada generasi muda

PILIH DPL YANG RELEVAN

## DIMENSI PROFIL LULUSAN

Centang pada DPL yang relevan dengan pembelajaran:

 **BERIMAN, BERTAKWA**  
Mengenal budaya yang bernilai religius

 **BERAKHLAK MULIA**  
Menghargai warisan budaya bangsa

 **MANDIRI**  
Belum terlalu relevan

 **BERGOTONG ROYONG**  
Kerja sama dalam eksplorasi budaya

 **BERKEBINEKAAN****GLOBAL**

Memahami budaya dalam konteks global

**BERNALAR KRITIS**

Sedikit relevan

 **KREATIF**


Berkreasi mempromosikan budaya

**LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN**

AWAL (15 MENIT)

INTI (55 MENIT)


PENUTUP (10 MENIT)

**STIMULUS SERU:** 15'

Tayangkan video "Petualangan Budaya Nusantara" dengan karakter animasi lucu yang menjelajahi berbagai budaya Indonesia

 **APERSEPSI ASYIK:**

- Games "Tebak Budaya": Foto close-up budaya → siswa menebak
- Tanya jawab: "Budaya apa yang membuatmu bangga?"
- Ice breaking: Menyanyikan lagu daerah bersama


 **NILAI CINTA:** Menumbuhkan rasa cinta tanah air melalui pengenalan budaya yang menyenangkan dan interaktif

### **A. MEMAHAMI (25 menit)**

 55'


- Eksplorasi 5 budaya nasional unik melalui "Kartu Budaya Digital" interaktif
- Presentasi kelompok: Setiap kelompok menjadi "duta budaya" untuk satu budaya
- Membuat "Peta Budaya Indonesia" kolaboratif di papan tulis
- Diskusi: "Apa hubungan budaya dengan identitas kita sebagai bangsa?"

### **B. MENGAPLIKASI (20 menit)**


-  **PROBLEM-BASED LEARNING:**  
"Bagaimana jika Tari Saman hampir punah karena generasi muda lebih suka dance modern?"
- Brainstorming solusi kreatif dalam kelompok (metode "Idea Storm")
- Merancang kampanye "Budaya Keren Banget!" dengan poster digital
- Role play: Presentasi sebagai influencer budaya muda

### **C. MERELEKSI (10 menit)**

- Refleksi individu: "Apa yang baru aku pelajari tentang budayaku?"
- Sharing: "Satu budaya yang ingin aku pelajari lebih dalam"
- Komitmen: "Aksi nyata minggu ini untuk melestarikan budaya"

 **NILAI CINTA:** Mengembangkan empati terhadap warisan budaya, kerja sama tim, dan tanggung jawab sebagai generasi penerus


### **EVALUASI GEMES:**

 10'

- Kuis interaktif "Budaya Master" dengan platform Kahoot!
- Penilaian kolaborasi: "Penghargaan Tim Terkreatif"
- Self-assessment: "Kartu Refleksi Diri"

### **TUGAS SERU:**

- Mewawancarai orang tua: "Cerita budaya masa kecil mereka"
- Proyek mini: Membuat video TikTok "Budaya Kita Keren!" (1 menit)
- Mengumpulkan foto/gambar 3 budaya favorit dengan caption menarik

 **NILAI CINTA:** Menghargai jejak budaya keluarga dan mengaplikasikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari



## ASESMEN PEMBELAJARAN



### ASESMEN DIAGNOSTIK

Pre-test lucu "Seberapa Kenal Kamu dengan Budaya?" menggunakan Quizizz dengan avatar karakter budaya



### ASESMEN FORMATIF

Observasi partisipasi kelompok, checklist aktivitas, dan catatan anekdot selama diskusi



### ASESMEN KINERJA

Presentasi "Duta Budaya" dinilai berdasarkan: kreativitas, kedalaman materi, dan cara penyampaian



### ASESMEN PRODUK

Penilaian poster/kampanye digital dengan rubrik yang mencakup: pesan, desain, dan orisinalitas



### ASESMEN REFLEKTIF

Jurnal belajar harian dan lembar refleksi diri tentang perkembangan pemahaman budaya



### ASESMEN SUMATIF

Proyek akhir "Kampanye Budaya" dan presentasi di depan kelas dengan feedback teman



**MUROIHATUL JANNAH, M.Pd**

*Kepala Madrasah*



**ALFA AULIA MARIANI, S.Pd**

*Guru Pendidikan Pancasila*

👩👧👦 RPP INI DIBUAT DENGAN ❤️ DAN BANYAK 😊 UNTUK PEMBELAJARAN  
YANG MENYENANGKAN!

MTs. Ahmad Yani Jabung - "Belajar itu Seru, Mengajar itu Bahagia!"

