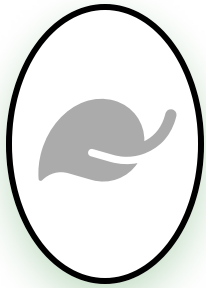







# MADRASAH TSANAWIYAH (MTs) AHMAD YANI JABUNG

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) DIGITAL



 RPP PEMBELAJARAN SDGs

### INFORMASI UMUM

<b>Madrasah</b>	MTs. Ahmad Yani Jabung 
<b>Kelas/Semester</b>	IX / Genap (2) 
<b>Mata Pelajaran</b>	ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) 
<b>Alokasi Waktu (JP)</b>	3 JP (120 Menit) 
<b>Topik Pembelajaran</b>	<b>Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals)</b> 

### CAPAIAN PEMBELAJARAN (INDIKATOR KOMPETENSI)

1. Menganalisis 17 tujuan Sustainable Development Goals (SDGs) dan hubungannya dengan kehidupan sehari-hari
2. Mengevaluasi implementasi SDGs di Indonesia khususnya dalam bidang ekonomi, sosial, dan lingkungan
3. Merancang aksi nyata sederhana untuk mendukung pencapaian SDGs di lingkungan sekolah dan masyarakat



## DIMENSI PROFIL LULUSAN (DPL)

Beri centang (✓) pada DPL yang relevan dengan pembelajaran:

Beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia

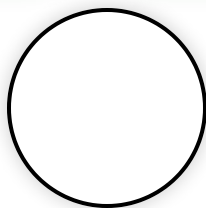
Berkebhinekaan global

Bergotong royong

Mandiri

Bernalar kritis

Kreatif



## LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

## AWAL (15 MENIT) - STIMULUS & APERSEPSI

**Stimulus:** Tampilkan video inspiratif "The World's Largest Lesson" tentang SDGs dan animasi interaktif 17 tujuan SDGs yang berputar-putar.

**Apersepsi:** "Apa yang akan kita wariskan untuk generasi mendatang? Bisakah kita hidup sejahtera tanpa merusak bumi?"

**Ice Breaker:** "SDGs Matching Game" - Siswa mencocokkan ikon SDGs dengan penjelasan singkatnya dalam waktu 5 menit.



**Nilai Cinta:** Menumbuhkan cinta kepada bumi dan generasi mendatang sebagai amanah yang harus dijaga bersama-sama.



## INTI - A. MEMAHAMI (40 MENIT)

### Kegiatan:

1. Jelajahi **Virtual SDGs Museum** (website interaktif) untuk memahami:
  - o Sejarah lahirnya SDGs dari MDGs
  - o 3 pilar pembangunan berkelanjutan (ekonomi, sosial, lingkungan)
  - o Contoh konkret setiap tujuan SDGs di kehidupan nyata
2. Diskusi kelompok menggunakan **Miro Board** tentang "SDGs mana yang paling relevan dengan kehidupan kalian sebagai pelajar?"
3. Analisis data infografis: Posisi Indonesia dalam pencapaian SDGs global menurut laporan UNDP.



**Nilai Cinta:** Mengembangkan cinta ilmu pengetahuan melalui pemahaman bahwa ilmu harus bermanfaat untuk kemaslahatan umat manusia dan alam semesta.



## INTI - B. MENGAPLIKASI (45 MENIT)

### Kegiatan Berbasis Problem:

*Scenario:* "Kalian adalah Tim Agent of Change dari MTs Ahmad Yani Jabung yang ditugaskan membuat kampanye SDGs di sekolah. Pilih 1-2 tujuan SDGs yang paling relevan dengan kondisi sekolah kita."

1. Setiap kelompok (4-5 siswa) memilih fokus SDGs: **SDG 4** Pendidikan Berkualitas, **SDG 12** Konsumsi Produktif, **SDG 13** Penanganan Perubahan Iklim
2. Rancang **Kampanye Aksi Nyata** menggunakan Canva/PosterMyWall:
  - o Identifikasi masalah spesifik di sekolah terkait SDGs pilihan
  - o Desain poster kampanye digital dengan slogan kreatif
  - o Rencana aksi konkret yang bisa dilakukan dalam 1 bulan
3. Simulasi presentasi kampanye di "Forum Agent of Change".



**Nilai Cinta:** Menumbuhkan cinta dan tanggung jawab melalui aksi nyata untuk membangun dunia yang lebih baik dimulai dari lingkungan terdekat.



## INTI - C. MERELEKSI (10 MENIT)

### Pertanyaan Reflektif:

1. Apa yang membuat kalian tergerak untuk peduli dengan SDGs setelah belajar hari ini?
2. Bagaimana nilai-nilai Islam (khalifah fil ardh, amar ma'ruf nahi munkar) terkait dengan konsep pembangunan berkelanjutan?
3. Apa satu perubahan kecil yang akan kalian lakukan mulai besok untuk mendukung SDGs?

**Tindak Lanjut:** Masing-masing siswa menulis "Janji SDGs-ku" di **Digital Promise Wall** menggunakan Padlet.



**Nilai Cinta:** Merefleksikan cinta kepada Allah melalui menjaga amanah sebagai khalifah di bumi yang bertanggung jawab atas kelestarian alam.



## PENUTUP (10 MENIT)

**Evaluasi Singkat:** Kuis interaktif melalui **Kahoot!** tentang konsep dasar SDGs dengan hadiah virtual.

### Tugas:

1. Menyelesaikan desain poster kampanye SDGs (dikumpulkan via Google Classroom)
2. Observasi lingkungan sekitar: Dokumentasi 3 contoh praktik baik dan 3 masalah terkait SDGs
3. Membaca artikel "Youth and SDGs: Peran Pemuda dalam Mencapai Tujuan Global"

**Penguatan:** Guru menyampaikan quotes: "Bumi ini cukup untuk kebutuhan semua orang, tetapi tidak untuk keserakahan beberapa orang." - Mahatma Gandhi

## ASESMEN PEMBELAJARAN

Jenis Asesmen	Contoh Butir/Indikator	Kriteria/Rubrik Singkat
<b>Awal (Diagnostik)</b>	Hasil SDGs Matching Game dan respons terhadap video stimulus	Kecepatan dan ketepatan matching, kedalaman respons emosional terhadap video
<b>Proses (Formatif)</b>	Kontribusi dalam diskusi Miro Board, kualitas analisis data infografis	Kemampuan analisis data, argumentasi logis, sikap kolaboratif dalam kelompok
<b>Akhir (Sumatif)</b>	Kualitas poster kampanye, hasil kuis Kahoot!, Janji SDGs di Padlet	Kreativitas desain, kedalaman pemahaman konsep, komitmen aksi nyata

## PEMANFAATAN DIGITAL

- **Virtual SDGs Museum** (website interaktif) untuk eksplorasi mandiri
- **Miro Board** untuk brainstorming dan diskusi kolaboratif
- **Canva/PosterMyWall** untuk desain poster kampanye digital
- **Padlet** untuk Digital Promise Wall dan refleksi
- **Kahoot!** untuk kuis interaktif yang menyenangkan
- **Google Classroom** untuk manajemen tugas dan materi
- **Zoom/Google Meet** breakout rooms untuk kerja kelompok
- **YouTube Edukasi** untuk konten video pembelajaran



## PENGALAMAN BELAJAR & LINGKUNGAN PEMBELAJARAN

Pembelajaran dirancang dengan pendekatan **experiential learning dan project-based learning** yang menempatkan siswa sebagai agen perubahan. Lingkungan pembelajaran didesain sebagai "**Laboratorium SDGs**" yang inspiratif dan memotivasi aksi nyata.

Pengaturan tempat duduk (jika luring) diatur secara **kelompok kolaboratif** dengan display 17 ikon SDGs, poster kampanye, dan "Promise Wall". Suasana kelas didukung dengan **display digital real-time** pencapaian SDGs global dan musik bertema alam.



## PRAKTIK PEDAGOGIS & KEMITRAAN

- **Kemitraan dengan Komunitas:** Kolaborasi dengan *Komunitas Earth Hour Malang* untuk workshop pengelolaan sampah dan energi.
- **Program Adiwiyata Sekolah:** Integrasi dengan program Adiwiyata madrasah untuk aksi nyata lingkungan.
- **Kolaborasi Lintas Mapel:** Projek kolaboratif dengan guru IPA (konservasi energi), Agama (nilai menjaga alam), dan Seni (poster kampanye).
- **SDGs Youth Challenge:** Kompetisi mini antar kelas untuk aksi SDGs terbaik dengan hadiah bibit tanaman.
- **Keterlibatan Orang Tua:** Challenge keluarga: "SDGs Family Action" dengan dokumentasi aksi ramah lingkungan di rumah.

**Kepala Madrasah,**

*Pendukung pendidikan berkelanjutan*

---

**Muroihatul Jannah,  
M.Pd**

 Pembina Utama Muda

**Guru Mata Pelajaran,**

*Pegiat pendidikan lingkungan hidup*

---

**Asmaul Husnah, S.Pd**

 Guru IPS Kreatif

RPP Digital ini dikembangkan dengan semangat "**Menjaga Bumi untuk Generasi Mendatang**"



MTs. Ahmad Yani Jabung | Jl. Lingkungan Hijau No. 17, Jabung, Malang | Telp: (0341) 567890 | Email: mts.ahyani@madrasah.sch.id

 Dokumen RPP Digital - IPS Kelas IX/2 | Revisi: 1.2 | Tanggal: 25 Maret 2024

"Kita tidak mewarisi bumi dari nenek moyang, kita meminjamnya dari anak cucu kita"